

ADOBE® FIREWORKS® CS3

РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

Fw

Корпорация Adobe System, 2007. Все права защищены.

Adobe® Fireworks® Использование программы Fireworks®

Если это руководство распространяется с программным обеспечением, которое включает соглашение с конечным пользователем, то руководство, как и описанное в нем программное обеспечение, поставляется по лицензии и может использоваться или копироваться только в соответствии с условиями этой лицензии. За исключением случаев, разрешенных любой из таких лицензий, воспроизведение, хранение в информационно-поисковой системе или передача любых частей этого руководства в любой форме или любым способом (механическим, электронным, путем записи и т.д.) запрещены без предварительного письменного разрешения корпорации Adobe Systems. Содержимое этого руководства защищено законом об авторском праве, даже если руководство не распространяется с программным обеспечением, включающим лицензионное соглашение с конечным пользователем.

Содержимое руководства предназначено только для информационных целей, может меняться без уведомления и не должно толковаться как обязательство корпорации Adobe Systems. Корпорация Adobe Systems не несет материальной и прочей ответственности за возможные ошибки и неточности в информационном содержимом этого руководства.

Помните, что существующие изображения и иллюстрации, которые вы можете пожелать включить в проект, могут быть защищены авторскими правами. Незаконное использование таких материалов в новом документе может считаться нарушением прав владельца авторских прав. Получите все необходимые разрешения от владельца авторских прав.

Все названия компаний в образцах предназначены только для демонстрационных целей и не могут служить ссылкой на существующую организацию.

Adobe, логотип Adobe, Adobe Bridge, Director, Dreamweaver, Flash, Flex Builder, FreeHand, GoLive, HomeSite, Illustrator, Photoshop и XMP являются зарегистрированными товарными знаками или товарными знаками Adobe Systems Incorporated в США и других странах.

Apple и Macintosh являются товарными знаками корпорации Apple Inc., зарегистрированными в США и других странах. Microsoft и Windows являются зарегистрированными товарными знаками или товарными знаками Microsoft Corporation в США и/или других странах. Все остальные товарные знаки являются собственностью своих владельцев.

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

Уведомление для пользователей в правительстве США. Программное обеспечение и документация являются "коммерческими объектами" согласно определению этого термина в 48 C.F.R., параграф 2.101. Этот термин состоит из терминов "коммерческое компьютерное программное обеспечение" и "документация по коммерческому компьютерному программному обеспечению", как они используются в 48 C.F.R., параграф 12.212 или 227.7202. В соответствии с параграфом 12.212 48 C.F.R. или параграфами 227.7202-1 - 227.7202-4 раздела 48 C.F.R., коммерческое компьютерное программное обеспечение и документация по коммерческому компьютерному программному обеспечению предоставляются по лицензии пользователям в правительстве США: (А) только как коммерческие объекты и (В) только на тех же правах, что и другим пользователям в соответствии с условиями данного соглашения. Неопубликованные работы: права защищены законом об авторских правах США. Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, CA 95110-2704, USA. Для пользователей в правительстве США корпорация Adobe обязуется выполнять все применимые законы о равных возможностях, включая правительственное распоряжение 11246 с поправками, раздел 402 акта о трудоустройстве ветеранов войны во Вьетнаме от 1974 г. (38 USC 4212), раздел 503 акта о реабилитации от 1973 г. с поправками, а также части с 60-1 по 60-60, 60-250 и 60-741 раздела 41 C.F.R. Положение о положительных антидискриминационных действиях и нормативные документы, указанные в предыдущем предложении, будут включены по ссылке.

Содержимое

Введение

Установка	1
Справка Adobe	3
Ресурсы	6
Новые возможности Fireworks CS3	10

Основы Fireworks

О работе в программе Fireworks	14
О векторной и растровой графике	16
Создание нового документа	17
Открытие и импортирование файлов	18
Сохранение файлов Fireworks	26
Рабочая среда Fireworks	28

Выделение и трансформирование объектов

Выделение объектов	48
Выделение пикселей	51
Редактирование выделенных объектов	62
Трансформирование и искажение выделенных объектов и областей	63
Упорядочивание объектов	67

Работа с растровыми изображениями

Работа с растровыми изображениями	71
Создание растровых объектов	72
Работа с инструментами редактирования фотографических изображений	73
Рисование, раскраска и редактирование растровых объектов	74
Ретуширование растровых изображений	77
Корректировка цвета и тона растрового изображения	83
Размытие и увеличение резкости растровых изображений	92
Добавление к изображению шума	96

Работа с векторными объектами	
Рисование векторных объектов	98
Изменение контуров	116
Работа с текстом	
Ввод текста	126
Форматирование текста	129
Применение к тексту обводки, заливки и фильтров	137
Присоединение текста к контуру	138
Трансформирование текста	140
Преобразование текста в контуры	140
Импорт текста	141
Проверка орфографии	142
Использование текстового редактора	144
Применение цвета, обводок и заливки	
Использование области "Цвета" Панели инструментов	146
Упорядочивание групп образцов и цветовых моделей	147
Использование цветовых панелей и всплывающих цветовых палитр	155
Работа с обводками	156
Работа с заливками	160
Применение градиентных заливок и заливок узором	162
Добавление текстуры к обводкам и заливкам	167
Использование "Живых" фильтров	
Применение "Живых" фильтров	169
Редактирование "Живых" фильтров	175
Страницы, слои, маскирование и наложение	
Работа со страницами	178
Работа со слоями	182
Маскирование изображений	188
Наложение и прозрачность	205
Использование стилей, символов и URL-адресов	
Использование стилей	209
Использование символов	213
Работа с URL-адресами	223

Фрагменты, ролловеры и активные области

Создание и редактирование фрагментов	228
Назначение фрагментам интерактивного поведения	235
Подготовка фрагментов для экспорта	242
Работа с активными областями и картами ссылок	247

Создание кнопок и всплывающих меню

Создание символов кнопок	252
Создание панелей навигации	262
Создание всплывающих меню	263

Создание анимаций

Создание анимации	274
Работа с символами анимации	275
Работа с кадрами	279
Создание tween-анимации	283
Предварительный просмотр анимации	284
Экспорт анимации	284
Работа с существующими анимациями	286
Использование ряда файлов как одной анимации	287

Создание слайд-шоу

Команда "Создать слайд-шоу"	288
Построение и редактирование слайд-шоу	289
Свойства слайд-шоу	291
Создание пользовательского проигрывателя альбомов Fireworks	293

Оптимизация и экспорт

Об оптимизации	297
Использование Мастера экспорта	297
Оптимизация в рабочем пространстве	301
Экспорт из Fireworks	319
Отправка документа Fireworks как вложения в сообщение электронной почты	334
Использование кнопки "Управление файлами"	335

Использование Fireworks с другими приложениями

Работа с Dreamweaver	338
Работа с Flash	353

Работа с программой FreeHand	362
Работа с программой Director	367
Работа с программой HomeSite	371
Работа с Photoshop	373
О работе с Illustrator	378
О работе с GoLive	379
О работе с редакторами HTML	379
О расширении возможностей Fireworks	380
Об Adobe XMP	380
Об Adobe Bridge	380
Интеграция с Flex для создания макетов многофункциональных приложений Интернета (экспорт MXML)	381
 Автоматизация повторяющихся задач	
Поиск и замена	382
Пакетная обработка	386
Расширение Fireworks	395
Применение роликов Flash SWF в качестве панелей Fireworks	400
 Установки и комбинации клавиш	
Настройки программы	401
Изменение наборов комбинаций клавиш	404
Работа с файлами конфигурации	406
О переустановке Fireworks	408
Просмотр содержимого пакетов (только для Macintosh) ..	408
 Указатель	 409

Раздел 1: Введение

Программа Adobe® Fireworks® CS3 представляет собой уникальный универсальный инструмент для работы с векторной и растровой графикой, предоставляющий пользователю весьма эффективную среду разработки для быстрого создания прототипов web-сайтов и пользовательских интерфейсов, а также для подготовки и оптимизации изображений для Web. Программа Fireworks CS3 реализует широкие возможности редактирования как векторных, так и растровых изображений, содержит общую библиотеку предварительно подготовленных графических компонентов, а также поддерживает интеграцию с программными продуктами Adobe Photoshop® CS3, Adobe Illustrator® CS3, Adobe Dreamweaver® CS3 и Adobe Flash® CS3 Professional, что позволяет экономить время разработчика. С ее помощью можно быстро создать прототип для web-проекта, а затем передать выполненную работу непосредственно программе Dreamweaver CS3.

Программа Fireworks CS3 является неотъемлемой частью комплектов Adobe Creative Suite 3 Web Premium и Web Standard, которые позволяют профессиональным дизайнерам и разработчикам приобщиться к неисчерпаемому потоку энергии и идей, охватывающему все стадии творчества, от начальной концепции до безукоризненного готового материала, предназначенного для вывода на печать, видео, передачи через Интернет и на мобильные устройства. В основе уникальных возможностей комплекта Creative Suite лежит сквозная интеграция, которая позволяет профессиональным дизайнерам и разработчикам сосредоточиться исключительно на осуществлении своих замыслов и скорее достичь наивысших результатов.

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- “Установка” на странице 1
- “Справка Adobe” на странице 3
- “Ресурсы” на странице 6
- “Новые возможности Fireworks CS3” на странице 10

Установка

Требования

Чтобы ознакомиться с полным перечнем системных требований и рекомендаций программного обеспечения Adobe, см. файл Read Me.html на установочном DVD-диске.

Установка программного обеспечения

- 1 Закройте все программы Adobe, запущенные на компьютере.
- 2 Вставьте установочный диск в DVD-привод и следуйте указаниям на экране.

Примечание: Дополнительную информацию см. в файле Read Me.html на установочном DVD-диске.

Активация программного обеспечения или загрузка электронной лицензии

В программном обеспечении Adobe применяется технология управления электронной лицензией (e-license). При наличии однопользовательской розничной лицензии будет выдан запрос на активацию своей копии программного обеспечения. Эта простая и анонимно выполняемая операция должна быть выполнена в течение 30 дней с момента запуска программного обеспечения. При наличии пакета лицензий (корпоративной лицензии) вместо этого будет выдан запрос на загрузку электронной лицензии. Эта простая операция должна быть выполнена в течение 30 дней с момента запуска программного обеспечения. Предоставляемые пользователю функциональные возможности программного обеспечения Adobe от типа лицензии не зависят.

Дополнительную информацию см. в файле Read Me на установочном DVD-диске или на web-сайте Adobe.

- Информацию об активации продукта см. на странице www.adobe.com/go/activation_ru.
- Информацию о программе Adobe License Manager см. на странице www.adobe.com/go/alm_ru.

Активация программного обеспечения

1 Если диалоговое окно "Активация" еще не открыто, выберите команду "Справка" > "Активировать".

2 Следуйте инструкциям на экране.

***Примечание:** Если необходима установка продукта на другой компьютер, то он должен быть сначала деактивирован на данном компьютере. Выберите меню "Справка" > "Деактивировать".*

Загрузка электронной лицензии

1 Если диалоговое окно "Загрузить электронную лицензию" еще не открыто, выберите меню "Справка" > "Загрузить электронную лицензию".

2 Следуйте инструкциям на экране.

***Примечание:** Если необходимо установить программное обеспечение на другом компьютере, то сначала электронная лицензия должна быть возвращена на сервер лицензий. Выберите меню "Справка" > "Вернуть электронную лицензию".*

Регистрация

Регистрация приобретенного программного продукта предоставляет возможность получать дополнительную поддержку при установке, уведомления об обновлениях и другие услуги.

❖ Чтобы зарегистрироваться, следуйте указаниям в диалоговом окне "Регистрация", которое выводится на экран после установки и активации программного обеспечения.



Если регистрация отложена, то можно зарегистрироваться в любое другое время, выбрав команду "Справка" > "Регистрация в Интернете".

Файл Read Me

Файл Read Me.html для конкретного продукта можно найти на установочном DVD-диске (он также копируется при установке в папку приложения). Этот файл содержит следующую важную информацию.

- Системные требования
- Установка и удаление
- Активация и регистрация

- Установка шрифтов
- Устранение неисправностей
- Поддержка пользователей
- Юридическая информация

Просмотр файлов, установленных вместе с программой Fireworks

В какой-то момент может понадобиться просмотр или доступ к файлам, установленным вместе с программой Fireworks. В процессе установки программа Fireworks помещает файлы в различные места файловой системы. Важно понимать, почему тот или иной файл находится именно в этом месте. Дополнительную информацию см. в разделе “Работа с файлами конфигурации” на странице 406.

Пользователи Macintosh должны обратить особое внимание на формат, в котором программа Fireworks по умолчанию хранит программные файлы и свои файлы конфигурации. Дополнительную информацию см. в разделе “Просмотр содержимого пакетов (только для Macintosh)” на странице 408.

Справка Adobe

Справочные ресурсы Adobe

Документация для программного обеспечения Adobe поставляется в нескольких различных форматах.

Справка, включенная в состав продукта, и справка LiveDocs

Встроенная справка продукта предоставляет доступ ко всей документации и учебным материалам, доступным на момент поставки продукта. Ее вызов производится через меню “Справка” конкретного продукта Adobe.

В справку LiveDocs входит все содержимое справки, включенной в состав продукта, а также обновления и ссылки на дополнительные учебные материалы, доступные в Web. Для некоторых продуктов справочная система LiveDocs позволяет также добавлять комментарии. Справка LiveDocs для каждого из продуктов доступна в разделе “Центр справочных ресурсов Adobe” по адресу: www.adobe.com/go/documentation_ru.

Большинство версий справочных систем, прилагаемых к продукту и справка LiveDocs позволяют выполнять поиск по справочным системам сразу нескольких продуктов. Разделы справки содержат также ссылки на соответствующее web-содержимое и разделы справки, относящиеся к другим продуктам.

Справочные системы обоих типов следует рассматривать как средство доступа к дополнительным материалам и взаимодействия с сообществами пользователей. Наиболее свежая и полная версия справочной системы доступна через Web.

Документация в формате Adobe PDF

Прилагаемая к продукту справка доступна также в виде файла в формате PDF (Portable Document Format), который оптимизирован для печати. В формате PDF могут также поставляться технические и другие документы.

Вся документация в формате PDF доступна в разделе “Центр справочных ресурсов Adobe” по адресу: www.adobe.com/go/documentation_ru. Документация в формате PDF, включенная в поставку продукта, находится в папке Documents на установочном или дополнительном DVD-диске.

Печатная документация

Печатные версии полной справки, включенной в состав продукта, можно купить на сайте "Adobe Store" по адресу: www.adobe.com/go/store_ru. Там же можно найти книги, опубликованные издателями-партнерами Adobe.

Печатное руководство по организации рабочего процесса включено в состав всех продуктов Adobe Creative Suite 3, а отдельные продукты Adobe могут включать печатную версию руководства по их начальному освоению.

Использование справки, включенной в состав продукта

Доступ к справке производится через меню "Справка". После запуска программы Adobe Help Viewer нажмите кнопку "Обзор", чтобы просмотреть справку других продуктов Adobe, установленных на данном компьютере.

Получить информацию о нескольких продуктах Adobe помогут следующие функции.

- Справка позволяет произвести поиск информации о нескольких продуктах.
- Разделы могут содержать ссылки на разделы справки других продуктов Adobe или на дополнительное содержимое в Web.
- Некоторые темы являются общими для нескольких продуктов. Если какая-либо тема справки отмечена и значком Fireworks, и значком Dreamweaver, то можно сделать вывод, что она либо описывает функциональные возможности, аналогичные в этих двух продуктах, либо документирует рабочие процессы с их участием.

Примечание: Если необходимо выполнить поиск словосочетания (например "инструмент фигура"), заключите его в кавычки, чтобы отобразились только те разделы, которые включают все слова этого словосочетания.

Специальные возможности

Содержимое справки Adobe доступно для инвалидов, в частности для людей с ограниченной подвижностью, слепых и слабовидящих. Встроенная справка продукта обеспечивает возможность использования комбинаций клавиш для доступа к элементам управления панели инструментов и средствам навигации, а также поддерживает стандартные функции специальных возможностей, включая следующие.

- Размер текста можно изменить стандартными командами контекстного меню.
- Ссылки подчеркиваются, что упрощает их распознавание.
- Если текст ссылки не соответствует заголовку ее цели, то последний указывается в атрибуте Title тега привязки. Например, ссылки "Назад" и "Далее" включают названия предыдущего и следующего разделов.
- Обеспечивается возможность применения режима высокой контрастности.
- К графическим объектам без заголовков прилагается дополнительный текст.
- Каждый кадр имеет заголовок, отражающий его назначение.
- Стандартные HTML-теги определяют структуру содержимого для инструментов чтения с экрана или преобразования текста в речь.
- Управление форматированием осуществляется с помощью таблиц стилей, поэтому применение внедренных шрифтов не предусмотрено.

Комбинации клавиш Windows для элементов управления панелью инструментов

Каждый элемент управления на панели инструментов встроенной в продукт справки имеет клавиатурный эквивалент.

Кнопка "Назад" "Alt" + "Стрелка влево"

Кнопка "Вперед" "Alt" + "Стрелка вправо"

Печать "Ctrl" + "P"

Кнопка "Сведения" "Ctrl" + "I"

Меню "Обзор" "Alt" + "Стрелка вниз" или "Alt" + "Стрелка вверх" для просмотра справки для другой программы

Поле "Поиск" "Ctrl" + "S", чтобы поместить курсор в поле "Поиск" (Windows)

Комбинации клавиш для навигации (Windows)

Для навигации и просмотра разделов в программе Adobe Help Viewer предназначены следующие сочетания клавиш.

- Переход из области навигации в область чтения и наоборот производится с помощью клавиш "Ctrl" + "Tab" и "Shift" + "Ctrl" + "Tab".
- Переход по ссылкам в пределах области производится с помощью клавиши "Tab" или клавиш "Shift" + "Tab".
- Чтобы активировать выделенную ссылку, нажмите клавишу "Ввод".
- Чтобы сделать текст более крупным, нажмите клавиши "Ctrl" + "+".
- Чтобы сделать текст более мелким, нажмите клавиши "Ctrl" + "-".

Выбор в справке необходимых документов

Для обучения работе в программе Fireworks доступны разнообразные ресурсы, включая справку Fireworks, версии компонентов документации по Fireworks в формате PDF и ряд источников информации, доступных по сети Интернет.

- *Справочное* руководство *Использование Fireworks* предназначено для всех групп пользователей и содержит подробную информацию обо всех функциях программы. Оно доступно в любой момент из справки Fireworks (меню "Справка" > "Использование Fireworks"). Этот документ доступен также в формате PDF на web-сайте Adobe по адресу: www.adobe.com/go/fireworks_documentation_ru.
- Документ *Расширение Fireworks*, который описывает инфраструктуру Fireworks и интерфейс прикладных программ (API), предназначен для опытных пользователей, которые собираются создавать расширения и выполнять настройку интерфейса программы. В нем описано, как управлять всеми командами и параметрами программы Fireworks при помощи специальных команд на языке JavaScript, которые она способна интерпретировать. Это руководство также доступно как через справку, так и на web-сайте Adobe, в виде загружаемого файла PDF.

Ресурсы

Adobe Video Workshop

Служба Video Workshop позволяет многое узнать о Adobe Creative Suite 3. Для комплекта Adobe Creative Suite 3 предусмотрено более 200 учебных видеофильмов, охватывающих широкий перечень тем, которые интересуют специалистов, занимающихся печатью, web-дизайном и созданием видеоматериалов.

Служба Video Workshop (видеомастерская) позволяет получать информацию о любом продукте Creative Suite 3. Множество видеофильмов объясняют, как пользоваться программными продуктами в сочетании друг с другом.

После запуска Video Workshop пользователь должен точно указать, какие продукты и разделы его интересуют. Предусмотрена возможность просмотра сведений о каждом видеофильме, что позволяет выбрать наиболее подходящий способ изучения той или иной темы.

Сообщество специалистов, которые щедро делятся своими знаниями

При подготовке этой версии мы пригласили представителей сообщества Adobe поделиться своими экспертными знаниями и творческими идеями. Корпорация Adobe и сайт Lynda.com представляют учебные материалы, описания советов и приемов, который составили ведущие дизайнеры и разработчики: Майкл Ниннесс (Michael Ninness), Кэтрин Эйсмэнн (Katrin Eismann), Крис Джорджинес (Chris Georgenes) и другие. Вы сможете увидеть и услышать выступления экспертов Adobe, в частности Линн Грайлло (Lynn Grillo), Грэга Рюиса (Greg Rewis) и Расселла Брауна (Russell Brown). Общее число специалистов по различным программным продуктам, которые выразили желание поделиться своими знаниями, превышает три десятка.

Учебники и исходные файлы

Служба Video Workshop подходит для обучения не только начинающих, но и более опытных пользователей. Она также позволяет найти видеофильмы, посвященные новым функциям и ключевым методам работы. Каждый видеофильм охватывает всего одну тему, и его демонстрация, как правило, занимает всего 3-5 минут. К большинству видеофильмов прилагаются иллюстрированные учебники и исходные файлы, что позволяет вывести на печать подробные описания шагов и самостоятельно опробовать методики, представленные в учебнике.

Использование службы Video Workshop

Доступ к Video Workshop можно произвести с DVD-диска, входящего в поставку конкретного продукта Creative Suite 3. Она также доступна по сети Интернет по адресу: www.adobe.com/go/learn_videotutorials_ru. Следите за новостями, Adobe будет регулярно публиковать в Интернет-версии Video Workshop новые видеофильмы.

Видеофильмы Fireworks CS3

Adobe Video Workshop охватывает широкий диапазон тем, касающихся Adobe Fireworks CS3, включая следующие.

- Использование панели "Страницы"
- Быстрое создание прототипов при помощи расширенных символов
- Общие сведения о слоях и макете
- Создание сценариев свойств символов

Видеофильмы позволяют также узнать, как комплект Fireworks CS3 применяется с другими продуктами Adobe.

- Импорт файлов Photoshop
- Общие сведения о рабочих процессах в программах Fireworks и Flash
- Общие сведения о рабочих процессах в программах Photoshop, Illustrator и Fireworks

Дополнения

Пользователю предоставляется доступ к самым различным ресурсам, которые помогут поднять эффективность использования каждой из программ Adobe до максимального уровня. Некоторые из этих ресурсов устанавливаются на компьютере пользователя в процессе начальной установки. Множество полезных примеров и документов находятся на установочном или дополнительном DVD-диске.

Уникальные дополнения можно также получить в сообществе Adobe Exchange по адресу:

www.adobe.com/go/exchange_ru.

Установленные ресурсы

При установке программного обеспечения в папку приложения помещаются многочисленные ресурсы. Для просмотра этих файлов перейдите в папку конкретного приложения.

- Windows: [системный диск]/Program files/Adobe/Adobe Fireworks CS3
- Mac OS: [системный диск]/Applications/Adobe Fireworks CS3

В зависимости от продукта Adobe папка приложения может содержать следующие файлы.

Внешние модули Внешние модули – это небольшие программы, которые расширяют или дополняют функции данной программы. После установки внешние модули отображаются как пункты меню "Импортировать" или "Экспортировать", как форматы файлов в диалоговых окнах "Открыть", "Сохранить как" и "Экспортировать оригинал", а также в виде фильтров во вложенном меню "Фильтр".

Наборы параметров Наборы параметров включены в различные инструменты, установки, эффекты и изображения. К стандартным наборам параметров относятся кисти, образцы, группы цветов, символы, заказные фигуры, графика и стили слоев, узоры, текстуры, действия, рабочие пространства и многое другое. В набор параметров включаются любые элементы интерфейса программы. Некоторые наборы параметров становятся доступными только после выбора соответствующего инструмента. Если не хочется создавать какой-либо эффект или изображение с нуля, то можно просто воспользоваться в качестве источника идей библиотекой наборов параметров.

Шаблоны Файлы шаблонов доступны для открытия и просмотра в программе Adobe Bridge, из экрана приветствия или непосредственно через меню "Файл". Разные продукты содержат различные наборы шаблонов, начиная фирменными бланками, информационными бюллетенями и web-сайтами и заканчивая меню DVD-дисков и видеокнопками. Каждый файл шаблона создан на профессиональном уровне и представляет пример наилучшей реализации возможностей продукта. Шаблоны могут оказаться весьма полезны, когда нет времени на тщательную подготовку к запуску проекта.

Примеры Файлы примеров содержат проекты более высокого уровня сложности и представляют собой превосходный способ увидеть в действии новые возможности. Они демонстрируют весь спектр творческих возможностей, поддерживаемых программой.

Шрифты В состав каждого продукта Creative Suite включено несколько шрифтов и гарнитур OpenType®. Во время установки эти шрифты копируются на компьютер в следующие папки.

- Windows: [системный диск]/Program Files/Common Files/Adobe/Fonts

- Mac OS X: [системный диск]/Library/Application Support/Adobe/Fonts

Информацию об установке шрифтов см. в файле Read Me.html на установочном DVD-диске.

Содержимое DVD-диска

Установочный или дополнительный DVD-диск каждого из продуктов содержит дополнительные ресурсы, предназначенные для использования с данной программой. В папке Goodies содержатся файлы, относящиеся к конкретному продукту: шаблоны, изображения, наборы параметров, действия, внешние модули и эффекты, а также папки, вложенные в папки Fonts и Stock Photography. В папке Documentation содержится версия справки в формате PDF, техническая информация, эталонные листы, справочники, информация о специализированных функциях и другие документы.

Adobe Exchange

Бесплатное содержимое доступно на сайте www.adobe.com/go/exchange_ru, интерактивном сообществе, где пользователи загружают и обмениваются тысячами бесплатных действий, расширений, внешних модулей и других полезных вещей для работы с продуктами Adobe.

Bridge Home

Bridge Home – новый раздел, доступный из программы Adobe Bridge CS3 – предоставляет удобный доступ к самой последней информации о программном обеспечении Adobe Creative Suite 3 в одном месте. Запустите Adobe Bridge, щелкните значок "Bridge Home" в верхней части панели "Избранное", чтобы ознакомиться с самыми последними новостями, советами и ресурсами, относящимися к конкретным инструментам Creative Suite.

Примечание: Служба Bridge Home доступна не для всех языков.

Adobe Design Center

На сайте Adobe Design Center публикуются статьи, сообщения о перспективных новинках и инструкции, поступающие от экспертов в данной области, ведущих дизайнеров и издателей-партнеров Adobe. Новая информация добавляется ежемесячно.

На этом сайте можно найти сотни учебников по программным продуктам, применяемым при проектировании, а также ознакомиться с полезными советами и изучить отдельные методики с помощью видеофильмов, учебников в формате HTML и разделов из книг, представленных в ознакомительных целях.

Разделы "Think Tank", "Dialog Box" и "Gallery" полностью посвящены новым идеям.

- Статьи раздела "Think Tank" описывают, какое участие принимают дизайнеры в развитии технологий, а также узнать, насколько важен их опыт для создания новых проектов, средств разработки и развития общества.
- В разделе "Dialog Box" эксперты обсуждают новые идеи в области анимационной графики и цифрового проектирования.
- Материалы раздела "Gallery" демонстрируют, каким образом замыслы находят свое воплощение в проектах.

Посетите сайт Adobe Design Center по адресу: www.adobe.com/designcenter.

Adobe Developer Center

На сайте Adobe Developer Center представлены примеры, учебники, статьи и принадлежащие всему сообществу ресурсы для разработчиков, при помощи продуктов Adobe занимающихся созданием проектов многофункциональных Интернет-приложений, web-сайтов, мобильного содержимого и других проектов. Сайт Developer Center также содержит ресурсы для разработчиков, создающих внешние модули для продуктов Adobe.

Помимо примеров кода и учебников на этом сайте можно найти потоки RSS, сетевые семинары, комплекты программ для разработчика ПО, руководства по написанию сценариев и другие технические ресурсы.

Посетите сайт Adobe Developer Center по адресу: www.adobe.com/go/developer_ru.

Поддержка пользователей

Посетите также web-сайт Adobe Support по адресу: www.adobe.com/support. На нем можно найти информацию, позволяющую устранить нарушения в работе конкретного продукта, а также узнать, какие функции технической поддержки предоставляются бесплатно, а какие – на коммерческой основе. Перейдите по ссылке "Обучение", чтобы получить доступ к книгам издательства Adobe Press, всевозможным учебным ресурсам, программам сертификации по продуктам Adobe и многим другим материалам.

Файлы для загрузки

На сайте www.adobe.com/go/downloads_ru можно найти бесплатные обновления, тренажеры и другие полезные программы. Кроме этого, на сайте Adobe Store (по адресу www.adobe.com/go/store_ru) доступны для загрузки тысячи внешних модулей, созданных сторонними разработчиками, которые могут помочь в автоматизации задач, настройке рабочих процессов, создании специализированных профессиональных эффектов и т.д.

Adobe Labs

На сайте Adobe Labs пользователю предоставляется возможность испытать и оценить новые и перспективные инновации, технологии и программные продукты Adobe.

В частности, он предоставляет доступ к следующим ресурсам.

- Предварительные выпуски программ и технологий
- Образцы кода и рекомендации, которые могут помочь в обучении
- Предварительные версии программ и технической документации
- Форумы, wiki-сайт и другие средства организации совместной работы помогут наладить взаимодействие с разработчиками, разделяющими ваши взгляды

Adobe Labs создан для поддержки процесса коллективной разработки программного обеспечения. Эта среда позволяет пользователям скорее достичь высокой продуктивности в работе с новыми продуктами и технологиями, а группам разработчиков Adobe – быстрее реагировать на запросы пользователей, чтобы иметь возможность создавать программное обеспечение, полностью соответствующее потребностям и ожиданиям сообщества.

Сайт Adobe Labs доступен по адресу: www.adobe.com/go/labs_ru.

Сообщества пользователей

Форумы, web-дневники и другие средства коллективного общения позволяют пользователям совместно использовать технологии, инструменты и информацию, задавать вопросы и получать ответы, а также учиться извлекать максимум возможного из применяемых программ. Форумы для пользователей доступны на английском, французском, немецком и японском языках, а web-дневники ведутся на множестве национальных языков.

Чтобы принять участие в работе форумов или web-дневников, посетите сайт www.adobe.com/communities.

Новые возможности Fireworks CS3

Создание расширенных символов

Эта версия программы Fireworks содержит новые и улучшенные функции для работы с символами. Стало доступным создание графических символов с интеллектуальным масштабированием и возможностью придания им дополнительных атрибутов при помощи файла JavaScript (JSF). Ускоренное моделирование пользовательского интерфейса производится перетягиванием этих символов на документ и изменением связанных с ним параметров на новой панели "Свойства символа".

Расширенные символы	
панель "Свойства символа"	Эта новая панель представляет собой центр, в котором сосредоточено управление свойствами интеллектуальных графических символов.
Расширенный графический символ	В графические символы внесены усовершенствования, позволяющие создавать для них настраиваемые свойства с помощью кода на языке JavaScript.
Библиотека символов	В этой версии программы появилась стандартная библиотека графических символов, использующих новые функциональные возможности. Эти символы легко поддаются настройке, что позволяет привести их вид к стилистике конкретного web-сайта или пользовательского интерфейса.
Замена символов	Эта функция позволяет легко и просто заменять символы в процессе проектирования документа.

Дополнительную информацию см. в разделе "Создание и использование расширенных графических символов" на странице 217.

Интеллектуальное масштабирование символов

Раньше масштабирование символа приводило к изменению всего объекта как единого элемента. Для некоторых видов объектов, особенно для геометрических фигур со стилизованными углами, это приводило к искажению символа.

Версия программы Fireworks CS3 содержит совершенно новое средство, называемое 9-фрагментным масштабированием, предназначенное для управления масштабированием векторных или растровых символов. Помещая на иллюстрацию несколько направляющих, можно точно определить, каким образом должно производиться масштабирование каждой из ее фрагментов. Для любой из девяти различных областей может быть задан режим масштабирования: только по горизонтали, только по вертикали, по горизонтали и по вертикали или вообще не масштабироваться. Эта функция, которая включена по умолчанию, позволяет также настроить масштабирование всего трех областей. В сочетании с новой библиотекой автофигур 9-фрагментное масштабирование позволяет моделировать web-сайты и приложения с ранее недоступной быстротой.

Масштабирование без искажений	
Новое средство 9-фрагментного масштабирования	Обеспечивает применение функции 9-фрагментного масштабирования векторных и растровых символов с увеличением или уменьшением, не искажая их геометрию. Исходя из формы символа, он может масштабироваться по трем или девяти отдельным фрагментам.

Дополнительную информацию см. в разделе “Применение 9-фрагментного масштабирования” на странице 215.

Добавление нескольких страниц в один документ

Разработчики Fireworks постоянно совершенствуют рабочий процесс web-дизайна, а версия программы Fireworks CS3 упрощает задачу создания сложных многостраничных web-прототипов с использованием единого файла PNG. Каждая страница содержит свои собственные настройки холста, размера, цвета, разрешения и направляющих. Они могут быть заданы отдельно для каждой страницы и могут применяться глобально ко всем страницам документа.

В текущей версии программа Fireworks переводит многостраничную концепцию на следующий шаг развития, позволяя как применять слой к одной странице, так и работать с разделяемыми слоями, которые охватывают несколько страниц. Общие слои затеваются желтым цветом, что позволяет отличить их от остальных. Для обеспечения быстрого создания прототипов на нескольких страницах можно организовать рабочие процессы с гиперссылками и поддержкой активных областей. Доступен также просмотр всех разработанных страниц в браузере или их экспорт сразу в виде группы HTML-страниц.

Простое создание прототипов	
Новая панель "Страницы"	Панель "Страницы" предоставляет быстрый доступ ко всем страницам в файле PNG.
Применение слоев к нескольким страницам	Слои могут быть применены как к одной странице, так и совместно использоваться на нескольких страницах. Общие слои отображаются в желтом цвете, что позволяет их отличить от остальных.
Использование основной страницы для общих элементов	Для хранения элементов, общих для всех страниц, может служить страница-шаблон, хотя это и не обязательно.

Дополнительную информацию см. в разделе “Работа со страницами” на странице 178.

Создание слайд-шоу на основе Flash

Поддерживается автоматическое создание графических слайд-шоу. При помощи команды "Создать слайд-шоу" создать полноценное слайд-шоу Flash могут даже те, кто не умеет пользоваться программой Flash. Для этого достаточно просто выбрать папку с изображениями, добавить параметры слайд-шоу (например переходы между слайдами), выбрать для конечного вывода проигрыватель альбомов Fireworks (шаблон Flash) и запустить пакетный процесс автоматического создания миниатюр и полноразмерных изображений, оптимизированных для Web.

Создание слайд-шоу Flash без обучения работе с программой Flash	
Функция "Создать слайд-шоу"	Чтобы запустить новый инструмент, выберите пункт "Создать слайд-шоу" в меню "Команды".

Дополнительную информацию см. в разделе "Создание слайд-шоу" на странице 288.

Иерархические слои

В программе Fireworks CS3 структура слоев в документе может быть сколь угодно простой или сложной, при этом сохраняется полная иерархия слоев. При создании нового файла все элементы упорядочиваются линейно, на одном и том же уровне. Предусмотрена возможность создавать новые вложенные слои по мере необходимости и перемещать в них элементы, а также в любое время перемещать элементы из одного слоя в другой. Существует также возможность создать несколько вложенных слоев и сгруппировать их.

Использование слоев позволяют достичь большей гибкости проекта	
Иерархические слои	Для создания и упорядочивания слоев по мере возникновения необходимости предназначена панель "Слои".

Дополнительную информацию см. в разделе "Работа со слоями" на странице 182.

Работа с файлами Photoshop

Программа Fireworks CS3 позволяет импортировать собственные файлы Photoshop напрямую. Достигнув совершенно нового уровня функциональности, Adobe меняет самые основы представлений об интеграции. Композиции и изображения, созданные в программе Fireworks, теперь могут быть сохранены в собственном формате Photoshop и открыты либо в Photoshop, либо в Fireworks CS3 с сохранением информации о слоях.

Улучшенная совместимость с Photoshop	
Эффекты слоев Photoshop	Программа Photoshop реализует целый ряд эффектов (тени, свечения, скосы, наложения, обводки и др.), которые позволяют пользователю менять вид содержимого слоя. При открытии PSD-файла в программе Fireworks CS3 все эти эффекты сохраняются. Эффекты слоев Photoshop также могут быть применены непосредственно к любому объекту в программе Fireworks выбором пункта "Живые эффекты Photoshop" инструмента "Живые фильтры" в инспекторе свойств.
Режимы наложения Photoshop	В программу Fireworks CS3 включено семь наиболее распространенных режимов наложения Photoshop (растворение, линейное затемнение, линейное осветление, яркий свет, линейный свет, точечный свет и жесткое смешение).
Сохранение иерархии слоев при открытии файлов PSD	Последняя версия Fireworks CS3 поддерживает также иерархическую структуру слоев, что позволяет сохранять информацию о слоях и подслоях при импорте файлов из программы Photoshop.

Дополнительную информацию см. в разделе “Работа с Photoshop” на странице 373.

Импорт файлов Fireworks в Adobe Flash

Теперь содержимое можно быстро переместить из Fireworks CS3 в программу Flash CS3 Professional копированием-вставкой или импортом файлов Fireworks PNG. При этом сохраняются важные структурные компоненты: многостраничность, общие и иерархические слои, кадры, настройки 9-фрагментного масштабирования и многие другие эффекты. Организация работы, при которой макетирование осуществляется в программе Fireworks, а разработка – в программе Flash, достигла предельной простоты.

Дополнительную информацию см. в разделе “Работа с Flash” на странице 353.

Интеграция с Flex для поддержки макетов RIA

По мере того как дизайнерам приходится осваивать все более сложные технологии, возрастает значение инструментов и методов их интеграции. Программа Fireworks CS3 может помочь при разработке многофункциональных Интернет-приложений следующего поколения RIA (Rich Internet Application), позволяя экспортировать ресурсы общих библиотек в формате компонентов, пригодных для использования в программе Adobe Flex™ Builder™. Поддерживаются также моделирование и абсолютное позиционирование.

Наилучшей особенностью этого подхода является то, что он не требует от разработчика лишней работы, поскольку программа Fireworks экспортирует необходимый код Flex (MXML) автоматически. Благодаря этому макету приложения Flex можно легко создать в программе Fireworks, подготовить ресурсы общей библиотеки в формате MXML, а затем загрузить в программу Flex Builder.

Работа с файлами Illustrator

Файлы Illustrator могут быть открыты в программе Fireworks с сохранением иерархии слоев, связанных изображений, атрибутов текста, прозрачности и т.д. Программа Fireworks предусматривает также средства экспорта файлов в программу Adobe Illustrator 8.0.

Дополнительную информацию см. в разделе “О работе с Illustrator” на странице 378.

Дополнительную информацию о новых возможностях см. на странице Fireworks на web-сайте Adobe по адресу: www.adobe.com/products/fireworks/.

Adobe Bridge

Средство просмотра файлов следующего поколения Adobe Bridge позволяет упростить обработку файлов в самой программе Fireworks и во всем комплекте Adobe Creative Suite. Эта программа позволяет просматривать, помечать, искать и обрабатывать изображения. Совместное использование программ Bridge и Fireworks предоставляет возможность пользоваться метаданными XMP в файлах. Adobe XMP (Extensible Metadata Platform) – это технология, позволяющая пользователю сохранять дополнительную информацию в файлах в форматах PNG, GIF, JPEG, Photoshop и TIFF. Кроме того, она упрощает обмен метаданными между программами Adobe и другими системами, которые поддерживают стандарт метаданных XMP.

Дополнительную информацию см. в разделе “Об Adobe Bridge” на странице 380.

Раздел 2: Основы Fireworks

Fireworks CS3 – это программа, предназначенная для проектирования профессиональной экранной графики. В ней применяются новаторские решения, позволяющие справиться с основными задачами, с которыми приходится сталкиваться художникам-оформителям и web-мастерам. Кроме того, в программе Fireworks предусмотрен широкий перечень инструментов, что позволяет создавать и редактировать векторные и растровые графические объекты в пределах единственного файла.

С появлением программы Fireworks дизайнеры web-страниц избавились от необходимости пользоваться в ходе работы больше чем десятком различных приложений, предназначенных для выполнения узко специализированных задач. В ней предусмотрены неdestructивные "живые" фильтры, поэтому разработчикам больше не нужно заниматься утомительной работой по воссозданию web-графики с нуля после любого простого редактирования. Программа Fireworks формирует код JavaScript, благодаря чему упрощается создание ролловеров. Применяемые в ней эффективные функции оптимизации позволяют сокращать размеры файлов web-графики, не жертвуя качеством.

Тем, кто впервые приступает к работе в программе Fireworks, необходимо усвоить общие понятия Fireworks, в частности, касающиеся открытия, импортирования и сохранения файлов, разобраться в том, как функционирует среда Fireworks, а также научиться работать с файлами. После создания нового файла или открытия существующего файла становится доступной рабочая среда Fireworks.

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- "О работе в программе Fireworks" на странице 14
- "О векторной и растровой графике" на странице 16
- "Создание нового документа" на странице 17
- "Открытие и импортирование файлов" на странице 18
- "Сохранение файлов Fireworks" на странице 26
- "Рабочая среда Fireworks" на странице 28

О работе в программе Fireworks

Fireworks – это универсальная программа, предназначенная для создания, редактирования и оптимизации web-графики. Она позволяет создавать и редактировать растровые и векторные изображения, проектировать web-эффекты, такие как ролловеры и всплывающие меню, кадрировать и оптимизировать графику в целях уменьшения размеров файлов, в которых она хранится, а также экономить время, автоматизируя повторяющиеся задачи. После завершения работы над документом его можно экспортировать или сохранить как файл JPEG, файл GIF или файл другого формата, наряду с файлами HTML, содержащими таблицы HTML и код JavaScript, которые предназначены для использования в Web. Предусмотрена также возможность экспортировать или сохранять файлы в формате, предназначенном для использования в другой программе, такой как Adobe Photoshop или Adobe Flash, если есть необходимость продолжить работу в другой программе.

Векторные и растровые объекты

На панели "Инструменты" Fireworks имеется несколько разделов, содержащих инструменты для рисования и редактирования векторных и растровых изображений. Для получения дополнительной информации об этих двух основных форматах см. "О векторной и растровой графике" на странице 16

В программе Fireworks от выбранного инструмента зависит то, будет ли создаваемый объект представлять собой векторное или растровое изображение. Например, после выбора инструмента "Перо" в разделе "Вектор" панели "Инструменты" можно приступить к рисованию векторных контуров, нанося на рисунок точки. Выберите инструмент "Кисть", и появится возможность рисовать растровые объекты. Выберите инструмент "Текст", и появится возможность приступить к вводу текста.

После рисования векторных объектов, растровых объектов или ввода текста можно воспользоваться широким перечнем инструментов, эффектов, команд и методов для усовершенствования и дополнения создаваемой графики. Предусмотрена возможность пользоваться инструментами Fireworks в редакторе кнопок для создания интерактивных кнопок навигации.

Инструменты Fireworks можно также применять для редактирования импортированной графики. Имеется возможность импортировать и редактировать файлы в форматах JPEG, GIF, PNG, PSD и во многих других форматах. После импортирования графического изображения можно откорректировать его цвет и тон, а также выполнить его кадрирование, ретуширование и маскирование.

Интерактивная графика

Фрагменты и активные области представляют собой web-объекты, которые определяют интерактивные области в web-графике. Фрагменты разрезают изображение на различные разделы, к которым можно применять ролloverные варианты поведения, анимацию и ссылки URL (Uniform Resource Locator – унифицированный указатель информационного ресурса). Кроме того, эти разделы можно экспортировать с использованием различных настроек. На web-странице каждый фрагмент отображается в ячейке таблицы. Активные области позволяют присваивать ссылки URL-адресов и варианты поведения всей графике или ее части. Дополнительные сведения см. в разделе "Фрагменты, ролloverы и активные области" на странице 228.

На фрагментах и активных областях имеются перетягиваемые рукояти ролloverа, которые позволяют быстро назначать сменяющиеся графические объекты и варианты поведения графическим элементам непосредственно в рабочем пространстве. Редактор кнопок и редактор всплывающего меню представляют собой удобные средства Fireworks, которые позволяют создавать специальную интерактивную графику для навигации по web-сайтам.

Об оптимизации и экспорте графики

В программе Fireworks предусмотрены мощные средства оптимизации, которые позволяют найти компромисс между размером файла и приемлемым визуальным качеством в ходе подготовки к экспорту графики. Программа Fireworks позволяет оптимизировать web-графику в целях минимизации размера файла, в котором она содержится, чтобы обеспечить быструю загрузку на страницы web-сайтов, не исключая возможности сравнивать качество графики в видах "Просмотр", "2 варианта" или "4 варианта" в рабочем пространстве.

Изображение может быть фрагментировано на меньшие части, а затем каждая часть оптимизирована в формате, который в наибольшей степени соответствует содержимому. Для того чтобы добиться более гибкой оптимизации, можно использовать выборочное сжатие JPEG и сосредоточиться на наиболее важной части изображения JPEG, снижая при этом качество фона.

После оптимизации графики можно перейти к следующему шагу – ее экспорту для использования в Web. Исходный документ PNG программы Fireworks может быть экспортирован в виде файлов многих типов, включая JPEG, GIF, анимированный GIF и таблиц HTML, содержащих фрагментированные изображения, которые состоят из файлов нескольких типов. Для получения дополнительной информации см.

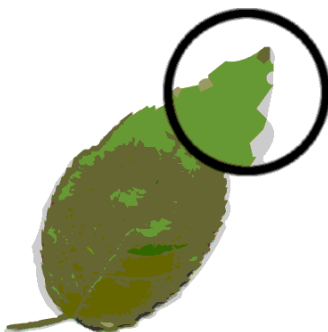
“Оптимизация и экспорт” на странице 296.

О векторной и растровой графике

Компьютеры отображают графику в векторном или растровом формате. Необходимо понять различие между двумя указанными форматами, поскольку это поможет разобраться в работе программы Fireworks, которая содержит векторные и растровые инструменты, а также позволяет открывать или импортировать оба формата.

О векторной графике

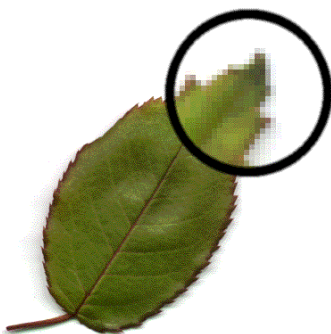
В векторной графике объекты представлены с помощью линий и кривых, называемых векторами, которые включают информацию о цвете и местонахождении графических элементов. Например, изображение листа может быть определено с помощью ряда точек, которые описывают контур листа. Цвет листа определяется цветом его контура (обводки) и цветом области, заключенной в контур (заливки)



При редактировании векторной графики изменяются свойства линий и кривых, которые описывают представленную в ней фигуру. Векторная графика не зависит от разрешения, а это означает, что обеспечивается возможность перемещать, изменять размеры, изменять форму или изменять цвет векторной графики, а также отображать ее на устройствах вывода с разными разрешениями, не меняя качества ее оформления.

О растровой графике

Растровое изображение состоит из точек, называемых пикселями, упорядоченных в виде сетки. Сам экран компьютера представляет собой большую сетку, состоящую из пикселей. В растровой версии рисунка листа изображение определяется местонахождением и цветовым значением каждого пикселя в сетке. Каждому пикселу присваивается цвет. Если такое изображение рассматривается при правильном разрешении, то отдельные точки складываются как элементы мозаики, формируя изображение.



При редактировании растрового изображения изменения вносятся в пиксели, а не в линии и кривые. Такие растровые графические объекты зависят от разрешения, а это означает, что данные, описывающие изображение, привязаны к сетке с конкретными размерами. Увеличение растрового изображения приводит к перераспределению пикселей в сетке, в результате чего края в изображении часто кажутся неровными. Отображение растрового изображения на устройстве вывода с более низким разрешением по сравнению с самим изображением также может привести к ухудшению качества изображения.

Создание нового документа

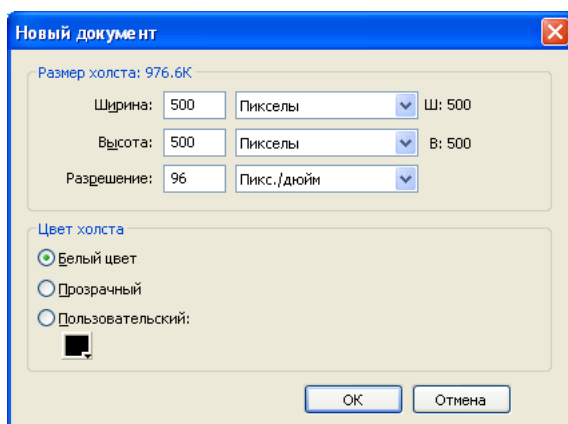
После выбора команды "Файл" > "Создать" для создания нового документа в программе Fireworks фактически создается документ PNG (Portable Network Graphic). PNG – это собственный формат файлов для программы Fireworks. После создания графических объектов в программе Fireworks ее можно экспортировать или сохранить в других знакомых форматах web-графики, таких как JPEG, GIF и анимированный GIF. Можно также экспортировать или сохранять изображение во многих популярных форматах, используемых за пределами Web, таких как TIFF, PSD и BMP. Какие бы параметры оптимизации и экспорта не были выбраны, сохраняется исходный файл Fireworks PNG, что позволяет в дальнейшем легко продолжить редактирование.

Чтобы создать web-графику в программе Fireworks, вначале необходимо определить новый документ или открыть существующий. В дальнейшем можно откорректировать настройки документа в Инспекторе свойств.

Чтобы создать новый документ:

- 1 Выберите команду "Файл" > "Создать".

Откроется диалоговое окно "Новый документ".



- 2 Введите размеры холста по ширине и высоте в пикселах, дюймах или сантиметрах.
- 3 Введите разрешение в пикселах на дюйм или пикселах на сантиметр.
- 4 Выберите для холста белый, прозрачный или заказной цвет.

Примечание: Воспользуйтесь раскрывающейся цветовой панелью "Заказной", чтобы выбрать заказной цвет холста.

- 5 Нажмите кнопку "ОК", чтобы создать новый документ.

Для создания нового документа с таким же размером, что и у объекта в буфере обмена.

- 1 Скопируйте объект в буфер обмена из любого из следующих.

- Другой документ Fireworks
- Web-браузер
- Любое из приложений, перечисленных в "Вставка в программу Fireworks" на странице 22

- 2 Выберите команду "Файл" > "Создать".

Откроется диалоговое окно "Новый документ", в котором будут показаны размеры объекта в буфере обмена по ширине и высоте.

- 3 Задайте разрешение и цвет холста и нажмите кнопку "ОК".
- 4 Выберите команду "Редактирование" > "Вставить", чтобы вставить объект из буфера обмена в новый документ.

Открытие и импортирование файлов

В программе Fireworks можно легко открывать, импорттировать и редактировать векторные и растровые графические объекты, созданные в других графических программах. Кроме того, можно импорттировать изображения из цифровой камеры или сканера.

***Примечание:** Программа Fireworks сохраняет многие, но не все программные конструкции JavaScript при импорте файла из программы Adobe Dreamweaver. Если программа Fireworks поддерживает конкретную программную конструкцию, то распознает ее и сохраняет после перемещения файла обратно в программу Dreamweaver.*

Чтобы открыть документ Fireworks.

1 Выберите команду "Файл" > "Открыть".

Появится диалоговое окно "Открыть".

2 Выберите файл и нажмите кнопку "Открыть".



Чтобы открыть файл, не перезаписывая предыдущую версию, выберите команду "Открыть как безымянный", а затем сохраните файл под другим именем.

В настоящем разделе рассматриваются следующие темы.

- "Открытие недавно закрытых документов" на странице 19
- "Открытие графики, созданной в других приложениях" на странице 19
- "Создание файлов Fireworks PNG на основе файлов HTML" на странице 21
- "Вставка объектов в документ Fireworks" на странице 22

Открытие недавно закрытых документов

В меню "Файл" перечисляются 10 недавно закрытых документов в подменю "Открыть последний". На стартовой странице также отображается список недавно закрытых документов.

Чтобы открыть недавно закрытый файл.

1 Выберите команду "Файл" > "Открыть последний".

2 Выберите файл из подменю.

Чтобы открыть недавно закрытый файл, если не открыт ни один файл.

❖ Щелкните имя файла на стартовой странице.

Открытие графики, созданной в других приложениях

Программа Fireworks позволяет открывать файлы, созданные в других приложениях или форматах файла, включая файлы Photoshop, Adobe FreeHand, Adobe Illustrator, CorelDRAW без сжатия, WBMP, EPS, JPEG, GIF и анимированный GIF.

При открытии файла с форматом, отличным от PNG, с помощью команды "Файл" > "Открыть" создается новый документ Fireworks PNG на основе открываемого файла. Для редактирования изображения в этом открытом файле можно использовать все функции Fireworks. После этого можно либо выбрать команду "Сохранить как", чтобы сохранить свою работу в виде нового файла Fireworks PNG, файла с каким-то другим форматом или файла с изображением какого-то другого типа, либо выбрать команду "Сохранить", чтобы сохранить документ в его первоначальном формате. В результате сохранения документа в первоначальном формате происходит сведение слоев в изображении до единственного слоя и исключается возможность редактировать элементы, характерные для Fireworks, которые, возможно, были добавлены к изображению.

Используя программу Fireworks, можно непосредственно сохранять файлы в следующих форматах: Fireworks PNG, GIF, анимированный GIF, JPEG, BMP, WBMP, TIFF, SWF, AI, PSD и PICT (только в Macintosh).

Примечание: Программа Fireworks сохраняет 16-битные изображения TIFF с 24-битной глубиной цвета.

Анимированный GIF-файл

Предусмотрена возможность передавать в программу Fireworks файлы в формате анимированного GIF двумя способами.

- Файл в формате анимированного GIF можно импортировать как символ анимации. Можно редактировать и перемещать все элементы анимации в виде единого блока и использовать панель "Библиотека" для создания новых экземпляров символа.

Примечание: При импорте файла в формате анимированного GIF задержка кадра устанавливается по умолчанию равной 0,07 секунды. В случае необходимости используйте панель "Кадры", чтобы восстановить исходные временные значения.

- Файл в формате анимированного GIF можно открыть так же, как и обычный GIF-файл. Каждый элемент GIF помещается в свой собственный кадр Fireworks как отдельное изображение. Предусмотрена возможность преобразовывать изображение в символ анимации в программе Fireworks.

Файлы EPS

В программе Fireworks большинство файлов EPS, в частности, файлы Photoshop EPS, открываются как сведенные растровые изображения, в которых все объекты объединены на единственном слое. Но в некоторых файлах EPS, экспортируемых из программы Illustrator, сохраняется их векторная информация.

При открытии или импорте большинства EPS-файлов появляется диалоговое окно "Параметры EPS-файла".

Размер изображения определяет размеры изображения и единицы измерения, с учетом которых происходит визуализация изображения. Предусмотрена возможность выбирать в качестве единиц измерения пиксели, проценты, дюймы и сантиметры.

Разрешение указывает количество пикселей на единицу измерения длины для определения разрешения.

Сохранить пропорции открывает файл в тех же пропорциях, что и оригинал.

Сглаженный обеспечивает сглаживание зубчатых краев в открытом EPS-файле.

При открытии или импорте EPS-файлов Illustrator, содержащих векторную информацию, появляется диалоговое окно "Параметры векторного файла". Это – то же диалоговое окно, которое появляется при открытии или импорте файлов FreeHand.

Файлы PSD

Программа Fireworks CS3 позволяет открывать PSD-файлы, созданные в Photoshop, и сохранять все или большую часть средств PSD, включая иерархические слои, слоевые эффекты и обычно используемые режимы смешения.

Файлы WBMP

Fireworks позволяет открывать WBMP-файлы, которые представляют собой однобитные (монохромные) файлы, оптимизированные для мобильных вычислительных устройств. Этот формат предназначен для использования на страницах WAP (Wireless Application Protocol). Предусмотрена возможность открывать WBMP-файлы непосредственно с помощью команды "Файл" > "Открыть" или импортировать WBMP-файлы с помощью команды "Файл" > "Импорт".

Создание файлов Fireworks PNG на основе файлов HTML

Программа Fireworks позволяет открывать и импортировать содержимое HTML, созданное в других приложениях. При открытии или импорте HTML-файла Fireworks восстанавливает вид макета и варианты поведения элементов, заданные в HTML-коде, что позволяет воссоздавать web-страницы, содержащие фрагментированную графику, кнопки JavaScript и другие интерактивные элементы. Это позволяет восстанавливать унаследованные web-сайты даже при отсутствии исходных PNG-файлов. Такая функция дает возможность быстро открыть или импортировать web-страницу для обновления изображений, изменения макета документа или модификации навигационных ссылок, кнопок и других интерактивных элементов, причем для этого не требуется восстанавливать страницу с нуля или корректировать ее сценарии.

Так как Fireworks экспортирует содержимое HTML в форме таблиц HTML, макет импортированного документа также задается на основе таблиц HTML. HTML-файл должен содержать по меньшей мере одну таблицу, чтобы программа Fireworks могла его восстановить. Для получения дополнительных сведений об HTML-коде см. "Экспорт HTML" на странице 324.

Добавить в Fireworks содержимое HTML можно несколькими способами.

- Можно открыть все таблицы HTML в файле HTML.
- Можно открыть первую таблицу HTML, обнаруженную Fireworks в файле HTML.
- Можно также импортировать первую таблицу HTML, встреченную программой Fireworks, в существующий документ Fireworks.

***Примечание:** Кроме того, программа Fireworks может импортировать документы, в которых используется кодировка UTF-8, и документы, написанные на языке XHTML. Для получения дополнительной информации о файлах этих типов см. "Экспорт файлов в кодировке UTF-8 и в других кодировках" на странице 331 и "Экспорт кода XHTML" на странице 330.*

Чтобы открыть все таблицы в файле HTML.

- 1 Выберите команду "Файл" > "Восстановить таблицу".
- 2 Выберите файл HTML, содержащий таблицы, которые необходимо открыть, и нажмите кнопку "Открыть".

Каждая из таблиц открывается в своем собственном окне документа.

Чтобы открыть только первую таблицу в файле HTML:

- 1 Выберите команду "Файл" > "Открыть".
- 2 Выберите файл HTML, содержащий таблицу, которую необходимо открыть, и нажмите кнопку "Открыть".

Первая таблица в файле HTML откроется в новом окне документа.

Чтобы импортировать первую таблицу файла HTML в открывающийся документ Fireworks.

- 1 Выберите команду "Файл" > "Импорт".
- 2 Выберите файл HTML, из которого необходимо импортировать таблицу, и нажмите кнопку "Открыть".
- 3 Щелкните в окне, чтобы поместить точку вставки в том месте, где должна появиться импортированная таблица.

Вставка объектов в документ Fireworks

Можно импортировать, перетягивать или копировать и вставлять векторные объекты, растровые изображения или текст, созданные в других приложениях, в документ Fireworks. Можно также импортировать изображения из цифровой камеры или сканера.

Перетягивание изображений в программу Fireworks

Предусмотрена возможность перетягивать векторные объекты, растровые изображения или текст в программу Fireworks из любого приложения, которое поддерживает перетягивание. К этим приложениям относятся следующие.

- FreeHand 7 или более поздняя версия.
- Flash 3 или более поздняя версия.
- Photoshop 4 или более поздняя версия.
- Illustrator 7 или более поздняя версия.
- Microsoft Office 97 или более поздняя версия.
- Microsoft Internet Explorer 3 или более поздняя версия.
- Netscape Navigator 3 или более поздняя версия.
- CorelDRAW 7 или более поздняя версия.

Чтобы перетянуть изображение или текст в Fireworks выполните следующее.

- ❖ Перетяните из другого приложения объект или текст в программу Fireworks.

Вставка в программу Fireworks

Вставка объекта, скопированного из другого приложения, в программу Fireworks приводит к размещению объекта в центре активного документа. Предусмотрена возможность копировать и вставлять объект или текст в любом из следующих форматов из буфера обмена.

- FreeHand 7 или более поздняя версия.
- Illustrator
- PNG
- PICT (Macintosh)
- DIB (Windows)
- BMP (Windows)
- Текст ASCII
- EPS
- WBMP
- TXT
- RTF

Чтобы вставить объект в Fireworks.

- 1 В другом приложении скопируйте объект или текст, который необходимо вставить.
- 2 В Fireworks вставьте объект или текст в документ.

Местоположение вставленных объектов

При вставке объекта в программу Fireworks размещение вставленного объекта зависит от того, что выбрано.

- Если выбран, по крайней мере, один объект в единственном слое, то вставленный объект помещается перед ним или накладывается непосредственно над выбранным объектом в том же слое.
- Если выбран сам слой, а также не выбрано ни одного объекта или выбраны все объекты, то вставленный объект помещается перед или накладывается непосредственно над самым верхним объектом в том же слое.
- Если выбраны два или несколько объектов более чем в одном слое, то вставленный объект помещается перед или накладывается непосредственно над самым верхним объектом в самом верхнем слое.
- Если выбран web-слой или объект в web-слое, то вставленный объект помещается перед или накладывается непосредственно над всеми другими объектами в самом нижнем слое.

***Примечание:** Web-слой – это специальный слой, который содержит все web-объекты. Он всегда остается в верхней части панели "Слои". Для получения дополнительной информации о слоях см. "Страницы, слои, маскирование и наложение" на странице 178.*

Ресамплинг вставленных объектов

При вставке растрового изображения с разрешением, отличным от разрешения целевого документа Fireworks, программа Fireworks выводит запрос, нужно ли выполнить интерполяцию этого растрового изображения.

Ресамплинг приводит к добавлению пикселей или к исключению пикселей из растрового изображения с изменяющимися размерами так, чтобы оно соответствовало внешнему виду исходного растрового изображения настолько близко, насколько это возможно. Ресамплинг растрового изображения с переходом к более высокому разрешению обычно вызывает небольшое снижение качества. А ресамплинг растрового изображения с переходом к более низкому разрешению всегда вызывает потерю данных, а также, как правило, падение качества.

Для интерполяции растрового объекта путем вставки:

- 1 Скопируйте растровое изображение в буфер обмена в Fireworks или в другую программу.
- 2 Выберите команду "Редактирование" > "Вставить" в программе Fireworks.

Если растровое изображение в буфере обмена имеет другое разрешение по сравнению с текущим документом, появляется диалоговое окно с запросом, следует ли выполнить интерполяцию или нет.

- 3 Выберите один из следующих вариантов.

Интерполяция •сохраняет исходную ширину и высоту вставленного растрового изображения, добавляя или удаляя пиксели по мере необходимости.

Без интерполяции •сохраняет все исходные пиксели, в результате чего относительные размеры вставленного изображения могут стать больше или меньше по сравнению с ожидаемым.

Импорт PNG-файлов

Предусмотрена возможность импортировать PNG-файлы Fireworks в текущий слой активного документа Fireworks. Все объекты активной области и объекты фрагмента помещаются в web-слой документа. Для получения дополнительной информации о фрагментах и web-объектах см. "Просмотр и отображение фрагментов и их направляющих" на странице 231. Для получения дополнительной информации о слоях см. "Работа со слоями" на странице 182.

Чтобы импортировать файл PNG в слой документа Fireworks.

- 1 На панели "Слой" выберите слой, в который необходимо импортировать файл.
- 2 Выберите команду "Файл" > "Импорт", чтобы открыть диалоговое окно "Импортировать".
- 3 Перейдите к файлу, который должен быть импортирован, и нажмите кнопку "Открыть".
- 4 На холсте поместите указатель импорта в том месте, где должен быть размещен верхний левый угол изображения.
- 5 Импортируйте файл.
 - Щелкните, чтобы импортировать полноразмерное изображение.
 - Перетягивайте указатель импорта, чтобы изменить размеры изображения, по мере выполнения импорта.

Fireworks сохраняет пропорции изображения.

Импорт из цифровой камеры или сканера

Предусмотрена возможность импортировать изображения из цифровой камеры или сканера, только если это устройство является совместимым со спецификацией TWAIN (Windows) или если используется встроенная возможность "OS X Image Capture" (Macintosh). Изображения, импортированные в Fireworks из цифровой камеры или сканера, открываются как новые документы.

***Примечание:** Программа Fireworks не может осуществить импорт из цифровых камер или планшетных сканеров, если не установлены соответствующие программные драйверы, модули и внешние модули. Для ознакомления с конкретными инструкциями, касающимися установки, настроек и параметров, обратитесь к конкретной документации по цифровой камере или сканеру, чтобы получить сведения о модуле TWAIN или внешнем модуле "Получить" программы Photoshop.*

В операционной системе Macintosh программа Fireworks автоматически ищет внешние модули "Получить" программы Photoshop в папке Plug-ins, находящейся в папке приложения Fireworks. Если нежелательно помещать внешние модули в эту папку, необходимо указать в программе Fireworks другое место их расположения.

***Примечание:** Точное местонахождение папки Plug-ins зависит от конкретной операционной системы. Для получения дополнительной информации см. "Работа с файлами конфигурации" на странице 406.*

Чтобы направить программу Fireworks к внешним модулям "Получить" программы Photoshop.

- 1 В программе Fireworks выберите команду "Редактирование" > "Установки".

***Примечание:** На компьютере с операционной системой Mac OS X выберите команду "Fireworks" > "Установки".*

- 2 Откройте вкладку "Папки".
- 3 Выберите элемент "Внешние модули Photoshop".
- 4 Нажмите кнопку "Обзор", если диалоговое окно "Выбрать папку внешних модулей Photoshop" (Windows) или "Choose a Folder" (Macintosh) не откроется автоматически.
- 5 Перейдите к папке, содержащей внешние модули Photoshop.

Чтобы импортировать изображение из цифровой камеры (Windows).

- 1 Подключите камеру к компьютеру.
- 2 Установите программное обеспечение, которое входит в комплект камеры, если это еще не сделано.

3 В программе Fireworks выберите команду "Файл" > "Сканировать", а затем выберите команду "Получить Twain" или "Выбрать Twain".

4 В диалоговом окне "Выбрать источник" выберите источник, а затем нажмите кнопку "ОК".

5 В диалоговом окне "Выбрать изображения" выберите изображения, которые необходимо импортировать, а затем нажмите кнопку "ОК".

Откроется пользовательский интерфейс для программного обеспечения цифровой камеры.

6 Следуйте инструкциям, чтобы применить желаемые настройки.

Импортированное изображение открывается как новый документ Fireworks.

Чтобы импортировать изображение из цифровой камеры (Macintosh).

1 Подключите камеру к компьютеру.

2 Установите программное обеспечение, которое входит в комплект камеры, если это еще не сделано.

3 В программе Fireworks выберите команду "Файл" > "Получить", а затем выберите команду "Получить с фотокамеры" или "Выбрать камеру".

4 В диалоговом окне "Выбрать камеру" выберите фотокамеру, а затем нажмите кнопку "ОК".

5 В диалоговом окне "Выбрать изображения" выберите изображения, которые необходимо импортировать, а затем нажмите кнопку "ОК".

***Примечание:** В диалоговом окне "Выбрать изображения" отображаются только те типы файлов, которые поддерживаются программой Fireworks.*

6 Следуйте инструкциям, чтобы применить желаемые настройки.

Импортированное изображение открывается как новый документ Fireworks.

Чтобы импортировать изображение из сканера (Windows).

1 Подключите сканер к компьютеру.

2 Установите программное обеспечение, которое входит в комплект сканера, если это еще не сделано.

3 В программе Fireworks выберите команду "Файл" > "Сканировать", а затем выберите команду "Получить Twain" или "Выбрать Twain".

***Примечание:** При использовании большинства модулей TWAIN или внешних модулей "Получить" программы Photoshop появляются дополнительные диалоговые окна, позволяющие установить другие параметры.*

4 Следуйте инструкциям, чтобы применить желаемые настройки.

Импортированное изображение открывается как новый документ Fireworks.

Чтобы импортировать изображение из сканера (Macintosh).

1 Подключите сканер к компьютеру.

2 Установите программное обеспечение, которое входит в комплект сканера, если это еще не сделано.

3 В программе Fireworks выберите команду "Файл" > "Получить", а затем выберите команду "Получить Twain" или "Выбрать Twain".

***Примечание:** При использовании большинства модулей TWAIN или внешних модулей "Получить" программы Photoshop появляются дополнительные диалоговые окна, позволяющие установить другие параметры.*

4 Следуйте инструкциям, чтобы применить желаемые настройки.

Импортированное изображение открывается как новый документ Fireworks.

Сохранение файлов Fireworks

Если создается новый документ или открывается существующий файл Fireworks PNG, файл этого документа имеет имя с расширением .png. Файлы других типов, такие как PSD и HTML, также открываются как файлы PNG, что дает возможность использовать документ Fireworks PNG в качестве исходного файла или рабочего файла.

Но многие файлы сохраняют свои первоначальные расширения имени файла и параметры оптимизации при их открытии в программе Fireworks. Для получения дополнительной информации см. "Сохранение документов в других форматах" на странице 27.

Местоположение, применяемое программой Fireworks по умолчанию при сохранении документа, определяется следующими условиями, в указанном порядке.

- Текущее местоположение файла
- Текущее местоположение экспорта и/или сохранения, которое определяется в любое время при переходе из заданного по умолчанию местоположения в команде "Сохранить", "Сохранить как", "Сохранить копию" или в диалоговом окне "Экспорт"
- Заданное по умолчанию местоположение, в котором в конкретной операционной системе сохраняются новые документы или изображения

Сохранение файлов Fireworks PNG

Если создается новый документ или открывается существующий файл Fireworks PNG, файл этого документа имеет имя с расширением .png. Файл, отображаемый в окне документа Fireworks, представляет собой исходный файл, или рабочий файл.

Использование файла Fireworks PNG в качестве исходного файла позволяет получить следующие преимущества.

- Исходный файл PNG всегда доступен для редактирования. Это позволяет возвращаться и вносить дополнительные изменения даже после экспорта этого файла для использования в Web.
- Сложную графику можно фрагментировать в файле PNG, разделив на отдельные части, а затем экспортировать эти части в виде нескольких файлов с разными форматами файлов и различными настройками оптимизации.

Чтобы сохранить новый документ Fireworks.

1 Выберите команду "Файл" > "Сохранить как".

Откроется диалоговое окно "Сохранить как".

2 Перейдите к желаемому местоположению и введите имя файла.

Расширение файла вводить не требуется; Fireworks определяет расширение автоматически.

3 Нажмите кнопку "Сохранить".

Чтобы сохранить существующий документ.

- ❖ Выберите команду "Файл" > "Сохранить".

Чтобы сохранить файл Fireworks CS3 PNG для использования в предыдущей версии Fireworks.

- 1 Выберите команду "Файл" > "Экспорт".
- 2 Перейдите к тому местоположению, где требуется сохранить файл.
- 3 Если файл Fireworks CS3 включает несколько страниц, выберите команду "Страницы в файлы" во всплывающем меню "Экспорт".
- 4 Выберите элемент "Изображения" или "Fireworks PNG" во всплывающем меню "Экспортировать как". Если выбран элемент "Изображения", то каждая страница сохраняется в стандартном формате файла. Этот формат файла может быть установлен с использованием панели "Оптимизировать".

В ходе экспорта будут сохранены все объекты в слоях верхнего уровня, но ни один из элементов в подслоях не будет экспортирован.

Сохранение документов в других форматах

Если применяется команда "Файл" > "Открыть" для открытия файла в формате, отличном от PNG, то появляется возможность использовать все функции Fireworks для редактирования изображения. После этого можно выбрать команду "Сохранить как", чтобы сохранить выполненную работу в виде нового файла Fireworks PNG или выбрать другой формат для сохранения файла. Применительно к файлам большинства типов можно выбрать команду "Сохранить", чтобы сохранить документ в его исходном формате.

***Примечание:** Если файл PNG будет сохранен как файл растрового графического объекта, такой как GIF или JPEG, то графические объекты, с которыми вы манипулировали в файле PNG, больше не будут доступны в файле растрового графического объекта (см. "О векторной и растровой графике" на странице 16). Поэтому, если потребуется откорректировать это изображение, отредактируйте исходный файл PNG, а затем снова его экспортируйте.*

Предусмотрена возможность сохранения непосредственно в следующих форматах файлов: Fireworks PNG, GIF, анимированный GIF, JPEG, BMP, WBMP, TIFF, SWF, AI, PSD и PICT (только в Macintosh). Программа Fireworks сохраняет 16-битные изображения TIFF с 24-битной разрядностью цвета.

Файлы других типов, такие как PSD и HTML, открываются как файлы PNG, что позволяет использовать в качестве исходного файла документ Fireworks PNG. Любые выполняемые операции редактирования применяются к файлу PNG, а не к оригиналу.

Чтобы сохранить файл в существующем формате GIF, JPEG, TIFF, BMP или другом упомянутом выше формате.

- 1 Выберите команду "Файл" > "Сохранить".
- 2 Если в документ внесены изменения, которые не могут быть осуществлены путем редактирования в файле с исходным форматом, то в диалоговом окне "Сохранить" отображается уведомление. К изменениям, недоступным для редактирования, относятся добавление новых объектов, масок и "живых" фильтров, а также корректировка непрозрачности, применение режимов смешения и сохранение выделенных областей пикселей.

***Примечание:** Если не выбран параметр "Сохранить как копию", то формат файла документа, над которым вы работаете, будет изменен на тот формат, в котором происходит его сохранение.*

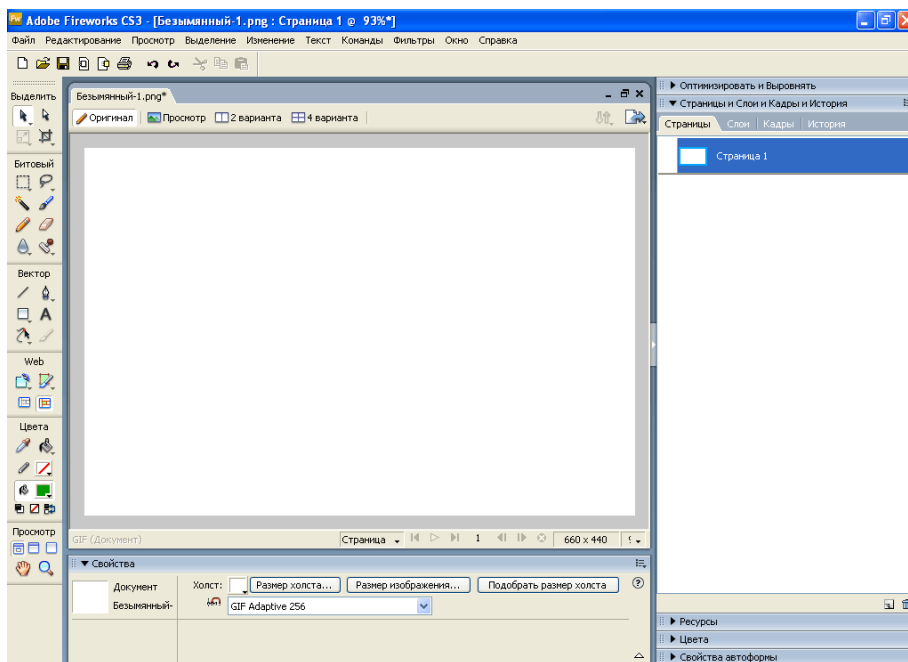
Чтобы экспортировать документ в другом формате:

- 1 Выберите формат файла на панели "Оптимизировать".
- 2 Выберите команду "Файл" > "Экспорт", чтобы экспортировать документ.

Для получения дополнительной информации об экспорте файлов см. "Оптимизация и экспорт" на странице 296.

Рабочая среда Fireworks

После того как документ впервые открывается в программе Fireworks, программа активизирует рабочую среду, включая панель "Инструменты", Инспектор свойств, меню и другие панели. Панель "Инструменты", находящаяся в левой части экрана, содержит категории, обозначенные надписями, включая группы с растровыми изображениями, векторными изображениями и web-инструментами. Панель Инспектора свойств отображается вдоль нижней части окна документа по умолчанию и первоначально отображает свойства документа. В дальнейшем содержимое этой панели изменяется в процессе работы над документом, отображая свойства вновь выбранного инструмента или объекта, выбранного в настоящее время. Первоначально указанные панели закреплены в виде групп вдоль правой стороны окна программы. Окно документа отображается в центре окна программы.



Использование стартовой страницы

Если запуск программы Fireworks происходит без открытия документа, то в рабочей среде отображается стартовая страница Fireworks. Стартовая страница предоставляет быстрый доступ к учебным пособиям по Fireworks, последним по времени файлам и к приложению Fireworks Exchange, позволяющему добавлять новые возможности к некоторым функциям Fireworks. По своему применению стартовая страница во многом напоминает web-страницу. Чтобы использовать любой из ее средств достаточно щелкнуть на соответствующем элементе.

Чтобы отменить отображение стартовой страницы.

- 1 Вызовите на выполнение программу Fireworks, не открывая документ.

Отобразится стартовая страница.

- 2 Щелкните элемент "Больше не показывать".

Использование панели "Инструменты"

Панель "Инструменты" организована в виде шести категорий: "Выделить", "Растровый", "Вектор", "Web", "Цвета" и "Просмотр".

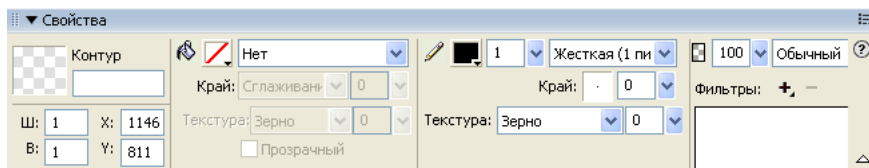
**Смена параметров инструмента**

После выбора инструмента в Инспекторе свойств отображаются параметры инструмента. Некоторые параметры инструмента продолжают отображаться в ходе работы с инструментом. Применительно к другим инструментам, таким как основная фигура, инструменты "Перо" и "Линия", Инспектор свойств отображает свойства выделенных объектов. Для получения дополнительной информации об Инспекторе свойств см. "Использование инспектора свойств" на странице 30.

Чтобы отобразить в Инспекторе свойств параметры инструмента, который уже используется.

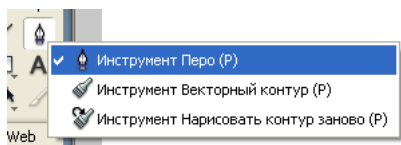
- ❖ Выберите команду "Выделить" > "Отменить выделение" для отмены выделения всех объектов.

Для получения информации о конкретных параметрах инструмента см. разделы с вводными сведениями о различных инструментах в документах "Использование Fireworks" или "Справка Fireworks".



Выбор инструмента из группы инструментов

Маленький треугольник в нижнем правом углу значка инструмента на панели "Инструменты" указывает, что этот инструмент входит в состав группы инструментов. Например, инструмент "Прямоугольник" относится к группе инструментов основных фигур, которая также включает основные инструменты "Прямоугольник со скругленными углами", "Эллипс" и "Многоугольник", а также все инструменты "Автофигура", которые появляются под разделительной линией.



Чтобы выбрать альтернативный инструмент из группы инструментов.

1 Щелкните значок инструмента и удерживайте нажатой кнопку мыши.

Появится всплывающее меню со значками инструментов, именами инструментов и комбинациями клавиш. Инструмент, выбранный в настоящее время, обозначен флажком, находящимся слева от имени инструмента.

2 Перетяните курсор, чтобы выделить подсветкой требуемый инструмент, и отпустите кнопку мыши.

Инструмент появится на панели "Инструменты", а параметры инструмента будут отображены в Инспекторе свойств.

Использование инспектора свойств

Инспектор свойств – это контекстно-зависимая панель, на которой отображаются свойства объекта, выделенного в настоящее время, параметры текущего инструмента или свойства документа. По умолчанию панель Инспектора свойств закреплена и находится в нижней части рабочего пространства.

Панель Инспектора свойств может быть открыта на половину высоты, отображая две строки свойств, или на полную высоту, отображая четыре строки. Можно также полностью свернуть панель Инспектора свойств, оставив ее в рабочем пространстве.

Примечание: В описаниях большинства процедур в документе "Использование Fireworks" предполагается, что панель Инспектора свойств открыта на полную высоту.

Чтобы отменить закрепление панели Инспектора свойств.

❖ Перетяните захват в верхнем левом углу в другую часть рабочего пространства.

Чтобы закрепить панель Инспектора свойств, разместив ее в нижней части рабочего пространства (только в Windows).

- ❖ Перетяните кромку панели Инспектора свойств к нижней части окна программы.

Чтобы раскрыть панель Инспектора свойств с половины высоты на полную высоту для отображения дополнительных параметров, выполните одно из следующих действий.

- Щелкните стрелку разворачивания в нижнем правом углу панели Инспектора свойств.
- Щелкните значок в верхнем правом углу панели Инспектора свойств и выберите команду "Полная высота" в меню "Параметры" Инспектора свойств.

***Примечание:** В операционной системе Windows меню "Параметры" доступно, только если панель Инспектора свойств закреплена.*

Чтобы свернуть панель Инспектора свойств до половины высоты, выполните одно из следующих действий.

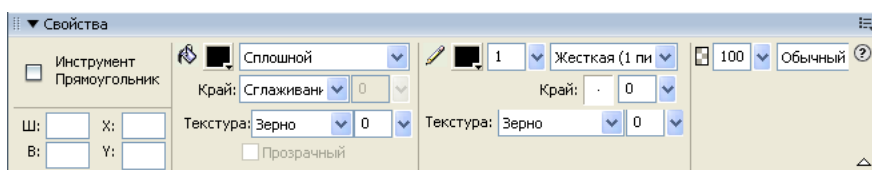
- Щелкните стрелку разворачивания в нижнем правом углу панели Инспектора свойств.
- Выберите элемент "Половина высоты" в меню "Параметры" Инспектора свойств.

***Примечание:** В операционной системе Windows меню "Параметры" доступно, только если панель Инспектора свойств закреплена.*

Чтобы свернуть панель Инспектора свойств в том состоянии, когда она закреплена, выполните одно из следующих действий.

- Щелкните стрелку разворачивания или заголовок панели Инспектора свойств.
- Выберите команду "Свернуть группу панелей" в меню "Параметры" закреплённой панели Инспектора свойств.

Для получения дополнительной информации о конкретных параметрах Инспектора свойств см. соответствующие разделы документа *"Использование Fireworks"* или *"Справка Fireworks"*.



Использование панелей

Панели представляют собой плавающие элементы управления, позволяющие редактировать отдельные характеристики выбранного объекта или элементы документа. Панели позволяют работать над кадрами, слоями, символами, цветовыми образцами и многими другими объектами. Каждая панель является перетягиваемой, поэтому обеспечивается возможность группировать панели вместе, создавая варианты размещения, определяемые пользователем.

Некоторые панели могут быть сгруппированы по умолчанию, а другие – нет. Следующие панели могут содержать другие панели.

- "Ресурсы"
- "Цвета"
- "Страница", "Слой", "Кадры" и "История"

- "Оптимизация" и "Выравнивание"

Большинство панелей, как правило, не сгруппированы с другими панелями по умолчанию, но при желании их можно сгруппировать. После группирования панелей имена всех панелей в группе отображаются в строке заголовка группы панелей. Но при желании группам панелей можно присвоить любое другое имя.

Панель "Оптимизировать" позволяет управлять настройками, от которых зависят размер файла и тип файла, а также работать с цветовой палитрой файла или фрагмента, подлежащего экспортированию.

Панель "Слои" организует структуру документа и содержит параметры для создания, удаления и управления слоями.

Панель "Общая библиотека" отображает содержимое папки Common Library, которая содержит символы.

Панель "Страницы" отображает страницы в текущем файле и содержит параметры, позволяющие манипулировать страницами.

Панель "Кадры" отображает кадры в текущем файле и включает параметры, предназначенные для создания анимации.

Панель "История" содержит списки недавно использованных команд, что позволяет быстро отменять эти команды и выполнять их повторно. Кроме того, предусмотрена возможность выбирать несколько действий, а затем сохранять и повторно использовать их в качестве команд. Для получения дополнительной информации см. "Использование панели "История" для отмены и повтора нескольких действий" на странице 46.

Панель "Автофигуры" содержит автофигуры, которые не отображаются на панели "Инструменты".

Панель "Стили" позволяет сохранять и повторно использовать комбинации характеристик объектов или выбирать стандартный стиль.

Панель "Библиотека" содержит графические символы, символы кнопки и символы анимации. Предусмотрена возможность легко перетягивать экземпляры этих символов с панели "Библиотека" в документ. Можно вносить глобальные изменения во все экземпляры, модифицируя только данный символ. Для получения дополнительной информации см. "Использование стилей, символов и URL-адресов" на странице 209.

Панель "URL-адрес" позволяет создавать библиотеки, содержащие часто используемые URL-адреса.

Панель "Смешение цветов" позволяет создавать новые цвета для добавления к цветовой палитре текущего документа или применения к выделенным объектам.

Панель "Образцы" управляет цветовой палитрой текущего документа.

Панель "Информация" предоставляет информацию о размерах выделенных объектов и точных координатах указателя по мере его перемещения по холсту.

Панель "Варианты поведения" управляет вариантами поведения, которые определяют то, как действуют активные области и фрагменты в ответ на движение мыши.

Панель "Найти" позволяет выполнять поиск и замену элементов, таких как текст, URL-адрес, шрифты и цвета, в одном или нескольких документах.

Панель "Создать сценарий символа" обеспечивает автоматизацию процесса создания файлов JavaScript для определяемых пользователем графических символов.

Панель "Выровнять" содержит элементы управления, обеспечивающие выравнивание и распределение объектов на холсте.

Панель "Свойства автофигуры" позволяет вносить изменения в свойства автофигуры после вставки ее в документ.

Панель "Цветовая палитра" (под элементом "Другие") предоставляет возможность создавать и сменять цветовые палитры, экспортировать определяемые пользователем образцы цвета АСТ, исследовать различные цветовые схемы и получать доступ к широко используемым элементам управления для выбора цветов

"Редактирование изображения" (под элементом "Другие") организовывает в виде одной панели инструменты и параметры, обычно используемые для редактирования растрового изображения

Панель "Контур" (под элементом "Другие") обеспечивает быстрый доступ ко многим командам, относящимся к контурам

"Специальные символы" (под элементом "Другие") отображает специальные символы, которые могут использоваться в текстовых блоках

Свойства символа управляет определяемыми пользователем свойствами графических символов

Организация групп панелей и самих панелей

По умолчанию закрепление панелей Fireworks осуществляется в виде групп в области закрепления, находящейся с правой стороны рабочего пространства. Предусмотрена возможность отмены закрепления группы панелей, добавления панели к группе, отмены закрепления отдельных панелей, переопределения последовательности закрепленных групп панелей, а также свертывания и закрытия группы панелей. Можно также открывать и закрывать отдельные панели.

Чтобы отменить закрепление или переместить группу панелей.

❖ Перетяните захват панели, расположенный в верхнем левом углу, в направлении от области закрепления панелей, которая находится с правой стороны экрана.

Чтобы закрепить группу панелей.

❖ Перетяните захват панели в область закрепления панелей.

В ходе перетягивания панели или группы панелей по области закрепления панелей отображается линия или прямоугольник предварительного просмотра размещения, показывая, в каком месте перетягиваемый объект будет помещен среди групп.

Чтобы свернуть или развернуть группу панелей или панель, выполните одно из следующих действий.

- Щелкните заголовок группы панелей или панели.

Примечание: Даже если группа панелей или панель свернута, панель заголовка остается видимой.

- Щелкните стрелку разворачивания в верхнем левом углу группы панелей или панели.

Чтобы отменить закрепление панели в группе панелей, выполните одно из следующих действий.

- Щелкните на панели и перетяните панель за пределы группы панелей. Отпустите перетягиваемую панель в желаемом новом местоположении.
- Выберите команду "Группировать с" > "Новая группа панелей" в меню "Параметры" в строке заголовка группы панелей. (Имя в команде "Группировать с" изменяется в зависимости от имени активной панели.) Панель появляется в новой собственной группе панелей.

Чтобы закрепить панель в группе панелей, выполните одно из следующих действий.

- Убедитесь в том, что панель и группа панелей являются открытыми. Щелкните на панель и перетяните ее к группе панелей.
- Выберите имя группы панелей в подменю "Группировать с" меню "Параметры" группы панелей. (Имя в команде "Группировать с" изменяется в зависимости от имени активной панели.)

Чтобы переименовать группу панелей.

- 1 Щелкните значок в верхнем правом углу группы панелей и выберите команду "Переименовать группу панелей" в меню "Параметры".
- 2 Введите новое имя.

Чтобы вернуть панели в их стандартное положение, соответствующее конкретному разрешению экрана, выполните одно из следующих действий.

- Выберите элемент "Окно" > "Макеты рабочего пространства" > "1024 x 768".
- Выберите элемент "Окно" > "Макеты рабочего пространства" > "1280 x 1024".

Чтобы открыть панель.

- ❖ Выберите имя панели в меню "Окно".



Флажок рядом с именем панели в меню "Окно" указывает, что панель является открытой.

Чтобы закрыть панель, выполните одно из следующих действий

- Выберите имя панели в меню "Окно".
- Нажмите кнопку "Закрыть" в строке заголовка панели, если закрепление панели отменено.

Чтобы скрыть все панели и панель Инспектора свойств.

- ❖ Выберите элемент "Окно" > "Скрыть панели". Чтобы просмотреть скрытые панели, снова выберите элемент "Окно" > "Скрыть панели".

Примечание: Панели, которые являются скрытыми, после выбора команды "Скрыть панели" остаются скрытыми, если отменяется выделение этой команды.

Чтобы показать или скрыть панели, закрепленные в окне приложения (только в Windows), выполните одно из следующих действий.

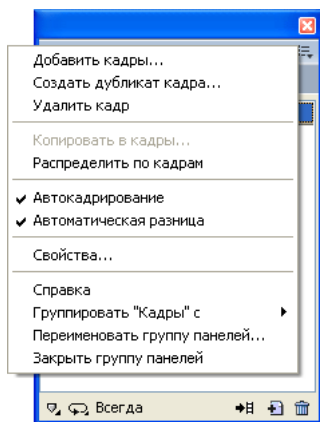
- Перетяните вертикальную черту слева от области закрепленной панели, чтобы изменить размеры области панели.
- Щелкните маленькую стрелку, которая отделяет область закрепленной панели от остальной части окна приложения.



А. Щелкните, чтобы показать или скрыть область закрепленной панели.

Использование меню "Параметры" группы панелей или панели

Каждая панель и группа панелей имеет меню "Параметры", в котором перечисляется диапазон вариантов выбора, характерных для активной панели или группы панелей. Меню "Параметры" также появляется в Инспекторе свойств (за исключением операционной системы Windows, в которой это меню не появляется, если Инспектор свойств не закреплен).



Чтобы выбрать параметр в меню "Параметры" группы панелей или панели.

- 1 Щелкните значок меню "Параметры" в верхнем правом углу группы панелей или панели, чтобы открыть меню.
- 2 Выберите элемент меню.

Сохранение макетов панелей

Предусмотрена возможность сохранять макеты панелей с использованием меню "Команды". В таком случае после вызова на выполнение программы Fireworks в следующий раз панели упорядочиваются в тех же положениях в рабочем пространстве.

Чтобы сохранить макет рабочего пространства.

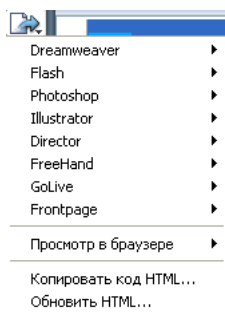
- 1 Выберите элемент "Окно" > "Макеты рабочего пространства" > "Сохранить текущий".
- 2 Присвойте имя макету рабочего пространства и нажмите кнопку "ОК".

Чтобы открыть сохраненный макет рабочего пространства.

❖ Выберите элемент "Окно" > "Макеты рабочего пространства" и выберите макет рабочего пространства в подменю.

О кнопке "Быстрый экспорт"

Кнопка "Быстрый экспорт" позволяет экспортировать файлы Fireworks во многие программы, включая Dreamweaver, Flash, Photoshop, Illustrator, Adobe Director, Adobe GoLive® и FreeHand. Кроме того, обеспечивается возможность просмотра файлов в предпочтительном браузере. Для получения дополнительной информации см. "Использование кнопки "Быстрый экспорт"" на странице 333.

**Открытие и перемещение панелей инструментов (только в Windows)**

Программа Fireworks в версии для Windows включает две панели инструментов, содержащие широко применяемые команды Fireworks.

Чтобы показать или скрыть панель инструментов.

❖ Выберите элемент "Окно" > "Панели инструментов" и выберите панель инструментов.

Чтобы отменить закрепление панели инструментов.

❖ Перетащите панель инструментов в сторону от местоположения ее закрепления.

Примечание: Если панель инструментов не закреплена, появляется возможность нажать кнопку закрытия в верхнем правом углу панели заголовка, чтобы ее закрыть.

Чтобы закрепить панель инструментов:

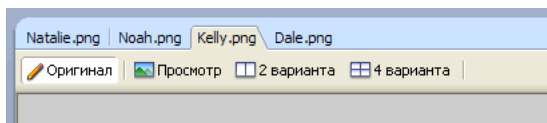
❖ Перетащите панель инструментов в области закрепления вверх, вниз, слева или справа от окна приложения до тех пор, пока не появится прямоугольник предварительного просмотра размещения.

Навигация и просмотр документов

Предусмотрена возможность управлять увеличением документа, количеством его представлений и режимом его визуального отображения. Кроме того, можно легко панорамировать вид документа, что может оказаться необходимым, если применено увеличение и больше нет возможности просматривать весь холст.

Использование вкладок документов (Windows)

Если окно документа развернуто, появляется возможность легко выбирать среди многочисленных открытых документов с использованием вкладок документов, которые отображаются в верхней части окна документа. Имя файла каждого открытого документа приведено на вкладке, которая находится над кнопками просмотра.

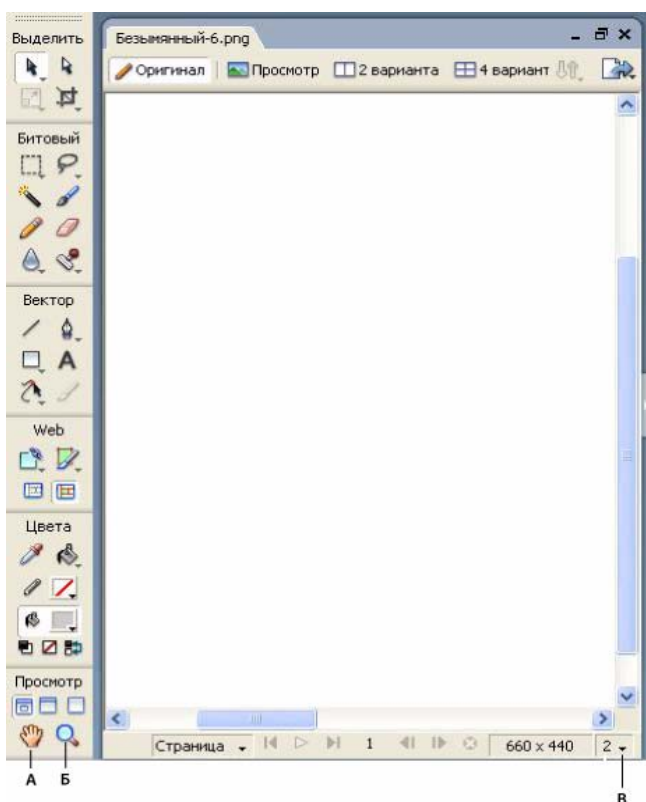


Чтобы выбрать другой документ, когда текущий документ полностью развернут.

- ❖ Откройте вкладку того документа, который необходимо просмотреть.

Масштабирование и панорамирование

Программа Fireworks позволяет увеличивать или уменьшать вид документа на заранее установленную или определяемую пользователем процентную долю увеличения.



А. Инструмент "Рука" В. Инструмент "Масштаб" С. Всплывающее меню "Масштаб"

Для увеличения вида с использованием заранее заданных наборов параметров выполните одно из следующих действий.

- Выберите инструмент "Масштаб" и щелкните, чтобы указать новую центральную точку в окне документа. При каждом щелчке происходит увеличение изображения до следующего заранее установленного значения увеличения.

- Выберите масштаб во всплывающем меню "Задать увеличение" в нижней части окна документа.
- Выберите команду "Увеличить" или задайте заранее установленное увеличение в меню "Просмотр".

Чтобы уменьшить изображение с использованием заранее заданных наборов параметров, выполните одно из следующих действий.

- Выберите инструмент "Масштаб", после чего щелкните, удерживая нажатой клавишу "Alt" (Windows) или "Option" (Macintosh), в окне документа. При каждом щелчке происходит уменьшение изображения до следующей заранее установленной процентной доли.
- Выберите масштаб во всплывающем меню "Задать увеличение" в нижней части окна документа.
- Выберите команду "Уменьшить" или заранее установленное увеличение в меню "Просмотр".

Чтобы увеличить изображение конкретной области, не ограничиваясь заранее установленными наборами параметров масштабирования.

- 1 Выберите инструмент "Масштаб".
- 2 Перетащите курсор по той части изображения, которую необходимо увеличить.

Размер рамки выделенной области масштабирования определяет точную процентную долю увеличения, которая отображается в текстовом поле "Задать увеличение".

Примечание: Возможность вводить процентную долю увеличения в текстовом поле "Задать увеличение" не предусмотрена.

Чтобы уменьшить изображение конкретной области.

- ❖ Перетягивайте, удерживая нажатой клавишу "Alt" (Windows) или "Option" (Macintosh), выделенную область с помощью инструмента "Масштаб".

Чтобы вернуться к масштабу 100%.

- ❖ Дважды щелкните инструмент "Масштаб" на панели "Инструменты".

Чтобы выполнить панорамирование по изображению документа.

- 1 Выберите инструмент "Рука".
- 2 Перетащите указатель в виде руки.

Даже если в процессе панорамирования произойдет выход за край холста, панорамирование вида продолжится, чтобы можно было работать с пикселями, расположенными вдоль края холста.

Чтобы подогнать документ к размерам текущего вида.

- ❖ Дважды щелкните инструмент "Рука".

Использование режимов вида для управления рабочим пространством

Для управления макетом рабочего пространства используются кнопки режима вида в разделе "Просмотр" панели "Инструменты". Предусмотрена возможность выбрать один из трех режимов вида.



Режим "Обычное окно" является стандартным видом окна документа.



Режим "Полноэкранный + меню" является развернутым видом окна документа, заданным на сером фоне, с видимыми меню, панелями инструментов, полосами прокрутки и панелями.



Полноэкранный режим является развернутым видом окна документа, заданным на черном фоне, без видимых меню, панелей инструментов или панелей заголовков.

Чтобы изменить режимы вида, выполните одно из следующих действий.

- Чтобы перейти к режиму "Полноэкранный режим с меню", нажмите кнопку "Полноэкранный режим с меню" на панели "Инструменты".
- Чтобы перейти к режиму "Полноэкранный", нажмите кнопку "Полноэкранный режим" на панели "Инструменты".
- Чтобы возвратиться к режиму "Стандартное окно", щелкните правой кнопкой мыши (Windows) или щелкните, удерживая нажатой клавишу "Control" (Macintosh), в окне документа и выберите команду "Выйти из полноэкранного режима" или нажмите кнопку "Режим "Стандартное окно" на панели "Инструменты".

Отображение нескольких представлений документа

Предусмотрена возможность использовать несколько представлений для просмотра одного и того же документа одновременно при разных увеличениях. Изменения, внесенные в одном представлении, автоматически отражаются во всех других видах одного и того же документа. Вообще, прежде чем создавать несколько представлений, необходимо убедиться в том, что документ не развернут в рабочем пространстве. Это позволяет просматривать несколько представлений документа одновременно.

Чтобы открыть дополнительный вид документа в другом масштабе.

- 1 Выберите команду "Окно" > "Создать дубликат окна".
- 2 Выберите масштаб для нового окна.

Чтобы расположить виды документа в виде мозаики.

- ❖ Выберите команду "Окно" > "Мозаика по горизонтали" или "Окно" > "Мозаика по вертикали".

Чтобы закрыть окно просмотра документа.

- ❖ Нажмите кнопку окна "Закрыть".

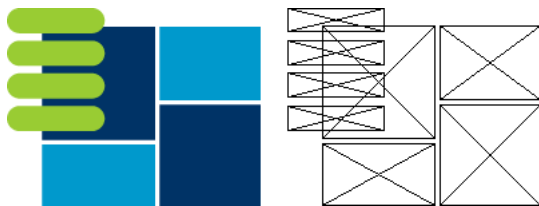
Управление перерисовкой документа

От выбора режима визуального отображения зависит вид документа на экране, но не данные его объектов или качество вывода.

Для управления перерисовкой документа.

- ❖ Выберите элемент "Просмотр" > "Полный экран".

Если выбран элемент "Полный экран", программа Fireworks отображает документ во всех доступных цветах с полной детализацией. Если же выбор элемента "Полный экран" отменен, то программа Fireworks отображает контуры как имеющие ширину 1 пиксел и показывает изображения с пересекающим их обозначением X.



Режимы отображения и черновые режимы

Чтобы ознакомиться с тем, как документ будет выглядеть на другой платформе, выполните одно из следующих действий.

- В операционной системе Windows выберите элемент "Просмотр" > "Гамма Macintosh".
- В операционной системе Macintosh выберите элемент "Просмотр" > "Гамма Windows".

После этого появляется возможность ознакомиться с тем, как будет выглядеть документ на другой компьютерной платформе. Например, если вы работаете на платформе Windows, то можете использовать эту команду, чтобы ознакомиться с тем, как документ будет выглядеть на платформе Macintosh.

Смена холста

После создания нового документа Fireworks необходимо указать характеристики документа. Предусмотрена возможность модифицировать размер и цвет холста, а также изменить разрешение изображения в любое время с помощью меню "Изменение" или Инспектора свойств. По мере работы с документом можно также поворачивать холст и отсекал ненужные части.

Смена размера, цвета и разрешения холста

Программа Fireworks упрощает задачу изменения размера холста, цвета холста и разрешения изображения.

Чтобы изменить размер холста.

- 1 Выполните одно из следующих действий.
 - Выберите элемент "Изменение" > "Холст" > "Размер холста".
 - Выберите команду "Выделить" > "Отменить выделение", щелкните инструмент "Выделение", чтобы отобразить свойства документа в Инспекторе свойств, а затем нажмите кнопку "Размер холста".
- 2 Введите новые размеры в текстовых полях "Ширина" и "Высота".
- 3 Нажмите кнопку "Привязка", чтобы указать, с каких сторон холста программа Fireworks должна выполнить добавление или удаление, и нажмите кнопку "ОК".

***Примечание:** По умолчанию выбирается привязка к центру, а это равносильно указанию на то, что изменения в размерах холста должны быть сделаны со всех сторон.*

Чтобы изменить цвет холста в меню "Изменение".

- 1 Выберите элемент "Изменение" > "Холст" > "Цвет холста".
- 2 Выберите значение "Белый цвет", "Прозрачный" или "Заказной". Если выбрано значение "Заказной", щелкните цвет в раскрывающемся окне "Образцы".

Чтобы выбрать цвет холста в инспекторе свойств.

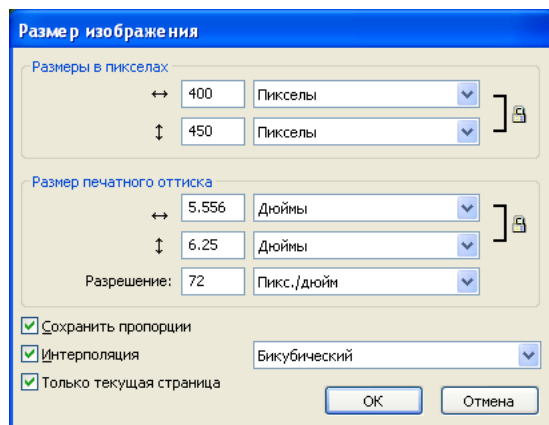
- 1 Выберите команду "Выделение" > "Отменить выделение", щелкните инструмент "Выделение", чтобы отобразить свойства документа в Инспекторе свойств, а затем щелкните цветовую панель "Холст".
- 2 Выберите цвет в раскрывающемся окне "Образцы" или щелкните пипеткой на цвете в любом месте экрана. Чтобы выбрать прозрачный холст, нажмите кнопку "Нет" во всплывающем окне "Образцы".

Для изменения размера документа и всего его содержимого.

- 1 Выполните одно из следующих действий.
 - Выберите команду "Выделение" > "Отменить выделение", щелкните инструмент "Выделение", чтобы отобразить свойства документа в Инспекторе свойств, а затем нажмите кнопку "Размер изображения" в Инспекторе свойств.

- Выберите элемент "Изменение" > "Холст" > "Размер изображения".

Откроется диалоговое окно "Размер изображения".



- 2 В текстовых полях "Размеры в пикселах" введите новые размеры по горизонтали и вертикали.

Предусмотрена возможность менять единицы измерения. Если выбор элемента "Интерполяция изображения" отменен, обеспечивается возможность изменить разрешение или размер печати, но не размеры пиксела.

- 3 В текстовых полях "Размер печатного оттиска" введите размеры по горизонтали и вертикали для печатаемого изображения.

- 4 В текстовом поле "Разрешение" введите новое разрешение для изображения.

Предусмотрена возможность выбирать между ppi и пикс/см как единицами измерения или выбирать элемент "Интерполяция изображения". Смена разрешения приводит также к изменению размеров пиксела.

- 5 Выполните одно из следующих действий.

- Для сохранения одного и того же соотношения между размерами документа по горизонтали и вертикали выберите элемент "Сохранить пропорции".
- Отмените выделение элемента "Сохранить пропорции", чтобы иметь возможность изменять размеры по ширине и высоте независимо друг от друга.

- 6 Выберите элемент "Интерполяция изображения" для добавления или удаления пикселей по мере изменения размеров изображения, чтобы документ выглядел примерно одинаково при различных размерах.

- 7 Выберите элемент "Только текущая страница", чтобы применить изменения размера холста к текущей странице. Если это поле не отмечено, то изменения размера холста применяются ко всем страницам в активном документе, а также ко всем вновь создаваемым страницам.

- 8 Нажмите кнопку "OK".

Сведения о ресамплинге

В программе Fireworks интерполяция изображений осуществляется иначе, чем в большинстве графических редакторов. Программа Fireworks включает объекты растровых изображений на основе-пикселей и объекты векторных изображений на основе-контуров.

- Во время того, как происходит интерполяция растрового объекта, в изображении осуществляется добавление или удаление пикселей с целью его увеличения или уменьшения.
- А во время того, как происходит интерполяция объекта векторного изображения, потеря качества почти не наблюдается, поскольку перерисовка контура с переходом к большему или меньшему размеру осуществляется с помощью математических формул.

Атрибуты векторных объектов в программе Fireworks визуализируются в качестве пикселей, поэтому после ресамплинга может показаться, что некоторые обводки или заливки выглядят немного иначе, поскольку должна была быть выполнена перерисовка пикселей, составляющих обводку или заливку.

Примечание: Направляющие, объекты активных областей и объекты фрагментов изменяют свои размеры при изменении размера изображения документа.

При изменении размеров растровых объектов всегда возникает необходимость найти ответ на характерный вопрос о том, следует ли добавлять или удалять пиксели для изменения размера изображения или изменять количество пикселей на дюйм или сантиметр.

Предусмотрена возможность изменять размер растрового изображения, корректируя разрешение или осуществляя ресамплинг изображения. При коррекции разрешения размер пикселей в изображении изменяется так, чтобы в данном конкретном пространстве помещалось больше или меньше пикселей. Корректировка разрешения без ресамплинга не приводит к потере данных.

Ресамплинг с увеличением, или добавление пикселей, в целях создания более крупного изображения может привести к потере качества, поскольку добавляемые пиксели не всегда соответствуют исходному изображению.

Интерполяция с уменьшением разрешения или удаление пикселей в целях создания менее крупного изображения всегда вызывает потерю качества, поскольку приходится отбрасывать часть пикселей для изменения размера изображения. Потеря данных в изображении представляет собой еще один побочный эффект – понижение разрешения.

Поворот холста

Необходимость поворачивать холст возникает, если изображение импортировано как перевернутое или повернутое в одну из сторон. Предусмотрена возможность поворачивать холст на 180°, на 90° по часовой стрелке или на 90° против часовой стрелки.

При повороте холста поворачиваются все объекты в документе.

Чтобы повернуть холст, выполните одно из следующих действий.

- Выберите элемент "Изменение" > "Холст" > "Поворот на 180°".
- Выберите элемент "Изменение" > "Холст" > "Поворот на 90° по часовой стрелке".
- Выберите элемент "Изменение" > "Холст" > "Поворот на 90° против часовой стрелки".

Обрезка или подгонка холста

Если документ содержит дополнительное пространство вокруг содержимого холста, можно выполнить обрезку холста. Можно также изменить холст, растянув его так, чтобы на нем поместились объекты, выходящие за его границы.



Оригинал; обрезанный холст

Чтобы выполнить обрезку или подгонку холста к содержимому документа.

1 Выберите команду "Выделение" > "Отменить выделение", чтобы просмотреть свойства документа в Инспекторе свойств.

2 Нажмите кнопку "Подобрать размер холста" в Инспекторе свойств.

Холст растянется или сожмется до размеров содержимого холста.


Кадрирование документа

Кадрирование позволяет удалять ненужные части документа. Размеры холста изменяются в соответствии с размерами определяемой области.

По умолчанию кадрирование приводит к удалению объектов, выходящих за границы холста.

Предусмотрена возможность сохранить объекты, находящиеся за пределами холста, изменив определенную установку перед кадрированием.

Чтобы кадрировать документ.

1  Выберите инструмент "Кадрировать" на панели "Инструменты" или выберите команду "Редактирование" > "Кадрировать документ".

2 Перетяните на холсте ограничительную рамку. Корректируйте положение рукоятей кадрирования до тех пор, пока ограничительная рамка не заключит в себе область документа, которую необходимо сохранить.

3 Дважды щелкните в ограничительной рамке или нажмите клавишу "Ввод", чтобы кадрировать документ.

Программа Fireworks изменит размер холста до размера определяемой области и удалит объекты, выходящие за края холста.



Предусмотрена возможность сохранить объекты, выходящие за пределы холста, отменив выбор элемента "Удалить объекты при кадрировании" на вкладке "Редактирование" диалогового окна "Установки" перед кадрированием. Для получения дополнительной информации об установках см. "Настройки программы" на странице 401.

Использование контекстных меню

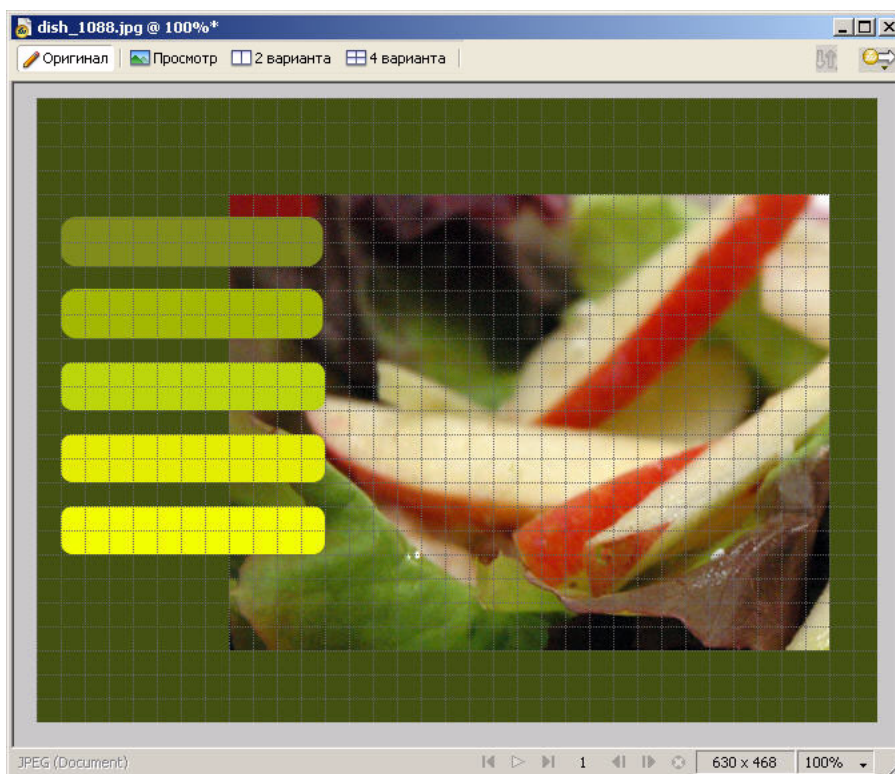
Контекстные меню позволяют быстро получать доступ к командам, применимым с учетом того, какой объект выделен в настоящее время.

Для отображения контекстного меню.

❖ Щелкните правой кнопкой мыши (Windows) или щелкните, удерживая нажатой клавишу "Control" (Macintosh), выбранный элемент в окне документа.

Использование линеек, направляющих и сетки

Линейки и направляющие могут использоваться для размещения объектов (настолько точно, насколько это возможно) и для получения помощи при рисовании. Предусмотрена возможность помещать в документ направляющие и привязывать объекты к этим направляющим или вводить в действие сетку Fireworks и привязывать объекты к сетке.

**Использование линеек**

Линейки позволяют измерять, организовывать и планировать макет при выполнении работы. Графические объекты, создаваемые в программе Fireworks, предназначены для Web, а в этом информационном пространстве принято определять размеры графики в пикселах, поэтому линейки в программе Fireworks всегда имеют размеры в пикселах, независимо от единицы измерения, которая использовалась при создании документа.

Чтобы показать или скрыть линейки.

❖ Выберите элемент "Просмотр" > "Линейки".

Вертикальные и горизонтальные линейки отображаются вдоль полей окна документа.

Использование направляющих

Направляющие – это линии, которые можно перетянуть на холст документа, начиная от линеек. Они служат в качестве средства содействия рисованию, помогая размещать и выравнивать объекты.

Направляющие могут использоваться для обозначения важных частей документа, таких как поля, центральная точка документа и области, в которых приходится работать особенно точно.

Чтобы можно было проще выравнивать объекты, в программе Fireworks предусмотрена возможность привязывать объекты к направляющим. Направляющие могут быть заблокированы, что позволяет предотвратить их случайное перемещение.

***Примечание:** Направляющие не меняют свои размеры на слое, а также не экспортируются с документом. Они представляют собой лишь инструменты проектирования.*

В программе Fireworks предусмотрены также направляющие фрагментов, которые позволяют фрагментировать документ для использования в Web. Но обычные направляющие изображения и направляющие фрагментов – это не одно и то же. Для ознакомления с информацией о направляющих фрагментов см. “Перемещение направляющих для редактирования фрагментов” на странице 233.

Чтобы создать горизонтальную или вертикальную направляющую.

- 1 Щелкните, а затем перетяните указатель, начиная от соответствующей линейки.
- 2 Поместите направляющую на холсте и отпустите кнопку мыши.

***Примечание:** Предусмотрена возможность изменить положение направляющей; для этого необходимо снова ее перетянуть.*

Чтобы переместить направляющую в конкретное положение.

- 1 Дважды щелкните направляющую.
- 2 Укажите новое положение в диалоговом окне “Переместить направляющую” и нажмите кнопку “ОК”.

Чтобы показать или скрыть направляющие.

- ❖ Выберите команду “Просмотр” > “Направляющие” > “Показать направляющие”.

Для привязки объектов к направляющим.

- ❖ Выберите команду “Просмотр” > “Направляющие” > “Привязка к направляющим”.

Для изменения цвета направляющей.

- 1 Выберите “Просмотр” > “Направляющие” > “Редактировать направляющие”.
- 2 Выберите новый цвет направляющей в раскрывающемся окне цветовой панели и нажмите кнопку “ОК”.

Чтобы заблокировать или разблокировать все направляющие.

- ❖ Выберите команду “Просмотр” > “Направляющие” > “Заблокировать направляющие”.

Чтобы удалить направляющую.

- ❖ Перетяните направляющую за пределы холста.

***Примечание:** Кроме этих направляющих, предназначенных для редактирования, редактор символов содержит также направляющие 9-фрагментного масштабирования, которые используются для масштабирования фигур без искажений. Для получения дополнительной информации см. “Применение 9-фрагментного масштабирования” на странице 215.*

Использование сетки

Сетка Fireworks отображает систему горизонтальных и вертикальных линий на холсте. Сетка позволяет точно размещать объекты. Кроме того, предусмотрена возможность просматривать, редактировать, изменять размер и цвет сетки.

***Примечание:** Сетка не располагается на слое, а также не экспортируется с документом. Она представляет собой лишь средство проектирования.*

Чтобы показать или скрыть сетку.

- ❖ Выберите команду "Просмотр" > "Сетка" > "Показать сетку".

Чтобы привязать объекты к сетке.

- ❖ Выберите команду "Просмотр" > "Сетка" > "Привязка к сетке".

Чтобы изменить цвет сетки.

- 1 Выберите команду "Просмотр" > "Сетка" > "Редактировать сетку".
- 2 Выберите новый цвет сетки в раскрывающемся окне цветовой панели и нажмите кнопку "ОК".

Чтобы изменить размер ячеек сетки.

- 1 Выберите команду "Просмотр" > "Сетка" > "Редактировать сетку".
- 2 Введите соответствующие значения в текстовые поля с горизонтальными и вертикальными интервалами и нажмите кнопку "ОК".

Использование панели "История" для отмены и повтора нескольких действий

Панель "История" позволяет просматривать, корректировать и повторять действия, выполненные для создания документа. На панели "История" перечисляются последние по времени действия, выполненные в программе Fireworks, вплоть до количества, указанного в поле "Отменить шаги" диалогового окна "Установки" программы Fireworks.

С помощью панели "История" могут быть выполнены любые из следующих действий.

- Быстрая отмена и повторное выполнение последних по времени действий.
- Выбор недавно выполненных действий на панели "История" и их повтор.
- Копирование выбранных команд в буфер обмена в виде текстового эквивалента кода JavaScript.
- Сохранение группы недавно выполненных действий в качестве заказной команды, а затем выбор их в меню "Команда" для повторного использования в виде одной команды. Для получения дополнительной информации о создании команд с использованием панели "История" см. "Создание сценариев при помощи панели "История"" на странице 396.

Для отмены и повторного выполнения действий.

- 1 Выберите элемент "Окно" > "История", чтобы открыть панель "История".
- 2 Перетащите маркер отмены вверх или вниз.

Для повторного выполнения действий.

- 1 Выполните действие.

2 На панели "История" осуществите одно из следующих действий, чтобы выделить подсветкой действия, которые должны быть повторены.

- Щелкните действие, чтобы выделить его подсветкой.
- Щелкните, удерживая нажатой клавишу "Control" (Windows) или клавишу "Command" (Macintosh), чтобы выделить подсветкой несколько отдельных действий.
- Щелкните, удерживая нажатой клавишу "Shift", чтобы выделить подсветкой непрерывный ряд действий.

3 Нажмите кнопку "Повтор" в нижней части панели "История".

Чтобы сохранить действия для повторного использования.

1 Выделите подсветкой действия, которые должны быть сохранены, на панели "История".

2 Нажмите кнопку "Сохранить" в нижней части панели.

3 Введите имя команды и нажмите кнопку "ОК".

Чтобы использовать сохраненную заказную команду.

- ❖ Выберите имя команды в меню "Команды".

Раздел 3: Выделение и трансформирование объектов

В процессе работы в программе Fireworks CS3 пользователю приходится манипулировать векторными и растровыми объектами, блоками текста, фрагментами, активными областями, а также областями пикселей. Инструменты выделения и трансформирования позволяют перемещать, копировать, удалять, вращать, наклонять и масштабировать объекты. Объекты в документах, имеющих несколько объектов, упорядочиваются наложением, группированием и выравниванием.

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- “Выделение объектов” на странице 48
- “Выделение пикселей” на странице 51
- “Редактирование выделенных объектов” на странице 62
- “Трансформирование и искажение выделенных объектов и областей” на странице 63
- “Упорядочивание объектов” на странице 67

Выделение объектов

Прежде чем выполнять какие-либо действия с любым объектом на холсте, необходимо его выделить. Это относится к векторным объектам, контурам и точкам, блокам текста, словам или буквам, фрагментам, активным областям, экземплярам и растровым объектам.

Выделение объектов производится одним из следующих способов.

Панель "Слои" Отображает каждый объект. Чтобы выделить объект, можно щелкнуть его на панели "Слои", в то время как она открыта и слои развернуты. Дополнительную информацию см. в разделе “Страницы, слои, маскирование и наложение” на странице 178.

	Инструмент "Выделение" позволяет выделить объект, щелкнув его или перетянув вокруг него область выделения.
	Инструмент "Частичное выделение" предназначен для выделения отдельного объекта группы или точки векторного объекта.
	Инструмент "Выбрать позади" позволяет выделить объект, находящийся позади другого объекта.
	Инструмент "Экспорт фрагмента" выделяет область, которая должна быть экспортирована в виде отдельного файла.


Информацию о выделении отдельных областей пикселей растрового изображения см. в разделе “Выделение пикселей” на странице 51.

Использование инструмента "Выделение"

Инструмент "Выделение" позволяет выделить объект, щелкнув его или нарисовав область выделения вокруг объекта или его части.

Чтобы выделить объект по щелчку, выполните одно из следующих действий.

- Поместите инструмент "Выделение" над контуром или ограничительным прямоугольником объекта и щелкните.
- Щелкните обводку или заливку объекта.
- Выберите объект на панели "Слой".

 Чтобы было видно, что именно будет выделено после щелчка, выберите параметр "Подсветка мышью" на вкладке "Редактирование" в диалоговом окне "Установки". Дополнительную информацию об установках см. в разделе "Настройки программы" на странице 401.

Выделение объектов перетягиванием инструмента "Указатель".

1 Инструментом "Выделение" нарисуйте область выделения, включив в нее один или несколько объектов.



Использование инструмента "Частичное выделение"

Инструмент "Частичное выделение" предназначен для выделения, перемещения и изменения точек на векторном контуре или объекте, который является частью группы.

Перемещение и изменение объектов при помощи инструмента "Частичное выделение".

1 Выберите инструмент "Частичное выделение".

2 Выберите область.

Появятся маркеры выделения.

3 Выполните одно из следующих действий.

- Чтобы изменить объект, перетяните одну из его точек или один из маркеров выделения.
- Чтобы переместить весь объект, перетяните объект за любое место, кроме точек и маркеров выделения.

Использование инструмента "Выбрать позади"

При работе с графическим объектом, содержащим несколько объектов, инструмент "Выбрать позади" позволяет выделить объект, который скрыт или заслонен другими объектами.

Выделение объекта, который находится позади других объектов.

❖ Несколько раз щелкните перекрывающиеся объекты инструментом "Выбрать позади", пока в порядке наложения не будет выделен нужный объект.

***Примечание:** Труднодоступный объект можно также выделить, щелкнув его на панели "Слой" (слои должны быть развернуты).*

Информация о выделении в инспекторе свойств

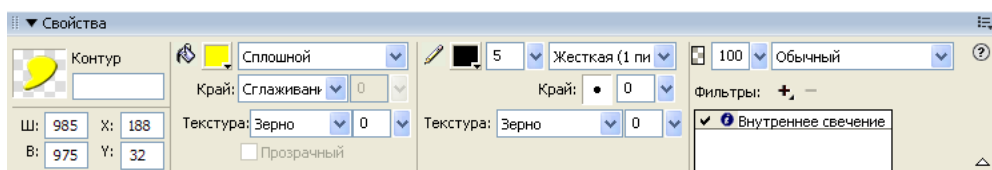
При выделении объекта инспектор свойств идентифицирует выделенную область. В верхней левой части панели инспектора свойств содержится следующая информация о выделенной области.

- Описание соответствующего элемента
- Поле для ввода имени этого элемента

Примечание: При выделении элемента его имя отображается в строке заголовка документа. Для фрагментов и кнопок именем элемента служит имя экспортированного файла.

- Число объектов, если выделено более одного объекта

Примечание: Если строка состояния включена (только Windows), выделенные объекты описаны также в строке состояния в нижней части окна документа.



Информация и параметры для выделенного объекта отображаются также в инспекторе свойств. Например, если выделен векторный контур, то в инспекторе свойств отображаются свойства векторного контура (ширина и цвет обводки и другие).

Изменение выделенной области

После того как выделен один объект, к выделению могут добавляться или исключаться из него другие объекты. Можно одной командой выделить или отменить выделение всех объектов, которые находятся во всех слоях документа. Предусмотрена также возможность скрыть контур выделения, что позволяет редактировать выбранный объект и в то же время видеть, как он будет выглядеть после публикации в Интернете или печати.

Добавление объектов к выделенной области.

❖ Удерживая нажатой клавишу "Shift", щелкните каждый из добавляемых объектов с помощью инструмента "Указатель", "Частичное выделение" или "Выбрать позади".

Отмена выделения единичного объекта.

❖ Удерживая нажатой клавишу "Shift", щелкните выделенный объект.

Чтобы выделить все объекты во всех слоях документа.

❖ Выберите команду "Выделение" > "Выделить все".

Примечание: Эта команда не выделяет скрытые объекты.

Отмена выделения всех выделенных объектов.

❖ Выберите команду "Выделение" > "Отменить выделение".

Примечание: Чтобы выделялись все видимые объекты на всех слоях документа, необходимо отменить выбор параметра "Редактирование одного слоя". Если выбран параметр "Редактирование одного слоя", то будут выделены только объекты в текущем слое. Дополнительную информацию см. в разделе "Упорядочивание слоев" на странице 184.

Скрытие реакции на выделение контура для выделенного объекта.

- ❖ Выберите команду "Просмотр" > "Скрыть края".

Примечание: Когда контур и точки объекта скрыты, для его идентификации можно пользоваться панелью "Слои" или инспектором свойств.

Скрытие выделенного объекта.

- ❖ Выберите команду "Просмотр" > "Скрыть выделение".

Примечание: Экспорт скрытых объектов не производится (это не относится к таким web-объектам, как фрагменты и активные области в web-слое).






Отображение всех объектов.

- ❖ Выберите команду "Просмотр" > "Показать все".

Примечание: Чтобы скрыть все объекты, независимо от того, выделены они или нет, можно щелкнуть или перетащить указатель по столбцу с изображением глаза на панели "Слои".

Выделение пикселей

Редактирование пикселей может производиться либо по всему холсту, либо в пределах некоторой области изображения, выделенной одним из инструментов выделения.

	Инструмент "Область" позволяет выделить в изображении прямоугольную область пикселей.
	Инструмент "Овальная область" позволяет выделить в изображении эллиптическую область пикселей.
	Инструмент "Лассо" позволяет выделить в изображении область пикселей произвольной формы.
	Инструмент "Многоугольное лассо" позволяет выделить в изображении многоугольную область пикселей произвольной формы.
	Инструмент "Волшебная палочка" позволяет выделить в изображении область пикселей с похожими цветами.

Инструменты выделения пикселей рисуют области, определяющие выделение пикселей. После этого выделенную область можно изменить: переместить, добавить к ней другие объекты или создать на ее основе новую выделенную область. Пиксели, находящиеся в выделенной области можно редактировать, обрабатывать с помощью фильтров и удалять, не затрагивая пиксели, находящиеся за ее пределами. Можно также создать плавающую область, в которой можно редактировать, перемещать, вырезать или копировать пиксели.

Параметры инструмента выделения растрового изображения

После выбора инструмента "Область", "Овальная область", "Лассо", "Многоугольное лассо" или "Волшебная палочка" на панели инспектора свойств отображаются параметры этого инструмента.

Если выбрать параметр "Динамическая область", то для растровой выделенной области при использовании инструментов "Область", "Овальная область", "Лассо", "Многоугольное лассо" и "Волшебная палочка" станут доступными для настройки параметры "Край" и "Степень растушевки" (если для параметра "Край" указана "Растушевка").

На панели инспектора свойств для этих инструментов отображаются также три значения параметра "Край".

Резкий Создает выделенную область с четким краем.

Сглаживание Предотвращает появление в области выделения зубчатых краев.

Растушевка Позволяет сгладить края выделения пикселей.

При использовании инструмента выделения можно как задать параметр "Растушевка" перед созданием выделенной области, так и применить растушевку к уже существующему выделению, выбрав параметр флажок "Динамическая область". Растушевка может быть применена к существующим выделенным областям по команде "Растушевка" в меню "Выделение". Дополнительную информацию см. в разделе "Растушевка выделенной области пикселей" на странице 57.

Если выбран инструмент "Область" или "Овальная область", то на панели инспектора свойств отображаются также три параметра стиля.

Обычный Позволяет создать область выделения, высота и ширина которой изменяются независимо друг от друга.

Фиксированные пропорции Ограничивает высоту и ширину определенным соотношением.

Фиксированный размер Устанавливает высоту и ширину в заданные значения.

***Примечание:** Для инструмента "Волшебная палочка" доступен также параметр "Погрешность".
Дополнительную информацию см. в разделе "Выделение областей с похожим цветом" на странице 53.*

Создание областей выделения пикселей

Инструменты "Область", "Овальная область" и "Лассо" из раздела "Растровое изображение" панели "Инструменты" позволяют выделить отдельные области пикселей растрового изображения, нарисовав вокруг них область выделения.

***Примечание:** Если при использовании одного из этих инструментов необходимо изменять параметры выделенной области, то перед ее созданием установите параметр "Динамическая область".*

Выделение прямоугольной или эллиптической области пикселей.

- 1 Выберите инструмент "Область" или "Овальная область".
- 2 Задайте параметры "Стиль" и "Край" на панели инспектора свойств. Дополнительную информацию см. в разделе "Параметры инструмента выделения растрового изображения" на странице 52.
- 3 Нарисуйте область выделения, определяющую выделение пикселей.

При рисовании инструментом "Область" или "Овальная область" дополнительных квадратных или круглых областей удерживайте нажатой клавишу "Shift". Если при выполнении последовательности операций выделения выбран параметр "Динамическая область", то он влияет только на последнюю из них.

Чтобы рисовать область выделения от центральной точки, отмените выделение, а затем нарисуйте выделенную область, удерживая нажатой клавишу "Alt" (Windows) или "Option" (Macintosh).

Выделение области пикселей произвольной формы.

- 1 Выберите инструмент "Лассо".
- 2 Выберите на панели инспектора свойств параметр "Край". Дополнительную информацию см. в разделе "Параметры инструмента выделения растрового изображения" на странице 52.
- 3 Перетяните указатель вокруг пикселей, которые должны быть выделены.

Создание области выделения нанесением точек

Инструмент "Многоугольное лассо" позволяет выделить в растровом изображении группу пикселей последовательными щелчками по периметру выделяемой области.

Выделение многоугольной области пикселей.

- 1 Выберите инструмент "Многоугольное лассо".
- 2 Выберите на панели инспектора свойств параметр "Край". Дополнительную информацию см. в разделе "Параметры инструмента выделения растрового изображения" на странице 52.
- 3 Щелчками мыши расставьте точки по контуру объекта или области, чтобы очертить выделенную область.

Чтобы ограничить сегменты инструмента "Многоугольное лассо" приращениями в 45°, удерживайте нажатой клавишу "Shift".

- 4 Чтобы замкнуть многоугольник, выполните одно из следующих действий.

- Щелкните начальную точку.
- Дважды щелкните рабочее пространство.

Выделение областей с похожим цветом

Инструмент "Волшебная палочка" позволяет выделять области пикселей, имеющие похожий цвет. Параметры "Погрешность" и "Край", находящиеся на панели инспектора свойств, позволяют управлять способом выделения пикселей с помощью инструмента "Волшебная палочка".

Выделение области пикселей, относящихся к диапазону похожих цветов.

- 1 Выберите инструмент "Волшебная палочка".
- 2 Выберите на панели инспектора свойств параметр "Край". Дополнительную информацию см. в разделе "Параметры инструмента выделения растрового изображения" на странице 52.
- 3 Задайте погрешность, перетянув ползунок на панели инспектора свойств.

Погрешность представляет собой градационную шкалу цветов, к которым применяется выделение при щелчке пиксела инструментом "Волшебная палочка". Если введено значение 0, то после щелчка пиксела будут выделены только смежные пиксели, имеющие точно такой же тон. Если введено значение 65, то будет выделен более широкий диапазон тонов.

- 4 Щелкните область цвета, которую необходимо выделить.

Вокруг диапазона выделенных пикселей появляется область выделения.



Выделение пикселей с малой (сверху) и с более высокой (снизу) погрешностью

Выделение похожих цветов по всему документу.

- 1 Выделите область цвета с помощью инструмента области или лассо, либо инструментом "Волшебная палочка".
- 2 Выберите команду "Выделение" > "Выбрать подобные".

Появляются одна или несколько областей выделения, содержащие диапазон пикселей, выделенный согласно текущему значению параметру "Погрешность" на панели инспектора свойств для инструмента "Волшебная палочка".

***Примечание:** Чтобы откорректировать допуск для команды "Выбрать подобные", перед ее использованием выберите инструмент "Волшебная палочка" и измените параметр "Погрешность" на панели инспектора свойств. Можно также выбрать параметр "Динамическая область", чтобы иметь возможность изменять значение параметра "Погрешность" при использовании инструмента "Волшебная палочка".*

Удаление области выделения

Область выделения можно удалить, не воздействуя на документ.

Чтобы удалить область выделения, выполните одно из следующих действий.

- Нарисуйте еще одну область выделения.
- Щелкните за пределами текущей выделенной области с помощью одного из инструментов области или лассо.
- Нажмите клавишу "Esc".
- Выберите команду "Выделение" > "Отменить выделение".

Корректировка области выделения

После выделения пикселей с помощью одного из инструментов области или лассо граница области выделения может быть изменена или перемещена, это никак не отражается на находящихся под ней пикселях. Вспомогательные клавиши позволяют вручную добавлять или удалять пиксели из области выделения.

Кроме того, выделенную область можно расширить, сократить или сгладить на заданную величину, либо выделить вокруг нее дополнительную область пикселей.

Перемещение и корректировка рамки

Область выделения можно передвинуть, поместив над другой областью пикселей. Можно сделать то же самое в процессе ее рисования, нажав клавишу "Пробел".

Чтобы переместить область выделения, выполните одно из следующих действий.

- Перетяните область выделения одним из инструментов области или лассо либо при помощи инструмента "Волшебная палочка".
- Нажимайте клавиши со стрелками для перемещения области шагами в 1 пиксел.
- Нажимайте клавиши со стрелками, удерживая нажатой клавишу "Shift", чтобы область перемещалась шагами в 10 пикселей.

Перемещение выделенной области с помощью клавиши "Пробел".

- 1 Начните рисование выделенной области.
- 2 Не отпуская кнопку мыши, нажмите и удерживайте клавишу "Пробел".
- 3 Перетяните область выделения в другое место на холсте.
- 4 Удерживая нажатой кнопку мыши, отпустите клавишу "Пробел".
- 5 Продолжите рисование выделенной области.

Добавление и исключение пикселей

После того как область выделения нарисована любым инструментом выделения растровой области, к ней с помощью того же или другого инструмента выделения можно добавить пиксели.

Добавление пикселей к существующей выделенной области пикселей.

- 1 Выберите любой инструмент выделения растровой области.
- 2 Удерживая нажатой клавишу "Shift", нарисуйте дополнительную область выделения.
- 3 Чтобы добавить к выделению другие области, выберите любой из инструментов выделения растровой области и повторите шаги 1 и 2.

Перекрывающиеся области выделения соединятся, образовав общую область.

Исключение пикселей из выделенной области.

❖ Удерживая нажатой клавишу "Alt" (Windows) или "Option" (Macintosh), инструментом выделения растровой области выделите область пикселей, которую необходимо исключить.

Создание области выделения из пересекающихся областей

Пиксели в существующей области выделения можно выделить, нарисовав область, перекрывающую исходную.

Выделение области выделения пикселей на пересечении двух областей.

1 Удерживая нажатой клавишу "Alt" + "Shift" (Windows) или "Option" + "Shift" (Macintosh), создайте новую область, перекрывающую исходную область выделения.

2 Отпустите кнопку мыши.

Останутся выделенными только те пиксели, которые находятся в области пересечения двух областей.

Изменение выделения пикселей при помощи миниатюр и вспомогательных клавиш

Выделив растровое изображение, можно создать выделение пикселей при помощи панели "Слой", на основе непрозрачности некоторого объекта или маски. Дополнительную информацию о панели "Слой" см. в разделе "Работа со слоями" на странице 182.

Создание или замена выделенной области пикселей растрового изображения на основе непрозрачности объекта.

1 Поместите указатель над миниатюрой объекта на панели "Слой", который должен быть использован для создания выделения пикселей.

2 Нажмите и удерживайте нажатой клавишу "Alt" (Windows) или "Command" (Macintosh).

▶ Форма указателя изменяется, указывая на выделение альфа-канала (или непрозрачной области) объекта.

3 Щелкните миниатюру.

На выделенном растровом изображении создается новая выделенная область пикселей.

Добавление к текущему выделению пикселей.

- ▶ Удерживая нажатыми клавиши "Alt" + "Shift" (Windows) или "Command" + "Shift" (Macintosh), щелкните миниатюру объекта на панели "Слой", чтобы добавить форму его непрозрачной области к текущему выделению пикселей.



Когда указатель помещен над миниатюрой и нажаты указанные вспомогательные клавиши, курсор показывает, что должно произойти добавление пикселей к выделению пикселей.

Исключение пикселей из текущей выделенной области пикселей.

- ▶ Удерживая нажатыми клавиши "Ctrl" + "Alt" (Windows) или "Command" + "Option" (Macintosh), щелкните миниатюру объекта на панели "Слой", чтобы исключить форму его непрозрачной области из текущего выделения пикселей.



Когда указатель помещен над миниатюрой и нажаты указанные вспомогательные клавиши, указатель показывает, что должно произойти исключение пикселей из выделенной области.

Создание выделенной области пикселей растрового изображения на основе пересечения объектов.

1 Удерживая нажатой клавишу "Ctrl" (Windows) или "Command" (Macintosh), щелкните миниатюру объекта, чтобы выделить его альфа-канал (непрозрачную область).

▶ Форма указателя изменяется, указывая на выделение альфа-канала (или непрозрачной области) объекта.

2 Удерживая нажатыми клавиши "Ctrl" + "Shift" + "Alt" (Windows) или "Command" + "Shift" + "Option" (Macintosh), щелкните другой объект.

В выделенном растровом изображении на основе пересечения непрозрачных областей двух перекрывающихся объектов создается выделенная область пикселей.



Когда указатель помещен над миниатюрой и нажаты указанные вспомогательные клавиши, указатель показывает, что должно произойти создание выделенной области пикселей на основе пересечения непрозрачных областей двух перекрывающихся объектов.

Создание инверсного выделения пикселей

На основе текущего выделения пикселей можно создать другую область выделения, в которую войдут все пиксели, не выделенные данный момент. Этот метод может применяться, например, для выделения и последующего удаления всех пикселей, окружающих первоначально выделенную область.

Создание инверсной выделенной области пикселей.

- 1 Создайте выделенную область пикселей при помощи любого инструмента выделения растровой области.
- 2 Выберите команду "Выделение" > "Инvertировать выделение".

Будут выделены все пиксели, которые не входили в первоначально выделенную область.

Растушевка выделенной области пикселей

Растушевка создает эффект прозрачности применительно к выделенным пикселям. Команда "Растушевка" позволяет подобрать степень растушевки, не отменяя выделение до тех пор, пока не будет найдено нужное значение. Степень растушевки для выделенной области может быть настроена в инспекторе свойств как до, так и во время использования инструмента выделения растровой области. Дополнительную информацию см. в разделе "Параметры инструмента выделения растрового изображения" на странице 52.

Растушевка выделенной области пикселей.

- 1 Выберите меню "Выделение" > "Растушевка".
- 2 Задайте степень растушевки в диалоговом окне "Растушевка".

Выделенная область изменит свои размеры, отражая текущую степень растушевки.

- 3 При необходимости откорректировать степень растушевки измените числовое значение в диалоговом окне "Растушевка".

- 4 Нажмите кнопку "ОК".



Чтобы посмотреть, как будет выглядеть выделенная область с растушевкой без окружающих пикселей, выберите команду "Выделение" > "Инvertировать выделение", а затем нажмите клавишу "Delete". Если получен неудовлетворительный результат, можно воспользоваться панелью "История" или выбрать команду "Редактирование" > "Отменить" и повторить попытку.

Расширение и сжатие области выделения

Область выделения пикселей можно расширить или сжать.

Расширение области выделения.

- 1 Нарисовав область выделения, выберите команду "Выделение" > "Расширить область".
- 2 Введите число пикселей, на которое она должна быть расширена, а затем нажмите кнопку "ОК".

Сжатие границ области выделения.

- 1 Нарисовав область выделения, выберите команду "Выделение" > "Сжать область".
- 2 Введите число пикселей, на которое она должна быть сжата, а затем нажмите кнопку "ОК".

Выделение области вокруг существующей области выделения

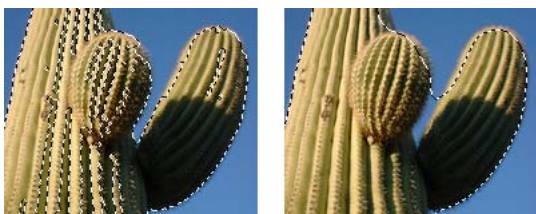
Вокруг существующей области выделения можно создать обрамление указанной ширины. Это позволяет создавать специальные графические эффекты, например произвести растушевку краев выделенной области пикселей.

Выделение области вокруг существующей области выделения.

- 1 Нарисовав область выделения, выберите команду "Выделение" > "Область рамки".
- 2 Укажите ширину области вокруг существующей области выделения, а затем нажмите кнопку "ОК".

Сглаживание границ области выделения

Лишние пиксели по краям выделенной области пикселей могут быть исключены из нее. Это может оказаться удобным в том случае, если в результате применения инструмента "Волшебная палочка" вдоль границы выделенной области пикселей или области выделения появились лишние пиксели.



Выделенная область пикселей до и после сглаживания

Сглаживание границ области выделения.

- 1 Выберите команду "Выделение" > "Сглаживание области".
- 2 Укажите образец радиуса, чтобы определить желаемую степень сглаживания, а затем нажмите кнопку "ОК".

Преобразование области выделения в контур

Программа Fireworks позволяет преобразовать выделенную растровую область в векторный объект, нарисовав область выделения вокруг части растрового изображения, подлежащей преобразованию. Это очень удобно при создании анимации, например при трассировке выделения растрового изображения.

Преобразование области выделения в контур

- ❖ Нарисовав область выделения, выберите команду "Выделение" > "Преобразовать область в контур".

К новому контуру применяются текущие атрибуты обводки и заливки документа.

Перенос области выделения

Выделенная область может быть перенесена с одного растрового объекта на другой растровый объект в том же или в другом слое. Кроме того, область выделения может быть перенесена на маску.

Перенос выделенной области на другой растровый объект.

- 1 Нарисуйте область выделения.
- 2 На панели "Слои" выберите другой растровый объект в том же слое или любой объект в другом слое. Область выделения переносится на этот объект.

Примечание: Программа Fireworks рассматривает маски, и маскированные объекты рассматриваются в качестве отдельных объектов. Дополнительную информацию о масках см. в разделе "Маскирование изображений" на странице 188.

Сохранение области выделения

Размер, форму и местоположение выделенной области можно сохранить для повторного использования. Можно сохранить сразу несколько областей выделения.

Сохранение области выделения.

- 1** Выберите команду "Выделение" > "Сохранить выделенную растровую область". Откроется диалоговое окно "Сохранить выделенную область".
- 2** В поле "Документ" отображается имя активного документа, в котором будет сохранена область выделения. Оставьте его без изменений или выберите другое имя из всплывающего меню, если область выделения нужно сохранить в другом открытом документе.
- 3** В поле "Выделенная область" отображается имя активной выделенной области в текущем документе. Если это новое выделение, то по умолчанию отображается слово "New". Можно либо оставить это имя без изменения, либо, если нужно заменить ранее сохраненную выделенную область новой, выбрать другую сохраненную выделенную область из всплывающего меню.
- 4** Поле "Имя", в котором отображается слово "Default", является доступным только тогда, когда в поле "Выделенная область" отображается слово "New". В этом случае выберите слово "Default" и введите имя новой выделенной области.
- 5** Если в поле "Выделенная область" отображается слово "New", в разделе "Операция" диалогового окна "Сохранить выделенную область" будет разрешен доступ к выделенной области "New". Если в поле "Выделенная область" выбрана ранее сохраненная выделенная область, то в разделе "Операция" будут доступны все следующие параметры.
 - Параметр "Заменить выделение" заменяет активную выделенную область в текущем документе той, которая указана в поле "Выделенная область".
 - Параметр "Добавить к выделенной области" добавляет активную выделенную область к той, что указана в полях "Документ" и "Выделенная область".
 - Параметр "Вычитание из выделенной области" исключает активную выделенную область из той, что указана в полях "Документ" и "Выделенная область".
 - Параметр "Область пересечения с выделенным" образует пересечение активной выделенной области с той, что указана в полях "Документ" и "Выделенная область".
- 6** Выберите нужный параметр в разделе "Операция", а затем нажмите кнопку "ОК".

Повторите эту процедуру для каждой сохраняемой области выделения.

Восстановление области выделения

Ранее сохраненную область выделения можно восстановить.

Восстановление области выделения.

- 1** Выберите команду "Выделение" > "Восстановить выделенную растровую область" для открытия диалогового окна "Восстановить выделенную область".

- 2** В поле "Документ" отображается имя активного документа, в котором была сохранена область выделения. Оставьте его без изменений или выберите другое имя из всплывающего меню, если область выделения нужно восстановить в другом открытом документе.
- 3** В поле "Выделенная область" отображается имя выделенной области, которая должна быть восстановлена. Если необходимо восстановить другую выделенную область, выберите ее во всплывающем меню.
- 4** Если необходимо инвертировать восстанавливаемую выделенную область, выберите параметр "Инверсия".
- 5** Если в текущем документе отсутствует активная выделенная область, то в разделе "Операция" диалогового окна "Восстановить выделенную область" будет доступна выделенная область "New". Если в текущем документе существует активная область выделения, то в разделе "Операция" будут доступны все следующие параметры.
- Параметр "Заменить выделение" заменяет активную выделенную область в текущем документе той, которая указана в поле "Выделенная область".
 - Параметр "Добавить к выделенной области" добавляет активную выделенную область к той, что указана в полях "Документ" и "Выделенная область".
 - Параметр "Вычитание из выделенной области" исключает активную выделенную область из той, что указана в полях "Документ" и "Выделенная область".
 - Параметр "Область пересечения с выделенным" образует пересечение активной выделенной области с той, что указана в полях "Документ" и "Выделенная область".
- 6** Выберите нужный параметр в разделе "Операция", а затем нажмите кнопку "ОК"
- Повторите эту процедуру для каждой восстанавливаемой области выделения.

Удаление области выделения

Ранее сохраненную область выделения можно удалить.

***Примечание:** Эта функция доступна только тогда, когда открытый документ содержит по меньшей мере одну сохраненную выделенную область.*

Удаление области выделения.

- 1** Выберите команду "Выделение" > "Удалить выделенную растровую область". Открывается диалоговое окно "Удалить выделение".
- 2** В поле "Документ" отображается имя активного документа, содержащего область выделения. Оставьте его без изменений или выберите другое имя из всплывающего меню, если область выделения нужно удалить в другом открытом документе.
- 3** В поле "Выделенная область" отображается имя активной выделенной области в текущем документе. Можно либо оставить это имя без изменений, либо, если нужно удалить другую выделенную область из документа, имя которого отображается в поле "Документ", выбрать ее имя из всплывающего меню.
- 4** Чтобы удалить область выделения, имя которой отображается в поле "Выделенная область", нажмите кнопку "ОК". Чтобы закрыть диалоговое окно без удаления, нажмите кнопку "Отмена".

Создание и перемещение плавающей выделенной области пикселей

При перетаскивании области выделения в новое место происходит перемещение самой области. Если нужно переместить, изменить, вырезать или скопировать выделенную область пикселей, сначала необходимо преобразовать пиксели в плавающую область.

Создание плавающей области пикселей.

- 1 Выделите область пикселей инструментом выделения растровой области.
- 2 Выполните одно из следующих действий.
 - Удерживая нажатой клавишу "Ctrl" (Windows) или "Command" (Macintosh), перетяните выделенную область при помощи любого инструмента из раздела "Растровое изображение" панели "Инструменты".
 - Выберите инструмент "Выделение" и перетяните выделенную область.

Чтобы переместить плавающую область, выполните одно из следующих действий.

- Перетяните плавающую область инструментом "Выделение" или любым инструментом выделения растровой области.
- Если выбран другой инструмент для работы с растровыми изображениями (но не инструмент выделения), то при перетаскивании плавающей области удерживайте нажатой клавишу "Ctrl" (Windows) или "Command" (Macintosh).
- Нажимайте клавиши со стрелками или клавиши со стрелками с нажатой и удерживаемой клавишей "Shift".

После отмены выделения плавающей области пикселей или выбора любого векторного или web-инструмента плавающая область становится частью текущего растрового объекта.

Вставка нового растрового изображения вырезанием или копированием

Вставить новое растровое изображение на основе выделенной области пикселей в текущем слое документа можно вырезанием или копированием выделенных пикселей.

Вставка нового растрового изображения вырезанием и вставкой выделенной области пикселей.

- 1 Выделите область пикселей при помощи инструмента выделения пикселей.
- 2 Выберите команду "Редактирование" > "Вставка" > "Растровое изображение, созданное с помощью вырезания".

В текущем слое на основе выделенной области создается новый растровый объект, а выделенные пиксели из исходного растрового объекта удаляются. На панели "Слой" миниатюра нового растрового изображения появляется в текущем слое, над объектом, из которого оно было вырезано.

Вставка нового растрового изображения путем копирования и вставки выделенной области пикселей.

- 1 Выделите область пикселей при помощи инструмента выделения пикселей.
- 2 Выберите команду "Редактирование" > "Вставить" > "Растровое изображение, созданное с помощью копирования".

В текущем слое на основе выделенной области создается новый растровый объект, при этом выделенные пиксели остаются в исходном растровом объекте. На панели "Слой" миниатюра нового растрового изображения появляется в текущем слое, над объектом, из которого оно было скопировано.

Редактирование выделенных объектов

Программа Fireworks позволяет редактировать выделенные объекты разными способами. Их можно перемещать на холсте или из одного приложения в другое, копировать по командам "Клонировать" и "Создать дубликат", либо полностью удалить из рабочего пространства.

Чтобы переместить выделенную область, выполните одно из следующих действий.

- Перетяните объект инструментом "Указатель", "Частичное выделение" или "Выбрать позади".
- Нажимайте клавиши со стрелками, чтобы перемещать выделенную область с шагом в 1 пиксел.
- Нажимайте клавиши со стрелками, удерживая нажатой клавишу "Shift", чтобы перемещать выделенную область с шагом в 10 пикселей.
- В инспекторе свойств введите координаты X и Y, указывающие местоположение верхнего левого угла выделенной области.
- Введите координаты x и y объекта на панели "Информация". Если эти поля не видны, перетяните нижний край панели.

Перемещение или копирование выделенных объектов операцией вставки.

- 1 Выделите один или несколько объектов.
- 2 Выберите команду "Редактирование" > "Вырезать" или "Редактирование" > "Копировать".
- 3 Выберите меню "Редактирование" > "Вставить".

Создание дубликатов одного или нескольких выделенных объектов.

- ❖ Выберите команду "Редактирование" > "Создать дубликат".

При повторном выполнении этой команды дубликаты выделенного объекта будут располагаться каскадом относительно оригинала, по 10 пикселей вниз и вправо от предыдущего дубликата. Самый последний созданный дубликат становится выделенным объектом.

***Примечание:** Команды "Создать дубликат" и "Клонировать" к выделенным растровым областям не применяются. Для создания дубликатов фрагментов растрового изображения предназначены инструменты "Частичное выделение" и "Штамп". Дополнительную информацию об использовании инструмента "Частичное выделение" см. ниже. Дополнительную информацию об использовании инструмента "Штамп" см. в разделе "Ретуширование растровых изображений" на странице 77.*

Чтобы создать дубликат выделенной области пикселей, выполните одно из следующих действий.

- Перетяните выделенную область пикселей инструментом "Частичное выделение".
- Удерживая нажатой клавишу "Alt" (Windows) или "Option" (Macintosh), перетяните выделенную область пикселей с помощью инструмента "Выделение".

Клонирование выделенной области.

- ❖ Выберите команду "Редактирование" > "Клонировать".

Клон выделенной области накладывается на оригинал точно перед ним и становится выделенным объектом.

Примечание: Для перемещения клона по отношению к оригиналу с точностью до пиксела пользуйтесь клавишами со стрелками (или клавишами со стрелками с нажатой и удерживаемой клавишей "Shift"). Это удобный способ выдержать между клонами определенное расстояние или обеспечить их выравнивание по вертикали или по горизонтали.

Чтобы удалить выделенные объекты, выполните одно из следующих действий.




- Нажмите клавишу "Delete" или "Backspace".
- Выберите команду "Редактирование" > "Очистить".
- Выберите меню "Редактирование" > "Вырезать".
- Щелкните объект правой кнопкой мыши (Windows) или щелкните его, удерживая нажатой клавишу "Control" (Macintosh), а затем выберите в контекстном меню команду "Редактирование" > "Вырезать".

Чтобы аннулировать или отменить выделение области, выполните одно из следующих действий.

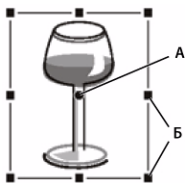
- Выберите команду "Выделение" > "Отменить выделение".
- Выбрав инструмент "Область", "Овальная область" или "Лассо", щелкните любое место изображения за пределами выделенной области.
- Нажмите клавишу "Esc".

Трансформирование и искажение выделенных объектов и областей

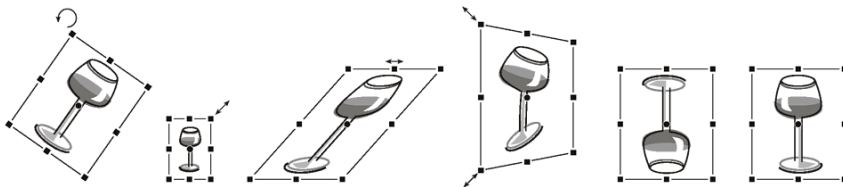
Выделенный объект (группу объектов) или выделенную область пикселей можно трансформировать при помощи инструментов "Масштабирование", "Наклон" и "Искажение" и следующих команд меню.

	Инструмент "Масштабирование" позволяет увеличить или уменьшить объект.
	Инструмент "Наклон" применяет к объекту наклон по определенной оси.
	Инструмент "Искажение", когда он активен, перемещает стороны или углы объекта в направлении перетаскивания маркера выделения. Эта операция позволяет придать объектам объемный вид.

После выбора инструмента трансформирования или команды меню "Трансформирование" программа Fireworks отображает вокруг выделенных объектов маркеры преобразования.



А. Центральная точка Б. Маркеры трансформирования



Объект после вращения, масштабирования, наклона, искажения и зеркального отражения по вертикали и горизонтали

Трансформирование выделенных объектов при помощи маркеров трансформирования.

1 Выберите инструмент трансформирования.

По мере передвижения указателя над или рядом с маркером выделения указатель изменяется, отражая текущую трансформацию.

2 Чтобы трансформировать объект, выполните одно из следующих действий.

- Поместите указатель около угловой точки, а затем перетяните курсор, чтобы выполнить вращение.
- Перетяните маркер трансформирования. Выполняется трансформирование, соответствующее текущему выбранному инструменту.


3 Дважды щелкните внутреннюю область окна или нажмите клавишу "Ввод", чтобы применить совершенные изменения.

Изменение размеров (масштабирование) объектов

Масштабирование объекта приводит к его увеличению или уменьшению по горизонтали, по вертикали или в обоих направлениях.

Масштабирование выделенного объекта.

1 Чтобы отобразить маркеры трансформирования, выполните одно из следующих действий.

-  Выберите инструмент "Масштабирование".
- Выберите команду "Изменение" > "Трансформирование" > "Масштабирование".

2 Перетяните маркеры трансформирования.

- Для масштабирования объекта и по горизонтали, и по вертикали перетаскивайте угловой маркер. Если при этом удерживать нажатой клавишу "Shift", то пропорции объекта будут сохранены.
- Для масштабирования объекта по горизонтали или по вертикали перетаскивайте боковой маркер.
- Чтобы масштабирование объекта производилось от центра, во время перетаскивания маркеров удерживайте нажатой клавишу "Alt".

Примечание: Изменение размера выделенных объектов может также производиться вводом размеров на панели инспектора свойств. Дополнительную информацию см. в разделе "Трансформирование объектов путем ввода числовых значений" на странице 66.

Поворот объектов


При повороте объекта его центральная точка остается неподвижной. Вращение объекта производят, либо выбрав стандартное значение угла, либо поместив указатель за пределами маркеров трансформирования (указатель превращается в соответствующий значок) и начав перетягивание.

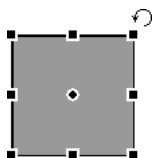
Примечание: Поворачивать можно также и холст документа. Дополнительную информацию см. в разделе "Поворот холста" на странице 42.

Поворот выделенного объекта на 90° или 180°.

- ❖ Выберите команду "Изменение" > "Трансформирование" и выберите из подменю команду "Поворот".

Поворот выделенного объекта перетягиванием.

- 1  Выберите любой инструмент трансформирования.
- 2 Перемещайте указатель за пределы объекта до тех пор, пока не появится указатель поворота.



- 3 Перетяните, чтобы повернуть объект.



Чтобы поворот производился с приращениями 15° относительно горизонта, при перетаскивании удерживайте нажатой клавишу "Shift".

- 4 Дважды щелкните внутреннюю область окна или нажмите клавишу "Ввод", чтобы применить совершенные изменения.

Изменение положения оси поворота.

- ❖ Перетяните центральную точку от центра.

Чтобы вернуть ось поворота в центр выделенной области, выполните одно из следующих действий.

- Дважды щелкните центральную точку
- Нажмите клавишу "Esc", чтобы отменить выделение объекта, а затем снова его выделите.

Зеркальное отражение объектов

Можно произвести зеркальное отражение объекта по его вертикальной или горизонтальной оси, не изменяя его относительное положение на холсте.

Зеркальное отображение выделенного объекта.


- ❖ Выберите команду "Изменение" > "Трансформирование" > "Отразить по горизонтали" или "Отразить по вертикали".

Наклон объектов

При наклоне объекта происходит его трансформирование применением операции наклона вдоль горизонтальной или вертикальной (или обеих) осей.

Наклон выделенного объекта.

- 1 Выполните одно из следующих действий, чтобы отобразить маркеры трансформирования.

-  Выберите инструмент "Наклон".
- Выберите команду "Изменение" > "Трансформирование" > "Наклон".
- 2** Перетяните маркер, чтобы выполнить наклон объекта.
- 3** Дважды щелкните внутреннюю область окна или нажмите клавишу "Ввод", чтобы удалить маркеры трансформирования.


Достижение иллюзии перспективы.

- ❖ Перетяните точку преломления.

Искажение объектов

Изменить размер и пропорции объекта можно перетягиванием маркера выделения с помощью инструмента "Искажение".

Искажение выделенного объекта.

- 1** Чтобы отобразить маркеры трансформирования, выполните одно из следующих действий.
 -  Выберите инструмент "Искажение".
 - Выберите команду "Изменение" > "Трансформирование" > "Искажение".
- 2** Перетяните маркер, чтобы применить к объекту операцию искажения.
- 3** Дважды щелкните во внутренней области окна или нажмите клавишу "Ввод", чтобы применить сделанные изменения.

Трансформирование объектов путем ввода числовых значений

Масштабирование, изменение размера или вращение объекта можно выполнить без перетаскивания, а путем ввода числовых значений.

Изменение размеров выделенных объектов при помощи панели "Информация" или инспектора свойств.

- ❖ Введите новую ширину (W) или высоту (H) объекта.

Примечание: Если поля "W" и "H" не видны на панели инспектора свойств, нажмите стрелку разворачивания, чтобы отобразить все свойства.

Масштабирование и поворот выделенных объектов по команде "Трансформирование с числовыми значениями".

- 1** Выберите команду "Изменение" > "Трансформирование" > "Трансформирование с числовыми значениями".

Открывается диалоговое окно "Трансформирование с числовыми значениями".
- 2** Во всплывающем меню выберите тип трансформирования, которое должно быть применено к текущей выделенной области: "Масштабирование", "Изменить размер" или "Поворот".
- 3** Чтобы при масштабировании или изменении размера выделенной области сохранялись горизонтальные и вертикальные пропорции, выберите параметр "Сохранить пропорции".
- 4** Выберите параметры "Масштабировать атрибуты", чтобы вместе с объектом подвергались трансформированию его заливка, обводка и эффекты.

- 5 Отмените выбор этого параметра, чтобы трансформирование выполнялось только для контура.
- 6 Введите числовые значения, необходимые для трансформирования выделенной области, а затем нажмите кнопку "ОК".

Просмотр информации трансформации на панели "Информация"

Панель "Информация" позволяет просматривать числовые данные, относящиеся к трансформированию текущего выделенного объекта. Эта информация обновляется по мере редактирования объекта.

- Применительно к масштабированию и свободному трансформированию на панели "Информация" отображаются размеры по ширине (W) и высоте (H) исходного объекта до трансформирования, а также процент увеличения или уменьшения по ширине и высоте в результате трансформирования.
- Для наклона и искажения на панели "Информация" отображается угол наклона в целых градусах и координаты X и Y указателя во время трансформирования.

Просмотр информации о трансформировании выделенной области.

- ❖ Выберите команду "Окно" > "Информация".

Упорядочивание объектов

Во время работы в одном документе с несколькими объектами доступны для использования несколько методов его упорядочивания.

- Чтобы работать с несколькими объектами как с одним целым или сохранить их связь друг с другом, можно сгруппировать эти объекты.
- Объекты могут размещаться поверх или позади других объектов. Способ, которым упорядочиваются объекты, называется *порядком наложения*.
- Выделенные объекты могут быть выровнены по области холста либо по вертикальной или горизонтальной оси.

Группирование объектов

Отдельные выделенные объекты можно сгруппировать, а затем работать с ними таким же образом, как с единым объектом. Например, нарисовав лепестки цветка в виде отдельных объектов, можно сгруппировать их, чтобы весь цветок можно было выделить и переместить как одиночный объект.

Редактирование группы может производиться без разгруппирования входящих в нее объектов. Можно также выделить в группе отдельный объект для редактирования, не разгруппировывая всю группу. Кроме этого, группа может быть в любой момент разгруппирована.

Группирование двух и более выделенных объектов.

- ❖ Выберите команду "Изменение" > "Сгруппировать".

Разгруппирование выделенных объектов.

- ❖ Выберите "Изменение" > "Разгруппировать".

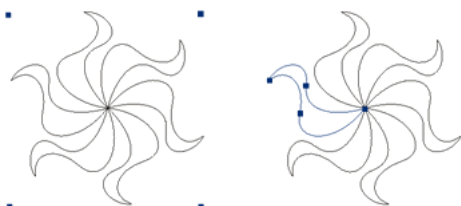
Выделение объектов в группах

Для работы с отдельными объектами в группе можно либо разгруппировать ее, либо инструментом "Частичное выделение" выделить отдельные объекты без разгруппирования самой группы.



инструмент "Частичное выделение"

При изменении атрибутов выделенного объекта в группе эти изменения относятся только к данному объекту, а не ко всей группе. Перемещение выделенного объекта в группе в другой слой приводит к его удалению из группы.



Выделение объекта в группе

Выделение объекта, входящего в состав группы.

❖ Выбрав инструмент "Частичное выделение", щелкните объект или нарисуйте вокруг него область выделения. Чтобы добавить или исключить другие объекты, щелкните их кнопкой (или нарисуйте область выделения), удерживая нажатой клавишу "Shift".

Чтобы выделить группу, к которой относится выделенный объект, выполните одно из следующих действий.

- Щелкните группу правой кнопкой мыши (Windows) или щелкните ее, удерживая нажатой клавишу "Control" (Macintosh), а затем выберите в контекстном меню команду "Выделение" > "Выделить группу".
- Выберите команду "Выделение" > "Выделить группу".

Чтобы выделить все объекты выделенной группы, выполните одно из следующих действий.

- Щелкните группу правой кнопкой мыши (Windows) или удерживая нажатой клавишу "Control" (Macintosh), а затем выберите в контекстном меню команду "Выделение" > "Составляющие".
- Выберите команду "Выделение" > "Составляющие".

Наложение объектов

В пределах слоя программа Fireworks выполняет наложение объектов в порядке их создания. Последние созданные объекты помещаются на вершину стека. Порядок наложения объектов определяет их наложение при перекрытии.

Порядок наложения зависит также от порядка слоев. Предположим, в документе имеются два слоя с именами Слой 1 и Слой 2. Если слой Слой 1 находится в списке на панели "Слой" под слоем Слой 2, то все объекты, находящиеся на слое Слой 2, отображаются перед всеми объектами слоя Слой 1. Порядок слоев можно изменить, перетаскивая слои на панели "Слой". Дополнительную информацию см. в разделе "Упорядочивание слоев" на странице 184.

Изменение порядка наложения выделенного объекта или группы в пределах слоя.

- Выберите команду "Изменение" > "Упорядочить" > "Переместить на передний план" или "Переместить на задний план", чтобы переместить объект или группу на вершину или вниз списка.
- Выберите команду "Изменение" > "Упорядочить" > "Переложить вперед" или "Переложить назад", чтобы переместить объект или группу в списке вверх или вниз на одну позицию.

Если выделено более одного объекта или группы, то они перемещаются перед всеми невыделенными объектами или после них, сохраняя свой порядок друг относительно друга.

Выравнивание объектов

Команды выравнивания в меню "Изменение" или параметры на панели "Выровнять" предоставляют широкий выбор вариантов размещения объектов, позволяя выполнить любое из следующих действий.

- Выравнивание объектов по горизонтальной или вертикальной оси.
- Выравнивание выделенных объектов по вертикали вдоль правого края, левого края или по центру, либо по горизонтали вдоль верхнего края, нижнего края или по центру.

***Примечание:** Края определяются ограничительными рамками, заключающими в себе каждый выделенный объект.*

- Распределение выделенных объектов так, чтобы их центры или края были распределены равномерно.

К выделенным объектам может быть применена одна или несколько команд выравнивания.

Для выравнивания выделенных объектов выполните одно из следующих действий.

- Выберите команду "Изменение" > "Выровнять" > "По левому краю", чтобы выровнять объекты по крайнему левому выделенному объекту.
- Выберите команду "Изменение" > "Выровнять" > "Центрировать по вертикали", чтобы выровнять центральные точки объектов вдоль вертикальной оси.
- Выберите команду "Изменение" > "Выровнять" > "По правому краю", чтобы выровнять объекты по крайнему правому выделенному объекту.
- Выберите команду "Изменение" > "Выровнять" > "По верхнему краю", чтобы выровнять объекты по самому верхнему выделенному объекту.
- Выберите команду "Изменение" > "Выровнять" > "Центрировать по горизонтали", чтобы выровнять центральные точки объектов вдоль горизонтальной оси.
- Выберите команду "Изменение" > "Выровнять" > "По нижнему краю", чтобы выровнять объекты по самому нижнему выделенному объекту.

Равномерное распределение ширины или высоты трех и более выделенных объектов.

- ❖ Выберите команду "Изменение" > "Выровнять" > "Распределить ширины" или "Изменение" > "Выровнять" > "Распределить высоты".

Об упорядочивании объектов с распределением по слоям

Панель "Слой" реализует еще один способ упорядочивания объектов. Выделенные объекты можно перемещать из одного слоя в другой, перетаскивая на панели "Слой" их миниатюры или синие индикаторы выделения в другой слой. Дополнительную информацию см. в разделе "Упорядочивание слоев" на странице 184.

Раздел 4: Работа с растровыми изображениями

Растровые графические объекты состоят из небольших цветных квадратов, называемых пикселями, из которых, как из элементов мозаики, создается изображение. Примерами растровых графических объектов могут служить фотографии, отсканированные графические объекты и объекты, созданные с помощью программ рисования. Иногда такие изображения называют *растровыми изображениями*.

В Fireworks CS3 объединены функциональные возможности редактирования фотографических приложений, создания векторных изображений и рисования "от руки". Растровые изображения можно создать, используя растровые инструменты для рисования и черчения, преобразовав в растровый формат векторный объект или загрузив либо импортировав изображение.

В Fireworks предусмотрен мощный набор "живых" фильтров, позволяющих изменять цвет и оттенок изображения, ретушировать растровые изображения различными способами: кадрированием, растушевкой, дублированием, клонированием и другими способами. Кроме того, в Fireworks имеется ряд специальных инструментов ретуширования изображения – "Размытие", "Резкость", "Осветлитель", "Затемнитель" и "Растушевка".

Для информации о способах выбора и преобразования изображений и областей пикселей см. "Выделение и трансформирование объектов" на странице 48.

В этом разделе рассматриваются следующие темы:

- "Работа с растровыми изображениями" на странице 71
- "Создание растровых объектов" на странице 72
- "Работа с инструментами редактирования фотографических изображений" на странице 73
- "Рисование, раскраска и редактирование растровых объектов" на странице 74
- "Ретуширование растровых изображений" на странице 77
- "Корректировка цвета и тона растрового изображения" на странице 83
- "Размытие и увеличение резкости растровых изображений" на странице 92
- "Добавление к изображению шума" на странице 96

Работа с растровыми изображениями

Область "Битовый" панели "Инструменты" содержит инструменты выделения растровых областей и редактирования растровых изображений. Для редактирования пикселей растрового изображения в документе можно выбрать любой из инструментов области "Битовый". В отличие от предыдущих версий Fireworks, явно переключаться из растрового режима редактирования в векторный режим и обратно не требуется, хотя работа с растровыми изображениями, векторными объектами и текстом по-прежнему различается. Для переключения в соответствующий режим достаточно выбрать векторный или растровый инструмент на панели "Инструменты".

Создание растровых объектов

Растровые графические объекты можно создавать с помощью инструментов черчения и рисования Fireworks, вырезанием или копированием и последующей вставкой выделенной области пикселей, или посредством преобразования векторного изображения в растровый объект. Также растровый объект можно создать, вставив пустое растровое изображение в документ, затем выполнив в нем рисование, черчение или заливку при необходимости.

При создании нового растрового объекта он добавляется к текущему слою. На панели "Слой", когда список слоев развернут, миниатюрное изображение и название каждого из растровых объектов выводится под названием содержащего его слоя. Хотя некоторые приложения-редакторы растровых изображений рассматривают каждое растровое изображение как отдельный слой, в Fireworks растровые объекты, векторные объекты и текст являются отдельными объектами, помещаемыми в слои. Для дополнительной информации см. "Работа со слоями" на странице 182.


Для создания нового растрового объекта:

- 1 Выберите инструмент "Кисть" или "Карандаш" в области "Растровый" панели "Инструменты".
- 2 Создайте растровые объекты на холсте, нарисовав либо начертив их инструментами "Кисть" или "Карандаш".

Новый растровый объект будет добавлен к текущему слою на панели "Слой". Для дополнительной информации об использовании инструментов "Карандаш" или "Кисть" см. "Рисование, раскраска и редактирование растровых объектов" на странице 74.

Можно создать новое растровое изображение пустым, а затем изменить его пиксели рисованием или черчением.

Для создания пустого растрового объекта выполните одно из следующих действий.

-  Нажмите кнопку "Новое растровое изображение" на панели "Слой".
- Выберите меню "Редактирование" > "Вставить" > "Пустое растровое изображение".
- Задайте границы области выбора, начав с пустой части холста, затем заполните ее. Для дополнительной информации см. "Создание областей выделения пикселей" на странице 52.

Пустое растровое изображение будет добавлено к текущему слою на панели "Слой". Если с созданной пустой растровой области снимается выделение до того, как в ней будут нарисованы, импортированы или любым другим способом заданы пиксели, пустой растровый объект автоматически удаляется с панели "Слой" и из документа.

Для вставки вырезанных или скопированных пикселей в виде нового растрового объекта:

- 1 Выделите область пикселей с помощью инструментов "Область", "Лассо" или "Волшебная палочка".
Для дополнительной информации см. "Выделение пикселей" на странице 51.
- 2 Выполните одно из следующих действий.
 - Выберите меню "Редактирование" > "Вырезать", а затем "Редактирование" > "Вставить".
 - Выберите меню "Редактирование" > "Копировать", а затем "Редактирование" > "Вставить".
 - Выберите меню "Редактирование" > "Вставить" > "Растровое изображение, созданное через копирование", чтобы скопировать текущую выделенную область в новое растровое изображение.

- Выберите меню "Редактирование" > "Вставить" > "Растровое изображение, созданное с помощью вырезания", чтобы вырезать текущую выделенную область и поместить ее в новом растровом изображении.

Выделенная область отображается на панели "Слой" как объект текущего слоя.

Примечание: Можно также щелкнуть правой кнопкой мыши (для Windows) или щелкнуть, удерживая нажатой клавишу "Control" (для Macintosh), на выделенной области пикселей, затем выбрать команду "Новое битовое изображение, созданное с помощью копирования" или "Новое битовое изображение, созданное с помощью вставки" в контекстном меню. Для дополнительной информации о командах "Растровое изображение, созданное с помощью вырезания" и "Растровое изображение, созданное через копирование" см. "Вставка нового растрового изображения вырезанием или копированием" на странице 61.

Для преобразования выбранных векторных объектов в растровое изображение, выполните одно из следующих действий:

- Выберите меню "Изменение" > "Свести выделенные объекты".
- Выберите пункт "Свести выделенные объекты" меню "Параметры" панели "Слой".

Преобразование из векторного изображения в растровое необратимо, единственными исключениями являются использование пункта меню "Редактирование" > "Отменить" или отмена выполненного действия на панели "История". Растровое изображение невозможно преобразовать в векторный объект.

Работа с инструментами редактирования фотографических изображений

Для упрощения работ по редактированию фотографий в Fireworks все типовые инструменты редактирования фотографий собраны в одном месте. Панель "Редактирование изображения" содержит следующие инструменты: "Удаление эффекта красных глаз", "Кадрирование", "Масштабирование", "Размытие", "Резкость", "Осветлитель" и "Затемнитель".

Панель "Редактирование изображения" также содержит следующие инструменты:

- Инструменты трансформирования: "Масштабирование", "Наклон", "Искажение", "Произвольный поворот"
- Команды трансформирования: "Трансформирование с числовыми значениями", различные варианты команды "Поворот", "Отразить по горизонтали", "Отразить по вертикали", "Удалить трансформирование"
- Настройка цветов: "Автоуровни", "Яркость/контрастность", "Кривые", "Цветовой тон/насыщенность", "Инвертировать", "Уровни", "Преобразовать в градации серого", "Преобразовать в сепию"
- Фильтры: "Размытие", "Размытие +", "Резкость", "Резкость +", "Контурная резкость", "Добавить шум", "Преобразовать в альфа-канал", "Выделить края"
- Параметры просмотра: "Показать/Спрятать линейки", "Показать/Спрятать сетку", "Привязать/Не привязывать к сетке", "Редактировать сетку", "Показать/Спрятать направляющие", "Привязать/Не привязывать к направляющим", "Блокировать/Разблокировать направляющие", "Редактировать направляющие"

Инструменты, расположенные на панели "Редактирование изображения" – это копии тех же инструментов, находящихся в других меню и на панелях Fireworks (например, на панели инструментов или в меню "Изменение" > "Трансформирование"). Панель "Редактирование изображения", вызываемая пунктом меню "Окно" > "Другие" > "Редактирование изображения", просто объединяет чаще всего используемые инструменты в одном месте для удобства использования.

Для подробной информации об использовании этих инструментов и параметров см. "Ретуширование растровых изображений" на странице 77, "Корректировка цвета и тона растрового изображения" на странице 83, "Размытие и увеличение резкости растровых изображений" на странице 92 и "Добавление к изображению шума" на странице 96.

Рисование, раскраска и редактирование растровых объектов

Область "Битовый" Панели инструментов содержит инструменты для выделения, рисования, раскраски и редактирования пикселей растрового изображения.

Рисование растровых объектов

Инструмент "Карандаш" можно использовать для рисования как прямых линий, так и линий произвольной формы толщиной в 1 пиксел, подобно настоящему карандашу, которым можно рисовать по линейке или без линейки четкие контуры. Можно также увеличить масштаб растрового изображения и редактировать инструментом "Карандаш" отдельные пиксели.

Для рисования объекта с помощью инструмента "Карандаш":

1  Выберите инструмент "Карандаш".

2 Установите параметры инструмента в Инспекторе свойств.

Сглаженный автоматически сглаживает изгибы вычерчиваемой линии.

Автостирание при щелчке "Карандашом" по пикселу, уже имеющему цвет обводки, он начинает рисовать цветом заливки.


Сохранить прозрачность позволяет инструменту "Карандаш" только изменять цвет существующих пикселей, но не создавать новые пиксели в прозрачных частях изображения.

3 Рисуйте перемещением указателя при нажатой кнопке мыши. Если при перетягивании указателя нажать и удерживать клавишу "Shift", движение указателя ограничится исключительно вертикальным, горизонтальным и диагональным направлениями.

Рисование растровых объектов


Инструмент "Кисть" можно использовать для нанесения мазков кистью с использованием выбранного в поле "Цвет обводки" цвета; также можно использовать инструмент "Заливка", заменяющий цвет пикселей в выделенной области цветом, выбранным в поле "Цвет заливки". Инструмент "Градиент" позволяет выполнять заливку растровых и векторных объектов не монотонным цветом, а постепенно изменяющейся комбинацией цветов, для которой можно выбрать узор.

Для рисования объекта с помощью инструмента "Кисть":

- 1  Выберите инструмент "Кисть".
- 2 Установите атрибуты мазка в Инспекторе свойств.
- 3 Рисуйте, перетягивая указатель при нажатой кнопке мыши.

Для дополнительной информации об установке параметров инструмента "Кисть" см. "Работа с обводками" на странице 156.

Для замены цвета пикселей на цвет, выбранный в поле "Цвет заливки":


- 1  Выберите инструмент "Заливка".
- 2 Выберите цвет в поле "Цвет заливки".
- 3 Установите значение "Погрешность" в Инспекторе свойств.

***Примечание:** Значение "Погрешность" определяет, при каком максимальном различии цвета пикселей все еще будет выполняться их заливка. При низком значении погрешности при щелчке на пикселе определенного цвета выполняется заливка пикселей этого цвета и пикселей, близких к этому цветов. При более высоких значениях погрешности заливка выполняется и для более отличающихся по цвету от щелкнутого пикселя пикселей.*

- 4 Щелкните изображение.

Цвета всех пикселей, попадающих в диапазон погрешности, заменятся на цвет заливки.

Для применения градиентной заливки к выделенной области пикселей:

- 1 Выделите область.
- 2  Щелкните инструмент "Заливка" на панели "Инструменты", затем выберите инструмент "Градиент" во всплывающем меню.
- 3 Установите атрибуты заливки в Инспекторе свойств.
- 4 Щелкните в выделенной области пикселей, чтобы выполнить заливку.

Инструменты "Заливка" и "Градиент" позволяют также выполнять заливку выбранных векторных объектов. Для дополнительной информации о создании, применении и редактировании градиентных заливок см. "Работа с заливками" на странице 160.

Получение образца цвета для использования как цвета обводки или заливки


Инструмент "Пипетка" позволяет выбрать из изображения образец цвета и использовать его как новый цвет обводки или заливки. Можно выбрать цвет единственного пикселя, средний цвет пикселей в области размером 3 на 3 пикселя или средний цвет пикселей в области размером 5 на 5 пикселей.

Для взятия образца цвета обводки или заливки:

- 1 Если правильный цветовой атрибут еще не выбран, выполните одно из следующих действий:
 - Щелкните значок обводки рядом с полем "Цвет обводки" на панели "Инструменты", чтобы сделать цвет обводки активным цветом.
 - Щелкните значок заливки рядом с полем "Цвет заливки" на панели "Инструменты", чтобы сделать цвет заливки активным цветом.

Примечание: Не щелкайте на самой цветовой панели выбора. В противном случае появившийся указатель в виде пипетки не будет инструментом "Пипетка". Для информации об указателе цветовой панели в виде пипетки см. "Отбор образцов цветов из всплывающей палитры цветов" на странице 156.

2 Откройте документ Fireworks или любой файл, который можно открыть в Fireworks. Для дополнительной информации см. "Фрагменты, ролловеры и активные области" на странице 228.

3  Выберите инструмент "Пипетка" в области "Цвета" панели "Инструменты". Выберите значение параметра "Образец" в Инспекторе свойств.

1 пиксел цвет обводки или заливки устанавливается по цвету одного пиксела.

3x3 усредненный цвет обводки или заливки устанавливается по усредненному цвету области размером 3 на 3 пиксела.

5x5 усредненный цвет обводки или заливки устанавливается по усредненному цвету области размером 5 на 5 пикселей.

4 При выбранном инструменте "Пипетка" щелкните в любой части документа.

Цвет, взятый в качестве образца, появится во всех полях "Цвет обводки" или "Цвет заливки" в Fireworks.

Стирание растровых объектов

Для удаления пикселей можно использовать инструмент "Ластик". По умолчанию размер указателя инструмента "Ластик" соответствует выбранному размеру области стирания, однако размер и внешний вид указателя можно изменить в диалоговом окне "Установки". Для дополнительной информации см. "Установки редактирования" на странице 402.



инструмент "Ластик"

Для стирания пикселей, расположенных в выбранном растровом объекте или выделенной области пикселей:

- 1** Выберите инструмент "Ластик".
- 2** В Инспекторе свойств выберите круглую или квадратную форму для инструмента "Ластик".
- 3** Перетягиванием ползунка "Край" установите степень сглаживания краев инструмента "Ластик".
- 4** Перетягиванием ползунка "Размер" задайте размер инструмента "Ластик".
- 5** Перетягиванием ползунка "Непрозрачность ластика", задайте степень непрозрачности.
- 6** Нажав и удерживая нажатой кнопку мыши, перетягивайте инструмент "Ластик" над пикселями, которые необходимо стереть.

Растушевка выделенных областей пикселей

При растушевке края выделенной области пикселей размываются, при этом выбранная область лучше сливается с окружающими ее пикселями. Растушевка может применяться после копирования выделенной области и вставки ее над другим фоном.



Для растушевки краев выделенной области пикселей по мере выделения этой области:

- 1 Выберите инструмент "Область" в области "Растровый" панели "Инструменты".
- 2 Выберите вариант "Растушевка" во всплывающем меню "Край" Инспектора свойств.
- 3 Перетягиванием ползунка укажите, какое количество пикселей вдоль края выделенной области должно размываться.
- 4 Выберите область.





Для выполнения растушевки краев выделенной области пикселей с помощью команды меню:





- 1 Выберите меню "Выделение" > "Растушевка".
- 2 Введите значение в поле ввода "Радиус" в диалоговом окне "Растушевка выделенной области", чтобы установить радиус растушевки, затем нажмите кнопку "ОК".

Значение радиуса определяет, сколько пикселей будет растушевываться вдоль каждой из сторон границы выделенной области.

Ретуширование растровых изображений

В Fireworks имеется богатый выбор инструментов для ретуширования изображения. Можно изменять размер изображения, уменьшать или увеличивать его резкость, а также копировать часть изображения и переносить его как "штамп" в другую область изображения.

	Инструмент "Штамп" позволяет копировать или клонировать одну область изображения в другую.
	Инструмент "Размытие" уменьшает резкость выбранных областей в изображении.
	Инструмент "Растушевка" позволяет "подобрать" цвет в выбранной области изображения и переместить его по изображению перетягиванием указателя.
	Инструмент "Резкость" увеличивает резкость выбранных областей в изображении.

	Инструмент "Осветлитель" делает выбранные области изображения более светлыми.
	Инструмент "Затемнитель" делает выбранные части изображения более темными.
	Инструмент "Удаление эффекта красных глаз" уменьшает проявление эффекта красных глаз на фотографиях
	Инструмент "Заменить цвет" закрашивает один цвет в изображении другим цветом

Клонирование пикселей

Инструмент "Штамп" перенимает растровое изображение из области таким образом, что его можно нанести, как штамп, в другой области изображения. Клонирование пикселей полезно, когда необходимо улучшить поцарапанную фотографию или убрать пылинки с изображения; для этого можно скопировать область пикселей на фотографии и заменить ей поцарапанное или запыленное место изображения.

Для клонирования отдельных частей растрового изображения:

- 1 Выберите инструмент "Штамп".
- 2 Щелкните область, которая будет источником, или область, которую необходимо клонировать.

Указатель взятия образца цвета преобразуется в указатель-перекрестие.

***Примечание:** Для выбора клонирования другой области пикселей выполните щелчок при нажатой клавише "Alt" (для Windows) или "Option" (для Macintosh) в другой области пикселей, при этом она будет выбрана как источник.*

- 3 Переместите указатель в другую часть изображения и щелкните на холсте.

Появятся два указателя. Первый из них, обозначающий источник клонирования, имеет форму перекрестия прицела. Для дополнительной информации см. "Установки редактирования" на странице 402.

Второй указатель, в зависимости от выбранных параметров кисти, может иметь вид штампа, перекрестия прицела или синего кружка. При перетягивании второго указателя пиксели под первым указателем копируются в область под вторым указателем.

Для задания параметров инструмента "Штамп":

- 1 Выберите инструмент "Штамп".
- 2 Выберите значения для следующих параметров в Инспекторе свойств:

Размер определяет размер штампа.

Край определяет степень мягкости обводки (100% соответствует резкой обводке; 0% – мягкой).

Выровненный источник влияет на операцию отбора образцов. Если параметр "Выровненный источник" выбран, то указатель отбора образцов движется по вертикали и горизонтали синхронно со вторым указателем. Если параметр "Выровненный источник" не выбран, область выборки остается фиксированной независимо от того, в какое место перемещается второй указатель и где нажимается кнопка мыши.

Использовать весь документ обеспечивает выборку со всех объектов на всех слоях. Если этот параметр не выбран, инструмент "Штамп" копирует только активный объект.

Непрозрачность определяет прозрачность создаваемого изображения (т.е. насколько будет виден фон сквозь создаваемое изображение).

Режим смешения определяет взаимодействие клонируемого изображения с фоном.

Чтобы создать дубликат выделенной области пикселей, выполните одно из следующих действий.

- Перетяните выделенную область пикселей с помощью инструмента "Частичное выделение".
- Перетяните выделенную область пикселей при нажатой клавише "Alt" (для Windows) или "Option" (для Macintosh) с помощью инструмента "Выделение".

Размытие, увеличение резкости и размазывание пикселей

Инструменты "Размытие" и "Резкость" влияют на резкость отображения пикселей. Инструмент "Размытие" позволяет выделить части изображения или уделить им меньше внимания, избирательно уменьшая резкость отдельных частей изображения подобно тому, как фотограф выбирает часть изображения, которая будет в фокусе, а другие при этом остаются вне фокуса и изображаются размытыми. Инструмент "Резкость" полезен при компенсации проблем, связанных с неудачным сканированием, или при работе с фотографиями, снятыми не в фокусе. Инструмент "Растушевка" позволяет мягко смешивать цвета (как при создании зеркального отражения изображения).

Для размытия или увеличения резкости изображения:

- 1 Выберите инструмент "Резкость" или "Размытие".
- 2 Установите параметры кисти в Инспекторе свойств:

Размер устанавливает размер кончика кисти.

Край определяет мягкость кончика кисти.

Фигура позволяет выбрать круглую или квадратную форму кончика кисти.

Интенсивность задает степень размытия или увеличения резкости.

- 3 Перетяните инструмент над пикселями, резкость которых необходимо увеличить или уменьшить.



Нажмите и удерживайте нажатой клавишу "Alt" (для Windows) или "Option" (для Macintosh), чтобы перейти от выбранного инструмента к противоположному.

Для размазывания цветов в изображении:

- 1 Выберите инструмент "Растушевка".
- 2 Установите параметры инструмента в Инспекторе свойств:

Размер определяет размер кончика кисти.

Фигура выбирает круглую или квадратную форму кончика кисти.

Край задает степень мягкости кончика кисти.

Нажим устанавливает интенсивность применения новых цветов.

Растушевывать цвет позволяет при растушевке использовать цвет, выбираемый в начале каждого мазка. Если этот параметр выбран, при растушевке используется цвет под указателем инструмента.

Использовать весь документ при растушевке учитывается цвет всех объектов на всех слоях. Если этот параметр не выбран, инструмент "Растушевка" использует только цвета активного объекта.

- 3 Перетяните инструмент над пикселями, которые необходимо растушевывать.

Осветление и затемнение пикселей

Инструменты "Осветлитель" и "Затемнитель" используются соответственно для осветления и затемнения частей изображения. Их эффект аналогичен эффекту увеличения или уменьшения световой экспозиции при проявлении фотографии.

Для осветления или затемнения части изображения:

1 Выберите инструмент "Осветлитель", чтобы осветлить части изображения, или инструмент "Затемнитель", чтобы затемнить части изображения.

2 Установите параметры кисти в Инспекторе свойств:

Размер устанавливает размер кончика кисти.

Фигура выбирает круглую или квадратную форму кончика кисти.

Край определяет мягкость кончика кисти.

3 Установите значение экспозиции в Инспекторе свойств.

Экспозиция изменяется в пределах от 0% до 100%. Для ослабления эффекта укажите более низкий процент экспозиции; для усиления эффекта выберите более высокое значение.

4 Выберите в Инспекторе свойств диапазон:

Тени изменяет в основном темные части изображения.

Подсветки изменяет в основном светлые части изображения.

Средние тона изменяет в основном цвета среднего диапазона в каждом из каналов изображения.

5 Перетяните указатель над частью изображения, которую необходимо осветлить или затемнить.

Нажатие и удержание нажатой клавиши "Alt" (для Windows) или "Option" (для Macintosh) при перетягивании указателя временно переключает инструмент на противоположный: "Осветлитель" переключается на "Затемнитель", а "Затемнитель" – на "Осветлитель".


Удаление эффекта красных глаз на фотографиях

На некоторых фотографиях зрачки глаз принимают неестественный красный оттенок. Для исправления этого эффекта можно воспользоваться инструментом "Удаление эффекта красных глаз". Инструмент "Удаление эффекта красных глаз" применяется только к фотографиям и быстро заменяет области красных оттенков на серые и черные тона.



Исходная фотография; после использования инструмента "Удаление эффекта красных глаз"

Для исправления эффекта красных глаз на фотографии:

1  Выберите инструмент "Удаление эффекта красных глаз" в соответствующем всплывающем меню в области "Битовый" на Панели инструментов.

2 Установите значения атрибутов в Инспекторе свойств:

Погрешность определяет ширину диапазона заменяемых цветовых тонов (при значении 0 заменяется только красный цвет; при значении 100 заменяются все цветовые тона, содержащие красный цвет).

Интенсивность определяет, насколько будут близки к черному оттенки серого, заменяющие красноватые цвета.

3 Щелкните и перетяните указателем в форме перекрестия над красными зрачками на фотографии.

Замена цветов


Инструмент "Заменить цвет" заменяет выбранный цвет другим цветом.



Исходная фотография; после использования инструмента "Заменить цвет"

В Fireworks реализованы два способа замены цвета другим. Можно заменить цвет, выбранный среди образцов цвета, или применить инструмент "Заменить цвет" непосредственно в изображении.

Для замены цвета другим с использованием образца цвета:

1  Выберите инструмент "Заменить цвет" в соответствующем всплывающем меню.

2 В списке "Из" в Инспекторе свойств выберите значение "Образец".

3 Щелкните цветовую панель рядом со списком "Из", в появившейся цветовой палитре выберите заменяемый цвет.

4 Щелкните цветовую панель "На" в Инспекторе свойств и выберите цвет во всплывающей палитре.

5 Установите другие атрибуты обводки в Инспекторе свойств:

Размер устанавливает размер кончика кисти.

Фигура выбирает круглую или квадратную форму кончика кисти.


Погрешность определяет диапазон заменяемых цветов (при значении 0 заменяется только выбранный в поле "На", при значении 255 заменяются все подобные цвету "На" цвета).

Интенсивность определяет степень замены цветового оттенка в пикселах заменяемых цветов.

Тонирование обеспечивает замену исходного цветового тона ("Из") заменяющим тоном ("На"). Если флажок "Тонирование" снят, тогда заменяющий цвет ("На") смешивается с исходным цветом ("Из"), и исходный цвет частично сохраняется.

6 Перетяните инструмент над цветом, который необходимо заменить.

Для замены цвета на другой путем выбора цвета на изображении:

- 1  Выберите инструмент "Заменить цвет" в соответствующем всплывающем меню.
- 2 В списке "Из" в Инспекторе свойств выберите вариант "Изображение".
- 3 Щелкните цветовую панель "На" в Инспекторе свойств, чтобы вызвать палитру, затем выберите цвет во всплывающей меню.
- 4 Установите другие атрибуты обводки в Инспекторе свойств:

Размер устанавливает размер кончика кисти.

Фигура выбирает круглую или квадратную форму кончика кисти.

Погрешность определяет диапазон заменяемых цветов (при значении 0 заменяется только выбранный в поле "На", при значении 255 заменяются все подобные цвету "На" цвета).

Интенсивность определяет степень замены цветового оттенка в пикселях заменяемых цветов.

Тонирование обеспечивает замену исходного цветового тона ("Из") заменяющим тоном ("На"). Если флажок "Тонирование" снят, тогда заменяющий цвет ("На") смешивается с исходным цветом ("Из") и исходный цвет частично сохраняется.

5 Выбрав инструмент, щелкните в области растрового изображения, содержащей заменяемый цвет. Не отпуская нажатую кнопку мыши, продолжайте передвигать указатель инструмента по изображению. Цвет, над которым находился указатель в начале движения, будет заменяться на выбранный в цветовой панели "На" цвет.

Кадрирование выбранного растрового изображения

В документе Fireworks можно изолировать отдельный растровый объект в документе и применить кадрирование только к нему, не затрагивая другие объекты на холсте.

Для кадрирования растрового изображения без изменения других объектов документа:

- 1 Выберите растровый объект, щелкнув объект на холсте или щелкнув его миниатюру на панели "Слои", либо растяните область выделения с помощью инструментов выделения растровой области.
- 2 Выберите меню "Редактирование" > "Кадрировать выбранное растровое изображение".

Вокруг всего выделенного растрового изображения или области выделения (если использовались инструменты выделения области) появятся маркеры кадрирования.

3 Перемещайте маркеры кадрирования, поместив ограничительную рамку кадрирования над частью изображения, которую необходимо сохранить.

Примечание: Для отмены выделения области кадрирования нажмите клавишу "Esc".



Ограничительная рамка

4 Дважды щелкните внутри ограничительной рамки или нажмите клавишу "Ввод", чтобы кадрировать документ.

Все пиксели выбранного растрового изображения, оказавшиеся вне ограничительной рамки, будут удалены, но другие объекты документа не затронутся.

Корректировка цвета и тона растрового изображения

В Fireworks реализованы фильтры коррекции цвета и тона, которые позволяют улучшить передачу цветов в растровых изображениях. Можно изменять яркость и контрастность изображений, корректировать градиционную шкалу, изменять цветовой тон и цветовую насыщенность изображений.

Применение фильтров как "живых" фильтров из Инспектора свойств не является необратимым. "Живые" фильтры не изменяют пиксели необратимо; в любой момент эти фильтры можно снять или изменить их параметры.

Если необходимо применить фильтр постоянным, необратимым образом, его необходимо вызвать посредством меню "Фильтры". Корпорация Adobe рекомендует по возможности применять "живые" фильтры.

К выделенным областям пикселей можно применять только фильтры из меню "Фильтры", но не "живые" фильтры. Однако можно выбрать область растрового изображения и создать из нее отдельное растровое изображение, к которому можно будет применить "живой" фильтр.

Если фильтр из меню "Фильтры" применяется к выбранному векторному объекту, Fireworks преобразует выделенный объект в растровое изображение.

Для применения "живого" фильтра к выбранной инструментами "Область" части битового изображения:

- 1 Выберите инструмент выбора области растрового изображения и задайте область выделения.
- 2 Выберите меню "Редактирование" > "Вырезать".
- 3 Выберите меню "Редактирование" > "Вставить".

Fireworks вставит выбранную область точно туда, где пиксели находились изначально, но теперь выбранная область будет отдельным растровым объектом.

4 Щелкните миниатюру нового растрового объекта на панели "Слой", чтобы выбрать растровый объект.

5 Примените "живой" фильтр из Инспектора свойств.

Fireworks применит живой фильтр только к новому растровому объекту, как если бы фильтр был применен к выделенной области пикселей.

***Примечание:** Хотя "живые" фильтры обеспечивают дополнительную гибкость при редактировании, одновременное использование большого количества "живых" фильтров в документе может замедлить работу Fireworks. Для дополнительной информации см. "Управление перерисовкой документа" на странице 39.*

Корректировка градационной шкалы

Функции "Уровни" и "Кривые" можно использовать для коррекции градационной шкалы растрового изображения. Функция "Уровни" позволяет корректировать растровые изображения, которые содержат высокую долю пикселей светлых, средних или темных тонов. Можно воспользоваться функцией "Автоуровни", при этом Fireworks скорректирует градационную шкалу автоматически. Если требуется более точный контроль над градационной шкалой растрового изображения, можно воспользоваться функцией "Кривые", позволяющей откорректировать градационную шкалу каждого из цветов по отдельности.

Выравнивание светлых тонов, средних тонов и темных тонов

Растровое изображение с полной градационной шкалой должно содержать равное количество пикселей во всех областях градационной шкалы. Функция "Уровни" позволяет корректировать растровые изображения с высокой долей пикселей светлых, средних или темных тонов.

Светлые тона устраняет избыток пикселей светлых тонов, из-за которого изображение выглядит "выцветшим".

Средние тона устраняет избыток пикселей средних тонов, из-за которого изображение выглядит невыразительным.

Тени устраняет избыток пикселей темных тонов, из-за которого в изображении не видна значительная часть деталей.

Функция "Уровни" делает самые темные пиксели черными, а самые светлые – белыми, затем пропорционально перераспределяет средние тона. В результате этого создается четкое изображение, все пиксели которого информативны.



Оригинал, большинство пикселей светлых тонов; после корректировки с помощью функции "Уровни"

Для просмотра распределения яркости пикселей растрового изображения можно воспользоваться гистограммой в диалоговом окне "Уровни". Гистограмма представляет распределение пикселей светлых, средних и темных тонов в графическом виде.

Гистограмма позволяет определить оптимальный метод корректировки градационной шкалы изображения. Высокая доля пикселей темных или светлых тонов указывает, что изображение можно улучшить с помощью функций "Кривые" и "Уровни".

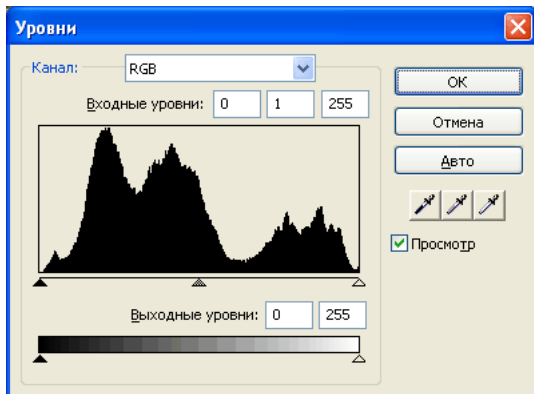
На горизонтальной оси откладываются значения цвета, от самого темного (0) до самого светлого (255). Горизонтальная ось читается слева направо: темные пиксели находятся слева, пиксели среднего тона находятся в центре, а светлые пиксели расположены справа.

Вертикальная ось соответствует количеству пикселей для каждого из уровней яркости. Как правило, в начале следует скорректировать светлые и темные тона. Корректировка средних тонов после светлых и темных позволяет изменить их яркость, не затрагивая светлые и темные тона.


Для коррекции светлых, средних и темных тонов:

- 1** Выберите растровое изображение.
- 2** Выполните одно из следующих действий, чтобы открыть диалоговое окно "Уровни":
 - В Инспекторе свойств нажмите кнопку "Добавить живые фильтры", а затем выберите пункт "Настройка цветов" > "Уровни" во всплывающем меню "Фильтры".
 - Выберите пункт меню "Фильтры" > "Настройка цвета" > "Уровни".

Примечание: Применение фильтра из меню "Фильтры" является необратимым. Это означает, что такое действие нельзя отменить, если команда "Редактирование" > "Отменить" недоступна. Для того чтобы фильтр можно было отключить, изменить его настройки или удалить, примените его как "живой" фильтр, как описано в первом варианте применения фильтра. Для дополнительной информации см. "Использование "Живых" фильтров" на странице 169.



Диалоговое окно "Уровни"

 Для просмотра вносимых изменений на рабочем пространстве, установите в диалоговом окне флажок "Просмотр". При внесении изменений изображение будет автоматически обновляться.

3 Во всплывающем меню "Канал" выберите, нужно ли изменить характеристики отдельных цветовых каналов ("Красный", "Синий" или "Зеленый") или всех цветовых каналов одновременно ("RGB").

4 Перетяните расположенные под гистограммой ползунки входных уровней, чтобы скорректировать светлые, средние и темные тона:

- Правый ползунок корректирует светлые тона и может задавать значения от 255 до 0.
- Центральный ползунок корректирует средние тона и может задавать значения от 10 до 0.
- Левый ползунок корректирует темные тона и может задавать значения от 0 до 255.

При перемещении ползунков поля ввода "Входные уровни" заполняются автоматически.

Примечание: Значение для темных тонов не может быть выше, чем значение для светлых тонов; значение для светлых тонов не может быть ниже значения для темных тонов; а значение средних тонов должно быть между значением светлых и темных тонов.

5 Скорректируйте уровни контрастов в изображении, перетягивая ползунки "Выходные уровни":

- Правый ползунок корректирует светлые тона, принимая значения от 255 до 0.
- Левый ползунок корректирует темные тона, принимая значения от 0 до 255.

При перемещении ползунков поля "Выходные уровни" заполняются автоматически.

Автоматическая корректировка градационных шкал

Функция "Автоуровни" обеспечивает автоматическое выполнение корректировки градационной шкалы.

Для автоматической корректировки светлых, средних и темных тонов:

- 1** Выберите изображение.
- 2** Выполните одно из следующих действий, чтобы выбрать функцию "Автоуровни":
 - В Инспекторе свойств нажмите кнопку "Добавить живые фильтры", затем выберите пункт "Настройка цвета" > "Авто уровни" во всплывающем меню "Фильтры".
 - Выберите меню "Фильтры" > "Настройка цвета" > "Автоуровни".

Примечание: Применение фильтра из меню "Фильтры" является необратимым. Это означает, что такое действие нельзя отменить, если команда "Редактирование" > "Отменить" недоступна. Чтобы фильтр можно было отключить, изменить его настройки или удалить, примените его как "живой фильтр", как описано в первом варианте применения фильтра. Для дополнительной информации см. "Использование "Живых" фильтров" на странице 169.



Уровни светлых, средних и темных тонов можно скорректировать автоматически, нажав кнопку "Авто" в диалоговом окне "Уровни" или "Кривые".

Корректировка цветов с помощью функции "Кривые"

Функция "Кривые" аналогична функции "Уровни", но обеспечивает более точный контроль над градационной шкалой. В функции "Уровни" для корректировки градационной шкалы используются светлые, темные и средние тона, а функция "Кривые" позволяет откорректировать любой из цветов градационной шкалы, а не только три диапазона, не затрагивая остальные цвета. Например, функция "Кривые" позволяет исправить нарушения цветопередачи, вызванные неудачными условиями освещения.

Сетка в диалоговом окне "Кривые" указывает два значения яркости:

Горизонтальная ось представляет исходную яркость пикселей, которой соответствует значение в поле "Ввод".

Вертикальная ось представляет новые значения яркости пикселей, которым соответствует значение в поле "Вывод".

При первом открытии диалогового окна "Кривые" расположенная в сетке диагональная линия указывает, что изменения не выполняются и для всех пикселей выходные значения равны входным.

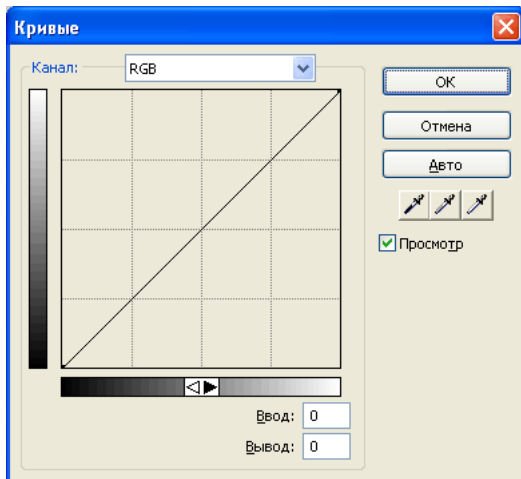
Для коррекции определенной точки на градационной шкале:

- 1 Выберите изображение.
- 2 Выполните одно из следующих действий, чтобы открыть диалоговое окно "Кривые":
 - В Инспекторе свойств нажмите кнопку "Плюс" (+) рядом с надписью "Фильтры", затем выберите пункт "Настройка цвета" > "Кривые" во всплывающем меню "Фильтры".

Примечание: Если Инспектор свойств частично свернут, нажмите кнопку "Добавить фильтры" вместо кнопки "плюс".

- Выберите пункт меню "Фильтры" > "Настройка цвета" > "Кривые".

Примечание: Применение фильтра из меню "Фильтры" является необратимым; это означает, что такое действие нельзя отменить, если команда "Редактирование" > "Отменить" недоступна. Чтобы фильтр можно было отключить, изменить его настройки или удалить, примените его как "живой фильтр", как описано в первом варианте применения фильтра. Для дополнительной информации см. "Использование "Живых" фильтров" на странице 169.

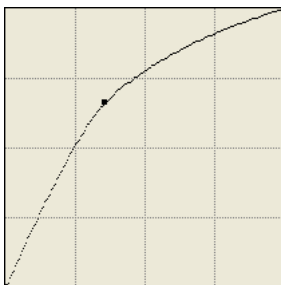


Диалоговое окно "Кривые"

3 Во всплывающем меню "Канал" выберите, будут ли изменения влиять на все каналы одновременно или на один выбранный канал.

4 Щелкните точку на диагональной линии на сетке и перетяните ее в новое положение, чтобы изменить кривую.

- У каждой точки на кривой имеются собственные значения "Ввод" и "Выход". При перетягивании точки значения "Ввод" и "Выход" обновляются автоматически.
- Кривая отображает значения яркости от 0 до 255, при этом 0 соответствует темным тонам.



Кривая после перетягивания корректируемой точки



Уровни светлых, средних и темных тонов можно скорректировать автоматически, нажав кнопку "Авто" в диалоговом окне "Кривые".

Для удаления точки на кривой:

- ❖ Перетяните точку за пределы сетки.

Примечание: Конечные точки кривой удалить нельзя.

Коррекция градационной шкалы с использованием пипеток выбора значений тона

В диалоговых окнах "Уровни" и "Кривые" светлые, темные и средние тона можно скорректировать с использованием пипеток "Выбрать цвет тени", "Выбрать цвет подсветки" и "Выбрать цвет средних тонов".

Для ручной коррекции баланса тонов с использованием пипеток выбора значений тона:

- 1 Откройте диалоговое окно "Уровни" или "Кривые" и выберите цветовой канал во всплывающем меню "Канал".
- 2 Выберите соответствующую пипетку, чтобы переустановить тональные значения изображения:
 - Щелкните самый светлый пиксел изображения пипеткой "Выбрать цвет подсветки", чтобы переустановить значение светлого тона.
 - Щелкните пиксел нейтрального цвета в изображении пипеткой "Выбрать цвет средних тонов", чтобы переустановить значение среднего тона.
 - Щелкните самый темный пиксел в изображении пипеткой "Выбрать цвет тени", чтобы переустановить значение темного тона.
- 3 Нажмите кнопку "ОК".

Корректировка яркости и контраста

Функция "Яркость/Контрастность" позволяет изменять яркость и контраст пикселей изображения. При этом светлые, темные и средние тона изображения изменяются. Обычно функция "Яркость/Контрастность" используется для корректировки слишком темных или светлых изображений.



Оригинал; после корректировки яркости

Для корректировки яркости или контрастности:

- 1 Выберите изображение.
- 2 Выполните одно из следующих действий, чтобы открыть диалоговое окно "Яркость/Контрастность":
 - В Инспекторе свойств нажмите кнопку "Добавить живые фильтры", а затем выберите пункт "Настройка цвета" > "Яркость/контрастность" во всплывающем меню "Фильтры".
 - Выберите пункт меню "Фильтры" > "Настройка цвета" > "Яркость/контрастность".

Примечание: Применение фильтра из меню "Фильтры" является необратимым. Это означает, что такое действие нельзя отменить, если команда "Редактирование" > "Отменить" недоступна. Чтобы фильтр можно было отключить, изменить его настройки или удалить, примените его как "живой фильтр", как описано в первом варианте применения фильтра. Для дополнительной информации см. "Использование Живых фильтров" на странице 169.

- 3 Перетяните ползунки "Яркость" и "Контрастность", чтобы изменить параметры изображения.

Значения находятся в диапазоне от -100 до 100.

- 4 Нажмите кнопку "ОК".

Изменение цветов объекта

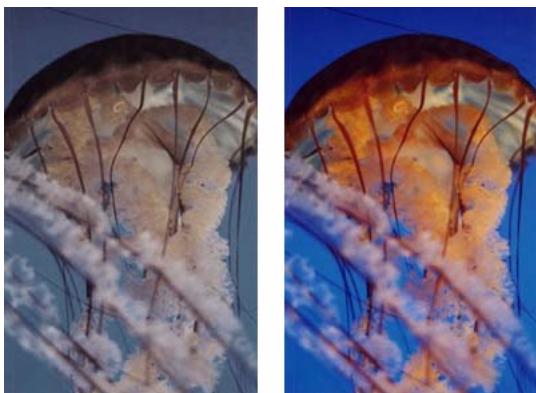
Функцию "Живой фильтр цветовой заливки" можно использовать для быстрой замены цвета объектов либо для полной замены пикселей указанным цветом, либо для смешивания указанного цвета с цветом существующих объектов. При смешивании цветов цвет добавляется поверх объекта. Смешивание цвета с цветом существующего объекта подобно использованию функции "Цветовой тон/насыщенность", однако смешивание позволяет быстро применять выбранный из палитры образец цвет.

Для добавления "живого" фильтра цветовой заливки к выбранному объекту:

- 1 В Инспекторе свойств нажмите кнопку "Добавить живые фильтры", затем выберите пункт "Настройка цвета" > "Заливка цветом" во всплывающем меню "Фильтры".
- 2 Выберите режим наложения.
По умолчанию используется режим "Нормальный". Для информации о всех режимах наложения см. "О режимах наложения" на странице 205.
- 3 Выберите цвет заливки во всплывающем меню цветовой панели.
- 4 Выберите степень непрозрачности цвета заливки в процентах и нажмите клавишу "Ввод".

Корректировка цветового тона и насыщенности

Функцию "Цветовой тон/насыщенность" можно использовать для корректировки оттенка цвета (то есть цветового тона), интенсивности цвета (то есть его насыщенности) и яркости цветов изображения.



Исходное изображение; после корректировки насыщенности

Для корректировки цветового тона или насыщенности:

- 1 Выберите изображение.
- 2 Выполните одно из следующих действий, чтобы открыть диалоговое окно "Цветовой тон/Насыщенность".
 - В Инспекторе свойств нажмите кнопку "Добавить живые фильтры", а затем выберите пункт "Настройка цвета" > "Цветовой тон/Насыщенность" во всплывающем меню "Фильтры".
 - Выберите меню "Фильтры" > "Настройка цвета" > "Цветовой тон/насыщенность".

Примечание: Применение фильтра из меню "Фильтры" является необратимым. Это означает, что такое действие нельзя отменить, если команда "Редактирование" > "Отменить" недоступна. Чтобы фильтр можно было отключить, изменить его настройки или удалить, примените его как "живой фильтр", как описано в первом варианте применения фильтра. Для дополнительной информации см. "Использование "Живых" фильтров" на странице 169.

3 Перетащите ползунок "Цветовой тон" для корректировки цвета изображения.

Значения находятся в диапазоне от -180 до 180.

4 Перетащите ползунок "Насыщенность" для корректировки чистоты цветов.

Значения находятся в диапазоне от -100 до 100.

5 Перетащите ползунок "Яркость" для корректировки яркости цветов.

Значения находятся в диапазоне от -100 до 100.

6 Нажмите кнопку "ОК".

Для преобразования изображения в формате RGB в двухтоновое изображение или для добавления цвета к изображению в градациях серого:

❖ Выберите параметр "Тонирование" в диалоговом окне "Цветовой тон/насыщенность".

Примечание: При выборе параметра "Тонирование" диапазон значений ползунков "Цветовой тон" и "Насыщенность" изменяется. Становятся возможны значения ползунка "Цветовой тон" от 0 до 360 и значения ползунка "Насыщенность" от 0 до 100.

Инвертирование цветовых значений изображения

Функцию "Инвертировать" можно использовать для замены каждого цвета в изображении противоположным ему на цветовом круге цветом. Например, применение фильтра к объекту красного цвета (R=255, G=0, B=0) приводит к замене цвета светло-голубым (R=0, G=255, B=255).



Монохромное изображение; после инвертирования



Цветное изображение; после инвертирования

Для выполнения инверсии цветов:

- 1 Выберите изображение.
- 2 Выполните одно из следующих действий.
 - В Инспекторе свойств нажмите кнопку "Добавить живые фильтры", затем выберите пункт "Настройка цвета" > "Инверсия" во всплывающем меню "Фильтры".
 - Выберите меню "Фильтры" > "Настройка цвета" > "Инверсия".

***Примечание:** Применение фильтра из меню "Фильтры" является необратимым. Это означает, что такое действие нельзя отменить, если команда "Редактирование" > "Отменить" недоступна. Чтобы фильтр можно было отключить, изменить его настройки или удалить, примените его как "живой фильтр", как описано в первом варианте применения фильтра. Для дополнительной информации см. "Использование "Живых" фильтров" на странице 169.*

Размытие и увеличение резкости растровых изображений

В Fireworks имеется ряд функций размытия и увеличения резкости, которые можно применять как "живые" фильтры или как необратимые, постоянные фильтры.

Размытие изображения

При размытии растрового изображения его вид смягчается. В Fireworks имеется шесть функций размытия:

Размытие уменьшает резкость выбранных пикселей.

Размытие + уменьшает резкость примерно в три раза сильнее, чем при использовании функции "Размытие".

Размытие по Гауссу присваивает для размытия каждому пикселу взвешенное среднее значение, при этом создается эффект тумана.

Размытие в движении создает впечатление движущегося изображения.

Радиальное размытие создает впечатление вращающегося изображения.

Размытие при увеличении создает впечатление, что изображение движется на или от зрителя.

Примечание: Применение фильтра из меню "Фильтры" является необратимым. Это означает, что такое действие нельзя отменить, если команда "Редактирование" > "Отменить" недоступна. Чтобы фильтр можно было отключить, изменить его настройки или удалить, примените его как "живой фильтр", как описано в первом варианте применения фильтра. Для дополнительной информации см. "Использование "Живых" фильтров" на странице 169.

Для размытия изображения:

- 1 Выберите изображение.
- 2 Выполните одно из следующих действий.
 - В Инспекторе свойств нажмите кнопку "Добавить живые фильтры", затем выберите пункт "Размытие" > "Размытие" или "Размытие +" во всплывающем меню "Фильтры".
 - Выберите меню "Фильтры" > "Размытие" > "Размытие" или "Размытие +".

Для размытия изображения с использованием функции "Размытие по Гауссу":

- 1 Выберите изображение.
- 2 Выполните одно из следующих действий, чтобы открыть диалоговое окно "Размытие по Гауссу".
 - В Инспекторе свойств нажмите кнопку "Добавить живые фильтры", а затем выберите пункт "Размытие" > "Размытие по Гауссу" во всплывающем меню "Фильтры".
 - Выберите меню "Фильтры" > "Размытие" > "Размытие по Гауссу".
- 3 Задайте интенсивность эффекта размытия перетягиванием ползунка "Радиальное размытие".
Возможны значения радиуса от 0,1 до 250. Увеличение радиуса усиливает эффект размытия.
- 4 Нажмите кнопку "ОК".

Для размытия изображения с использованием функции "Размытие в движении":

- 1 Выберите изображение.
- 2 Выполните одно из следующих действий, чтобы открыть диалоговое окно "Размытие в движении".
 - В Инспекторе свойств нажмите кнопку "Добавить живые фильтры" и выберите пункт "Размытие" > "Размытие в движении" во всплывающем меню "Фильтры".
 - Выберите меню "Фильтры" > "Размытие" > "Размытие в движении".
- 3 Выберите направление эффекта размытия с помощью указателя круговой шкалы "Угол".
- 4 Задайте интенсивность эффекта размытия с помощью ползунка "Смещение".
Значения находятся в пределах от 1 до 100. При увеличении расстояния эффект размытия становится более выраженным.
- 5 Нажмите кнопку "ОК".

Для размытия изображения с использованием функции "Радиальное размытие":

- 1 Выберите изображение.
- 2 Выполните одно из следующих действий, чтобы открыть диалоговое окно "Радиальное размытие".
 - В Инспекторе свойств нажмите кнопку "Добавить живые фильтры" и выберите пункт "Размытие" > "Радиальное размытие" во всплывающем меню "Фильтры".
 - Выберите меню "Фильтры" > "Размытие" > "Радиальное размытие".

3 Задайте интенсивность эффекта размытия с помощью ползунка "Степень".

Значения находятся в пределах от 1 до 100. При увеличении значения эффект размытия становится более выраженным.

4 Установите уровень сглаживания с помощью ползунка "Качество".

Значения находятся в пределах от 1 до 100. При увеличении значения изображение становится более размытым, а количество повторений исходного изображения уменьшается.

5 Нажмите кнопку "ОК".

Для размытия изображения с использованием функции "Размытие при увеличении":

1 Выберите изображение.

2 Выполните одно из следующих действий, чтобы открыть диалоговое окно "Размытие при увеличении".

- В Инспекторе свойств нажмите кнопку "Добавить живые фильтры" и выберите пункт "Размытие" > "Размытие при увеличении" во всплывающем меню "Фильтры".
- Выберите меню "Фильтры" > "Размытие" > "Размытие при увеличении".

3 Задайте интенсивность эффекта размытия с помощью ползунка "Степень".

Значения находятся в пределах от 1 до 100. При увеличении значения эффект размытия становится более выраженным.

4 Установите уровень сглаживания с помощью ползунка "Качество".

Значения находятся в пределах от 1 до 100. При увеличении значения изображение становится более размытым, а количество повторений исходного изображения уменьшается.

5 Нажмите кнопку "ОК".

Преобразование растрового изображения в контурный рисунок

Фильтр "Выделить края" преобразует растровые изображения в состоящие из линий рисунки, обнаруживая переходы цветов в изображениях и преобразуя их в линии.



Оригинал; после применения фильтра "Выделить края"

Для применения фильтра "Выделить края" к выбранной области выполните одно из следующих действий:

- В Инспекторе свойств нажмите кнопку "Добавить живые фильтры", затем выберите пункт "Другие" > "Выделить края" во всплывающем меню "Фильтры".

- Выберите меню "Фильтры" > "Другие" > "Выделить края".

Примечание: Применение фильтра из меню "Фильтры" является необратимым. Это означает, что такое действие нельзя отменить, если команда "Редактирование" > "Отменить" недоступна. Чтобы фильтр можно было отключить, изменить его настройки или удалить, примените его как "живой фильтр", как описано в первом варианте применения фильтра. Для дополнительной информации см. "Использование "Живых" фильтров" на странице 169.

Преобразование изображений в области прозрачности

Фильтр "Преобразовать в альфа-канал" можно использовать для преобразования объекта или текста в прозрачную область с учетом прозрачности изображения.

Для применения фильтра "Преобразовать в альфа-канал" к выбранной области выполните одно из следующих действий:

- В Инспекторе свойств нажмите кнопку "Добавить живые фильтры", затем выберите пункт "Другие" > "Преобразовать в альфа-канал" во всплывающем меню "Фильтры".
- Выберите меню "Фильтры" > "Другие" > "Преобразовать в альфа-канал".

Примечание: Применение фильтра из меню "Фильтры" является необратимым. Это означает, что такое действие нельзя отменить, если команда "Редактирование" > "Отменить" недоступна. Чтобы фильтр можно было отключить, изменить его настройки или удалить, примените его как "живой фильтр", как описано в первом варианте применения фильтра. Для дополнительной информации см. "Использование "Живых" фильтров" на странице 169.

Увеличение резкости изображения

Функцию "Резкость" можно использовать для коррекции смазанных (размытых) изображений. В Fireworks имеется три варианта функции "Резкость".

Резкость корректирует фокусировку расплывчатого изображения, увеличивая контрастность смежных пикселей.

Резкость + увеличивает контрастность смежных пикселей приблизительно в три раза сильнее, чем функция "Резкость".

Контурная резкость увеличивает резкость изображения, изменяя контрастность краев пикселей. Эта функция обеспечивает наибольший контроль над изменением изображения и обычно является наилучшим способом увеличения резкости изображения.



Оригинал; после увеличения резкости

Для увеличения резкости изображения с помощью функций увеличения резкости:

- 1 Выберите изображение.

2 Выполните одно из следующих действий, чтобы выбрать функцию увеличения резкости.

- В Инспекторе свойств нажмите кнопку "Добавить живые фильтры", затем выберите пункт "Резкость" > "Резкость" или "Резкость +" во всплывающем меню "Фильтры".
- Выберите меню "Фильтры" > "Резкость" > "Резкость" или "Резкость +".

Примечание: Применение фильтра из меню "Фильтры" является необратимым. Это означает, что такое действие нельзя отменить, если команда "Редактирование" > "Отменить" недоступна. Чтобы фильтр можно было отключить, изменить его настройки или удалить, примените его как "живой фильтр", как описано в первом варианте применения фильтра. Для дополнительной информации см. "Использование "Живых" фильтров" на странице 169.

Для увеличения резкости изображения с использованием функции "Контурная резкость":

1 Выберите изображение.

2 Выполните одно из следующих действий, чтобы открыть диалоговое окно "Контурная резкость":

- В Инспекторе свойств нажмите кнопку "Добавить живые фильтры", затем выберите пункт "Резкость" > "Контурная резкость" во всплывающем меню "Фильтры".
- Выберите меню "Фильтры" > "Резкость" > "Контурная резкость".

Примечание: Применение фильтра из меню "Фильтры" является необратимым. Это означает, что такое действие нельзя отменить, если команда "Редактирование" > "Отменить" недоступна. Чтобы фильтр можно было отключить, изменить его настройки или удалить, примените его как "живой фильтр", как описано в первом варианте применения фильтра. Для дополнительной информации см. "Использование "Живых" фильтров" на странице 169.

3 Перетягиванием ползунка "Степень резкости" выберите степень эффекта увеличения резкости (возможны значения от 1% до 500%).

4 Перетягиванием ползунка "Радиус в пикселах" задайте радиус (возможны значения от 0,1 до 250).

При увеличении радиуса область резкой контрастности вокруг каждого края пиксела увеличивается.

5 Перетягиванием ползунка "Порог" выберите пороговое значение от 0 до 255.

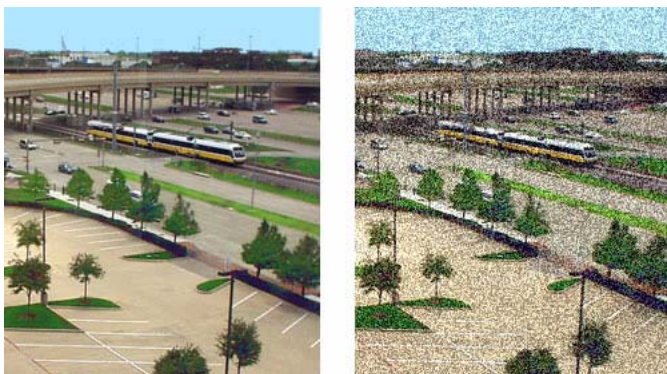
Обычно используются значения между 2 и 25. При увеличении порогового значения резкость повышается только для наиболее контрастных пикселей изображения. При меньших пороговых значениях улучшается резкость и менее контрастных пикселей. При пороговом значении, равном 0, повышается резкость всех пикселей в изображении.

6 Нажмите кнопку "ОК".

Добавление к изображению шума

Просмотр с большим увеличением показывает, что большинство снятых цифровыми камерами или отсканированных изображений содержит не идеально равномерные цвета. Вместо этого цвета состоят из пикселей различных цветов. В редактировании изображений "шумом" называют эти случайные отклонения цветов в составляющих изображение пикселах.

Иногда, например, при вставке части одного изображения в другое может стать заметной разница в уровне отклонения цветов, и изображения не удастся объединить "гладко". В таком случае в одно или оба изображения можно добавить шум, чтобы они выглядели полученными из одного источника. Шум можно добавить в изображение и ради художественного эффекта, например, для имитации старой фотографии или помех на телевизионном экране.



Исходная фотография; после добавления шума

Для добавления шума к изображению:

- 1 Выберите изображение.
- 2 Выполните одно из следующих действий, чтобы открыть диалоговое окно "Добавить шум":
 - В Инспекторе свойств нажмите кнопку "Добавить живые фильтры" и выберите пункт "Шум" > "Добавить шум" во всплывающем меню "Фильтры".
 - Выберите меню "Фильтры" > "Шум" > "Добавить шум".

Примечание: Применение фильтра из меню "Фильтры" является необратимым. Это означает, что такое действие нельзя отменить, если команда "Редактирование" > "Отменить" недоступна. Для того чтобы фильтр можно было отключить, изменить его настройки или удалить, примените его как "живой фильтр", как описано в первом варианте применения фильтра. Для дополнительной информации см. "Использование "Живых" фильтров" на странице 169.

- 3 Выберите уровень шума перетягиванием ползунка "Степень".

Значения находятся в пределах от 1 до 400. Увеличение значения приводит к получению изображения с более разбросанными пикселями.

- 4 Установите флажок "Цвет", чтобы применялся цветовой шум. Оставьте параметр невыбранным, чтобы применялся только монохромный шум.

- 5 Нажмите кнопку "ОК".

Раздел 5: Работа с векторными объектами

Векторный объект представляет собой графическое изображение, форма которого определяется контуром. Векторный контур задается точками, по которым производится его рисование. Цвет обводки объекта одинаков для всего контура. Заливка контура заполняет всю его внутреннюю область. Обводка и заливка обычно определяют, каким образом изображение будет выглядеть на печати или в Интернете.

Fireworks CS3 содержит множество инструментов, позволяющих рисовать векторные объекты и изменять их разнообразными способами. Основные инструменты для работы с фигурами позволяют рисовать прямые линии, окружности и эллипсы, квадраты и прямоугольники, звезды и любые равноугольные многоугольники, имеющие от 3 до 360 сторон.

Рисование произвольных векторных контуров производится с помощью инструментов "Векторный контур" и "Перо". Инструмент "Перо" обеспечивает создание сложных фигур с плавными кривыми и прямыми линиями путем последовательной отрисовки точек.

В Fireworks доступны несколько методов редактирования созданных векторных объектов. Форму объекта изменяют, добавляя, перемещая и удаляя точки. Маркеры точек позволяют изменить форму прилегающих к ним сегментов контура. Инструменты "Свободное перо" позволяют изменять форму объекта прямым редактированием его контура. Изменение автофигур производится с помощью предопределенных для них методов редактирования.

Команды меню "Изменение" предлагают более широкие возможности по редактированию объектов, в том числе расширение обводки объекта и его создание в результате объединения или пересечения нескольких объектов. Эти команды позволяют также импортировать графические объекты и выполнять с ними различные действия.

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- "Рисование векторных объектов" на странице 98
- "Изменение контуров" на странице 116

Рисование векторных объектов

Программа Fireworks содержит множество инструментов для рисования векторных объектов. Они позволяют рисовать произвольные контуры, стандартные и сложные фигуры, добавляя точки одну за другой. Также поддерживается создание автофигур, представляющих собой группы векторных объектов со специальными элементами управления, предназначенными для корректировки их свойств.

Рисование стандартных линий, прямоугольников и эллипсов

Инструменты "Линия", "Прямоугольник", "Эллипс" предназначены для быстрого рисования основных форм. Инструмент "Прямоугольник" рисует прямоугольники в виде сгруппированных объектов. Чтобы переместить один угол прямоугольника, не изменяя остальные, прямоугольник необходимо разгруппировать либо воспользоваться инструментом "Частичное выделение". Чтобы создать стандартный прямоугольник со скошенными, закругленными углами или с выемками на углах, выполните перечисленные ниже действия. Информацию о рисовании автофигур в виде прямоугольников с закругленными краями, см. в разделе "Корректировка автофигур-прямоугольников со скошенными углами, закругленными углами и выемками на углах" на странице 104.

Рисование линии, прямоугольника или эллипса.

- 1 Выберите на панели "Инструменты" инструмент "Линия", "Прямоугольник" или "Эллипс".
- 2 При необходимости задайте свойства обводки и заливки в инспекторе свойств. См. раздел "Применение цвета, обводок и заливки" на странице 145.
- 3 Нарисуйте фигуру, перетягивая курсор по холсту.

Если выбран инструмент "Линия", то перетаскивание при нажатой клавише "Shift" обеспечивает ограничение отклонения линии 45° градусами.

Если выбран инструмент "Прямоугольник" или "Эллипс", то при перетаскивании с нажатой клавишей "Shift" геометрия фигур будет ограничена квадратом и окружностью соответственно.

Сохранение пропорций фигуры и начало рисования от центральной точки.

❖ Поместите указатель инструмента рисования в предполагаемый центр фигуры и начните перетаскивание, удерживая нажатыми клавиши "Shift" и "Alt" (Windows) или "Shift"-и "Option" (Macintosh).

Коррекция положения стандартной фигуры во время рисования.

❖ Удерживая нажатой кнопку мыши, нажмите и удерживайте клавишу "Пробел", а затем перетяните объект в другое место на холсте. Отпустите клавишу "Пробел", чтобы продолжить рисование объекта.

Примечание: Инструмент "Линия" является исключением из этого правила. Нажатие клавиши "Пробел" во время рисования с помощью инструмента "Линия" не изменяет положения линии на холсте.

Чтобы изменить размер выбранной линии, прямоугольника или эллипса, выполните одно из следующих действий.

- Введите новые значения для ширины (Ш) и высоты (В) в инспекторе свойств или на панели "Информация".
- В разделе "Выделить" на панели "Инструменты" выберите инструмент "Масштабирование", а затем перетяните угловой маркер трансформирования. При этом размер объекта изменяется пропорционально.

Примечание: Пропорционально изменить размеры объекта можно также в меню "Изменение" > "Трансформировать" > "Масштабирование" и перетягивая угловой маркер трансформирования либо выбрав меню "Изменение" > "Трансформировать" > "Трансформирование с числовыми значениями" и введя новые размеры объекта. Дополнительную информацию об изменении размеров и масштабировании объектов см. в разделе "Трансформирование и искажение выделенных объектов и областей" на странице 63.

- Перетяните угловую точку прямоугольника.

Примечание: Масштабирование векторного объекта не приводит к изменению ширины его обводки.

Рисование стандартных прямоугольников со скругленными углами

Прямоугольник со скругленными углами можно нарисовать с помощью инструмента "Прямоугольник со скругленными углами" или в инспекторе свойств при помощи параметра "Форма" скорректировать уровень скругления углов выделенного прямоугольника. Инструмент "Прямоугольник со скругленными углами" создает прямоугольники в виде сгруппированных объектов. Для независимого перемещения одной из точек прямоугольника со скругленными углами необходимо разгруппировать его или воспользоваться инструментом "Частичное выделение".

Рисование прямоугольника со скругленными углами.

- 1 Во всплывающем меню инструмента "Прямоугольник" выберите инструмент "Прямоугольник со скругленными углами".
- 2 Нарисуйте прямоугольник, перетягивая курсор по холсту.



Уровень скругления углов можно корректировать и во время рисования, нажимая клавиши со стрелками или клавиши "1" и "2" до достижения необходимого эффекта.

Скругление углов выделенного прямоугольника.

- ❖ В инспекторе свойств введите в поле "Форма" значение от 0 до 100 и нажмите клавишу "Ввод" либо перетяните всплывающий ползунок.

Примечание: Если инспектор свойств отображается в половину высоты, то чтобы развернуть его в полную высоту, щелкните стрелку разворачивания в нижнем правом углу.

Рисование стандартных многоугольников и звезд

Инструмент "Многоугольник" позволяет нарисовать любой равносторонний многоугольник или звезду от треугольника до многоугольника или звезды, имеющей до 360 сторон.

Рисование многоугольника.

- 1 В разделе "Вектор" на панели "Инструменты" выберите инструмент "Многоугольник", который является одним из стандартных инструментов рисования форм.
- 2 В инспекторе свойств выполните одно из следующих действий, чтобы задать для многоугольника число сторон.
 - С помощью всплывающего ползунка "Стороны" задайте число сторон в диапазоне от 3 до 25.
 - Введите число от 3 до 360 в текстовом поле "Стороны".
- 3 Нарисуйте многоугольник, перетягивая курсор по холсту.

Чтобы ограничить ориентацию многоугольника углами, кратными 45°, во время рисования удерживайте нажатой клавишу "Shift". Инструмент "Многоугольник" всегда начинает рисование от центральной точки.

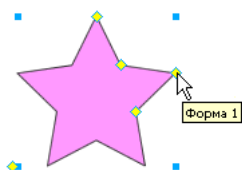
Рисование звезды.

- 1 Выберите инструмент "Многоугольник".
- 2 В инспекторе свойств выберите "Звезда" во всплывающем меню "Фигура".
- 3 В текстовом поле "Стороны" введите число лучей звезды.
- 4 В поле "Угол" введите значение или выберите "Автоматически". Значения, близкие к нулю, дают длинные и тонкие, а значения, близкие к 100 – короткие и толстые лучи.
- 5 Нарисуйте звезду, перетягивая курсор по холсту.

Чтобы ограничить ориентацию звезды углами, кратными 45°, во время рисования удерживайте нажатой клавишу "Shift". Инструмент "Многоугольник" всегда начинает рисование от центральной точки.

Рисование автофигур

Автофигуры представляют собой интеллектуальные группы векторных объектов, подчиняющиеся особым правилам и упрощающие создание и редактирование типовых визуальных элементов. Инструменты автофигур при рисовании создают группы объектов. В отличие от других групп объектов, при выделении автофигуры (кроме маркера группы объекта) отображаются также ромбовидные опорные точки. Каждая из них связана с определенным визуальным свойством фигуры. Перетаскивание опорной точки влияет лишь на связанное с ней визуальное свойство. У большинства опорных точек автофигур имеются подсказки, описывающие их влияние на автофигуру. Поместите указатель над опорной точкой, чтобы прочесть, какое свойство она регулирует.



Инструменты автофигур создают фигуры в predetermined ориентации. Например, инструмент "Стрелка" рисует стрелку в горизонтальном положении. Изменение ориентации автофигуры можно произвести трансформированием. Дополнительную информацию см. в разделе "Трансформирование и искажение выделенных объектов и областей" на странице 63.

Хотя все инструменты автофигур на панели "Инструменты" реализуют один и тот же простой способ рисования, все они имеют различные изменяемые атрибуты.

Стрелка рисует группы объектов, выглядящих как простые стрелки любых пропорций. Опорные точки позволяют откорректировать длину и ширину наконечника и хвоста стрелки.

Прямоугольник со скошенными углами рисует группу объектов в виде прямоугольника со скошенными углами. Опорные точки позволяют изменить степень скоса как для всех, так и для отдельных углов.

Прямоугольник с углубленными углами рисует группу объектов в виде прямоугольника с выемками (то есть скруглениями внутрь прямоугольника) на углах. Радиус закругления выемок может быть изменен как для всех, так и для каждого из углов.

Соединительная линия рисует группу объектов в виде трехсегментной соединительной линии наподобие тех, которые применяются для соединения элементов потоковой или организационной диаграммы. Опорные точки позволяют изменять конечные точки первой и третьей частей соединительной линии, а также расположение второй части, которая соединяет первую и третью.

Кольцевая диаграмма рисует группу объектов в виде кольца с заливкой. Опорные точки позволяют откорректировать внутренний периметр кольца или разделить фигуру на части.

L-фигура рисует группу объектов в виде прямого угла. Опорные точки позволяют изменить длину и ширину горизонтальной и вертикальной линий, а также степень скругления угла.

Круговая диаграмма рисует группы объектов в виде круговой диаграммы. Опорные точки позволяют разбить фигуру на части.

Прямоугольник со скругленными углами рисует группу объектов в виде прямоугольника со скругленными углами. Опорные точки позволяют изменить уровень закругления как для всех, так и для отдельных углов.

Умный многоугольник рисует группу объектов в виде равностороннего многоугольника, имеющего от 3 до 25 сторон. Опорные точки позволяют изменять размер многоугольника и вращать его, добавлять и убирать сегменты, увеличивать и уменьшать число сторон, а также добавлять в фигуру внутренний многоугольник.

Спираль рисует группу объектов в виде незамкнутой спирали. Опорные точки позволяют изменить количество витков спирали, а также сделать спираль открытой или замкнутой.

Звезда рисует группу объектов в виде звезды, имеющей от 3 до 25 лучей. Опорные точки позволяют удалить или добавить лучи, а также откорректировать их внутренние и внешние углы.

Добавить тень добавляет позади выделенного объекта тень, соответствующую ему по размерам. Тень является автофигурой, и поэтому ее вид также можно изменить с помощью опорных точек. Например, если при перетаскивании опорной точки "Направление", удерживать нажатой клавишу "Shift", то ее перемещение будет ограничено углами в 45 градусов. Если щелкнуть опорную точку "Направление", будет восстановлена исходная форма тени.

***Примечание:** Команда "Добавить тень" автоматически помещает новую фигуру для тени на уровень глубже уровня текущей фигуры. Если эта команда применяется не к объекту, расположенному на вершине текущего слоя, тень может отобразиться выше него.*

Рисование автофигур с помощью панели "Инструменты".

1 В разделе "Векторный объект" на панели "Инструменты" выберите во всплывающем меню инструмент "Автофигура".

2 Выполните одно из следующих действий.

- Чтобы нарисовать фигуру, перетяните холст.
- Щелкните холст, чтобы поместить фигуру с размерами по умолчанию.

Создание тени для автофигуры.

1 Выделите объект на холсте.

2 Выберите меню "Команды" > "Оформление" > "Добавить тень".

К выделенному объекту будет добавлена тень.

3 Если необходимо изменить ее, можно выполнить следующие действия.

- Перетяните опорную точку "Направление", чтобы ограничить перемещение тени углами, кратными 45 градусам.
- Щелкните опорную точку "Направление", чтобы сбросить параметры тени (ее размер станет равен размеру исходной фигуры).
- Удерживая нажатыми клавиши "Control" и "Command", щелкните опорную точку "Направление", чтобы сбросить только параметры оси x.
- Дважды щелкните опорную точку "Перспектива", чтобы сбросить только ширину тени.

Информацию об изменении свойств автофигуры см. в разделе "Изменение свойств автофигур" на странице 102.

Изменение свойств автофигур

Панель "Свойства автофигуры" обеспечивает точное управление численными свойствами автофигур. Она позволяет после вставки автофигуры изменять ее свойства.

Набор доступных для изменения свойств зависит от типа выделенной автофигуры. Например, если выделена фигура "Стрелка", то для изменения доступны ее ширина, длина, толщина и другие параметры. Для фигуры "Звезда" можно изменить число лучей, радиус и другие свойства.

Кроме того, в документ непосредственно с панели "Свойства автофигуры" может быть вставлена другая автофигура.

Примечание: Эта панель может содержать только те автофигуры, которые имеются на панели "Инструменты". Автофигуры сторонней разработки и автофигуры с панели "Фигуры" (меню "Окно" > "Автофигуры") не поддерживаются.

Изменение свойств автофигуры.

1 Вставьте в документ автофигуру.

2 Выберите меню "Окно" > "Свойства автофигуры".

Появляется панель "Свойства автофигуры", отображающая свойства выделенной автофигуры.

3 Внесите необходимые изменения в свойства автофигуры в этой панели.



Для фигуры "Прямоугольник" можно объединить углы формы таким образом, чтобы изменения одного угла отражались на всех четырех углах. Свойства каждого угла также могут быть изменены по отдельности.

4 Чтобы применить изменения, нажмите клавишу "Tab" или "Ввод".

К выделенной автофигуре будут применены сделанные изменения свойств. При необходимости дальнейшую коррекцию автофигуры можно также выполнить на холсте при помощи опорных точек, при этом соответствующие значения на панели "Свойства автофигуры" будут динамически обновлены.

5 Если необходимо вставить еще одну автофигуру, можно выбрать ее тип из всплывающего меню "Вставить новую автофигуру" в нижней части панели.

Новая автофигура появляется в верхней левой части документа.

Коррекция автофигуры "Стрелка"

У стрелок есть пять опорных точек. Они позволяют изменить длину и ширину наконечника и хвоста стрелки.

Корректировка ширины наконечника стрелки.

❖ Перетяните опорную точку "Блик" выделенной стрелки.

Увеличение и уменьшение остроты наконечника.

❖ Перетяните опорную точку "Кончик" выделенной стрелки.

Удлинение и укорачивание хвоста стрелки.

❖ Перетяните опорную точку "Длина тела" выделенной стрелки.

Корректировка ширины хвоста стрелки.

❖ Перетяните опорную точку "Ширина тела" выделенной стрелки.

Корректировка изогнутых стрелок

У изогнутых стрелок есть пять опорных точек. Они позволяют изменить длину и ширину наконечника и хвоста стрелки, а также уровень закругления изгиба.

Корректировка ширины наконечника изогнутой стрелки.

❖ Перетяните опорную точку "Стрелка" выделенной изогнутой стрелки.

Увеличение или уменьшение остроты наконечника изогнутой стрелки.

❖ Перетяните опорную точку "Кончик" выделенной изогнутой стрелки.

Удлинение и укорачивание хвоста изогнутой стрелки.

❖ Перетяните опорную точку "Длина" выделенной изогнутой стрелки.

Корректировка ширины хвоста изогнутой стрелки.

❖ Перетяните опорную точку "Ширина" выделенной изогнутой стрелки.

Корректировка закругления изгиба хвоста изогнутой стрелки.

❖ Перетяните опорную точку "Радиус угла" выделенной стрелки.

Корректировка автофигур-прямоугольников со скошенными углами, закругленными углами и выемками на углах

У таких прямоугольников имеется пять опорных точек. Опорные точки каждого угла выполняют корректировку всех углов одновременно. Для редактирования одного угла при перетаскивании удерживайте нажатой клавишу "Alt" (Windows) или "Option" (Macintosh). Последняя опорная точка изменяет размер прямоугольника, не влияя на форму углов.

Примечание: Для изменения радиуса углов прямоугольника, нарисованного с помощью инструмента "Прямоугольник", воспользуйтесь свойством "Скругление углов прямоугольника" в инспекторе свойств.

Корректировка скошенных, скругленных углов или углов с выемками соответствующего прямоугольника-автофигуры.

❖ Перетяните опорную точку угла выделенной фигуры.

Корректировка отдельного скошенного, скругленного угла или угла с выемкой соответствующего прямоугольника-автофигуры.

❖ Удерживая нажатой клавишу "Alt" (Windows) или "Option" (Macintosh), перетяните опорную точку угла выделенной фигуры.

Изменение размеров автофигуры в виде прямоугольника со скошенными или скругленными углами или углами с углублениями без изменения углов.

❖ Перетяните опорную точку "Масштабирование".

Изменение типа углов прямоугольника.

❖ Удерживая нажатой клавишу "Alt" (Windows) или "Option" (Macintosh), щелкните опорную точку любого угла.

Изменение типа одного из углов прямоугольника.

- ❖ Удерживая нажатыми клавиши "Alt" и "Shift" (Windows) или "Shift" и "Option" (Macintosh), щелкните опорную точку любого угла.

Корректировка автофигуры "Соединительная линия"

У соединительных линий есть пять опорных точек. Они предназначены для корректировки начальной и конечной точек линии, положения поперечины (линии, соединяющей начальный и конечный сегменты) и уровня скругления углов.

Перемещение начальной и конечной точек соединительной линии.

- ❖ Перетяните опорную точку в начале или конце соединительной линии.

Перемещение поперечины соединительной линии.

- ❖ Перетяните опорную точку "Положение по горизонтали".

Корректировка всех углов выделенной соединительной линии.

- ❖ Перетяните опорную точку угла.

Корректировка одного угла выделенной соединительной линии.

- ❖ Удерживая нажатой клавишу "Alt" (Windows) или "Option" (Macintosh), перетяните опорную точку угла.

Корректировка автофигуры "Кольцевая диаграмма"

У автофигуры "Кольцевая диаграмма" изначально имеется три опорные точки. Они позволяют изменить внутренний периметр, установить его в нулевое значение и разбить фигуру на фрагменты для образования круговой диаграммы. Опорные точки позволяют добавить любое количество секторов. Для каждого нового сектора Fireworks автоматически добавляет опорную точку, позволяющую изменить размер нового сектора или разделить его.

Добавление секторов к выделенной кольцевой диаграмме.

- ❖ Удерживая нажатой клавишу "Alt" (Windows) или "Option" (Macintosh), перетяните опорную точку "Добавить/разделить сектор" на внешней окружности фигуры.

Удаление сектора выделенной кольцевой диаграммы.

- ❖ Перетяните опорную точку "Добавить/разделить сектор" на внешней окружности фигуры, чтобы задать часть фигуры, которая должна остаться на холсте.

Изменение внутреннего радиуса выделенной кольцевой диаграммы.

- ❖ Перетяните опорную точку "Внутренний радиус".

Установка внутреннего радиуса выделенной кольцевой диаграммы в нулевое значение.

- ❖ Щелкните опорную точку "Сбросить радиус".

Корректировка автофигуры "Круговая диаграмма"

У автофигуры "Круговая диаграмма" изначально имеется три опорных точки. Они позволяют разделять фигуру на фрагменты, корректировать их размеры и возвращать фигуру к одному сектору. Опорные точки позволяют добавить любое количество секторов. Для каждого нового сектора Fireworks автоматически добавляет опорную точку, позволяющую изменить его размер или произвести разделение.

Добавление секторов к выделенной круговой диаграмме.

- ❖ Удерживая нажатой клавишу "Alt" (Windows) или "Option" (Macintosh), перетяните опорную точку "Сегментировать" на внешней окружности фигуры.

Изменение размера фрагмента выделенной круговой диаграммы.

- ❖ Перетяните опорную точку "Сегментировать" на внешней окружности фигуры.

Возврат выделенной диаграммы к одному фрагменту.

- ❖ Щелкните опорную точку "Сброс".

Корректировка L-фигур

У L-фигур имеется четыре опорных точки. Они позволяют откорректировать длину и ширину каждой из частей L-фигуры, а также регулируют скругление ее изгиба.

Изменение длины или ширины выделенной части L-фигуры.

- ❖ Перетяните одну из двух опорных точек "Длина/ширина".

Корректировка скругления углов выделенной L-фигуры.

- ❖ Перетяните опорную точку "Радиус угла".

Корректировка автофигур "Умный многоугольник"

Умные многоугольники изначально отображаются в виде пятиугольников с четырьмя управляющими точками. Эти опорные точки позволяют изменять размер многоугольника и вращать его, добавлять и удалять сегменты, увеличивать и уменьшать число сторон, а также добавить в фигуру внутренний многоугольник, образуя "кольцо".

Чтобы изменить размер или повернуть умный многоугольник, выполните одно из следующих действий.

- Перетяните опорную точку "Масштабировать/повернуть".
- Для поворота многоугольника, удерживая нажатой клавишу "Alt" (Windows) или "Option" (Macintosh), перетяните опорную точку "Масштабировать/повернуть".

Добавление и удаление секторов выделенного умного многоугольника.

- ❖ Перетяните опорную точку "Разделы".

Изменение числа сторон выделенного умного многоугольника.

- ❖ Перетяните опорную точку "Стороны".

Разделение выделенного умного прямоугольника на сегменты.

- ❖ Удерживая нажатой клавишу "Alt" (Windows) или "Option" (Macintosh), перетяните опорную точку "Стороны".

Чтобы изменить размер внутреннего многоугольника внутри умного многоугольника, выполните одно из следующих действий.

- Если многоугольник содержит внутренний многоугольник, перетяните опорную точку "Внутренний многоугольник".

- В противном случае перетяните опорную точку "Сбросить внутренний многоугольник".

Сброс внутреннего многоугольника в выделенном умном многоугольнике.

- ❖ Щелкните опорную точку "Сбросить внутренний многоугольник".

Корректировка автофигуры "Спираль"

У спирали имеется две опорные точки. Одна отвечает за число витков, а другая переключает тип спирали (открытая или замкнутая).

Изменение числа витков в выделенной спирали.

- ❖ Перетяните опорную точку "Спираль".

Переключение типа выделенной спирали.

- ❖ Щелкните опорную точку "Открытая/Замкнутая спираль".

Корректировка автофигуры "Звезда"

Изначально звезда имеет пять опорных точек. Они позволяют добавлять и удалять лучи, корректировать их внешний и внутренний угол, а также регулировать скругление внешних и внутренних углов.

Изменение числа сторон выделенной звезды.

- ❖ Перетяните опорную точку "Лучи".

Корректировка внутренних углов выделенной звезды.

- ❖ Перетяните опорную точку "Внутренние углы".

Корректировка внешних углов выделенной звезды.

- ❖ Перетяните опорную точку "Внешние углы".

Корректировка скругления внешних или внутренних углов выделенной звезды.

- ❖ Перетяните опорную точку "Форма".

Добавление автофигур к рисункам

Панель "Ресурсы" содержит вкладку "Фигуры", в которой находятся дополнительные автофигуры. Эти автофигуры, как правило, сложнее автофигур, доступных на панели "Инструменты". Вместо прямой отрисовки на холсте эти фигуры помещаются в рисунок перетаскиванием на холст с панели "Ресурсы".

Создание автофигуры с помощью панели "Ресурсы".

- 1 Выберите меню "Окно" > "Автофигуры", чтобы отобразить вкладку "Фигуры", если она еще не отображена.
- 2 Перетяните изображение автофигуры для предварительного просмотра с панели "Ресурсы" на холст.
- 3 При необходимости измените автофигуру, перетягивая ее опорные точки.

Добавление в Fireworks новых автофигур

Программа Fireworks позволяет добавлять новые автофигуры с web-сайта Fireworks Exchange. При этом некоторые из них появляются на вкладке "Фигуры" панели "Ресурсы", а некоторые – в меню "Инструменты", рядом с другими автофигурами.

Кроме того, Fireworks позволяет добавлять автофигуры, написанные пользователями на языке JavaScript. Дополнительную информацию см. в разделе *Расширение Fireworks*.

Добавление в программу Fireworks новых автофигур.

- 1 Выберите пункт меню "Окно" > "Автофигуры", чтобы отобразить вкладку "Фигуры", если она еще не отображена.
- 2 В меню "Параметры" на панели "Фигуры" выберите пункт "Получить дополнительные автофигуры". Fireworks подключается к web-сайту Fireworks Exchange.
- 3 Следуя указаниям на экране, выберите новые автофигуры для их добавления в программу Fireworks.

Рисование свободных контуров

Инструмент "Векторный контур" позволяет рисовать произвольные векторные контуры подобно рисованию обычным фломастером или пастелью. Инструмент "Векторный контур" находится во всплывающем меню инструмента "Перо".

Тип обводки и свойства заливки контуров, нарисованных с помощью инструмента "Векторный контур", могут быть изменены. См. раздел "Применение цвета, обводок и заливки" на странице 145.

Использование инструмента "Векторный контур"

Инструмент "Векторный контур" предлагает широкий выбор категорий мазков кистью, в том числе "Аэрограф", "Каллиграфия", "Уголь", "Пастель" и "Неестественный". Каждая категория обычно позволяет выбрать одну из множества обводок: "Светлый маркер", "Темный маркер", "Пролитое масло", "Бамбук", "Лента", "Конфетти", "3D", "Зубная паста", "Вязкая наносная краска" и др.

Хотя обводка может выглядеть как краска или чернила, она имеет точки и контуры векторного объекта. Это означает, что форма обводки может быть изменена при помощи любого из методов редактирования векторных объектов. После изменения формы контура обводка перерисовывается.


Чтобы получить более точное сглаживание контура, можно перед началом его рисования в поле "Точность" инспектора свойств изменить число точек, составляющих контур.



Редактирование рисунка путем перемещения векторных точек

Инструмент "Векторный контур" позволяет изменить существующий мазок кистью и добавить заливку в существующие объекты. Новые настройки обводки и заливки сохраняются для последующего использования инструмента "Векторный контур" в текущем документе.

Рисование произвольного векторного контура.

- 1  Во всплывающем меню "Перо" выберите инструмент "Векторный контур".
- 2 При необходимости задайте атрибуты обводки и параметры инструмента "Векторный контур" в инспекторе свойств. См. раздел "Применение цвета, обводок и заливки" на странице 145.
- 3 При необходимости измените уровень детализации контура, в инспекторе свойств выбрав для инструмента "Векторный контур" необходимое число во всплывающем меню "Точность". Чем больше это число, тем больше точек появится при рисовании контура.
- 4 Рисуйте перемещением указателя при нажатой кнопке мыши. Чтобы ограничить контур горизонтальной или вертикальной линией, при перемещении указателя удерживайте нажатой клавишу "Shift".
- 5 Отпустите кнопку мыши, чтобы завершить контур. Чтобы замкнуть контур, отпустите кнопку мыши, когда указатель снова будет над его начальной точкой.

Рисование контура путем добавления точек

Одним из способов рисования и редактирования векторных объектов в Fireworks является добавление точек, которые затем соединяются линиями. После щелчка каждой точки инструментом "Перо" программа Fireworks автоматически рисует контур векторного объекта от точки предыдущего щелчка.

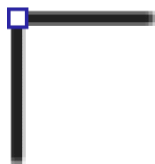
Кроме соединения точек контура прямолинейными отрезками, инструмент "Перо" также может рисовать плавные, математически вычисляемые сегменты кривых, так называемые кривые Безье. Тип каждой из точек (угловая точка или точка кривой) определяет, будут прилегающие к ней отрезки прямолинейными или кривыми.



Как прямолинейные сегменты, так и сегменты кривых изменяют, перетягивая их точки. Кроме того, сегменты кривых могут изменяться перетаскиванием соответствующих маркеров точек. Прямолинейный отрезок контура может быть превращен в сегмент кривой (и наоборот), преобразованием типа его точки.

Рисование прямых сегментов контура

Рисование прямолинейных сегментов с помощью инструмента "Перо" заключается в простой расстановке точек щелчками мыши. При каждом щелчке инструмента "Перо" добавляется угловая точка.



Рисование контура с прямолинейными сегментами.

- 1  Выберите на панели "Инструменты" инструмент "Перо".

2 При необходимости выберите меню "Редактирование" > "Установки" и включите любой из перечисленных ниже параметров на вкладке "Редактирование" в диалоговом окне "Установки", а затем нажмите кнопку "ОК".

Показать образец рисования пером отображает предварительный вид сегмента линии, который был бы добавлен при очередном щелчке мышью.

Показать сплошные точки по мере рисования отображает сплошные точки.

***Примечание:** Чтобы открыть диалоговое окно "Установки" в Mac OS X, выберите меню "Fireworks" > "Установки".*

3 Щелкните холст, чтобы поместить первую угловую точку.

4 Переместите указатель и щелкните еще раз, чтобы поместить следующую точку. Две точки соединятся прямолинейным отрезком.

5 Таким же образом поместите все остальные точки. Интервалы между ними будут соединены прямолинейными отрезками.

6 Чтобы завершить контур (открытый или замкнутый), выполните одно из следующих действий.

- После двойного щелчка в конечной точке контура он будет завершен как открытый.
- После выбора другого инструмента контур будет завершен как открытый.

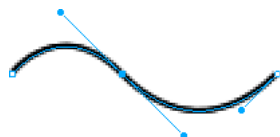
***Примечание:** Если выбрать любой инструмент выделения или векторный инструмент (кроме инструмента "Текст"), а затем вновь вернуться к инструменту "Перо", то Fireworks при следующем щелчке продолжит рисование объекта.*

- Чтобы замкнуть контур, щелкните его начальную точку. Начальная и конечная точки замкнутого контура совпадают.

***Примечание:** Петли, образованные контуром, который сам себя пересекает, не делают его замкнутым. Замкнутым считается только такой контур, который начинается и завершается в одной и той же точке.*

Рисование сегмента кривой.

Сегменты кривой рисуют перетаскиванием, удерживая нажатой кнопку мыши. По мере рисования под текущей точкой кривой будут отображаться маркеры точек. Независимо от того, будет векторный объект нарисован инструментом "Перо" или любым другим инструментом рисования программы Fireworks, все его точки будут иметь маркеры точек. Однако эти маркеры видны только у точек кривой.

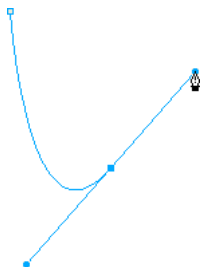


Рисование объекта с сегментами кривой.


1 Выберите на панели "Инструменты" инструмент "Перо".

2 Щелкните то место, где должна быть помещена первая угловая точка.

3 Переместите указатель к следующей точке, а затем щелкните и перетяните, чтобы создать точку кривой. При каждом щелчке и перетаскивании программа Fireworks продолжает сегмент кривой до новой точки.



4 Таким же образом поместите все остальные точки. Щелчок и перетаскивание в новой точке создает очередную точку кривой, а просто щелчок создает угловую точку.

 При необходимости можно временно переключиться на инструмент "Частичное выделение", чтобы во время рисования изменить расположение точек и форму кривых. Удерживайте нажатой клавишу "Control" (Windows) или "Command" (Macintosh) при перетаскивании точки или маркера точки с помощью инструмента "Перо".

5 Чтобы завершить контур (открытый или замкнутый), выполните одно из следующих действий.

- После двойного щелчка в конечной точке контура он будет завершен как открытый.
- После выбора другого инструмента контур будет завершен как открытый. Если после переключения на некоторые другие инструменты вновь выбрать инструмент "Перо", то программа Fireworks продолжит рисование объекта при следующем щелчке холста.
- Чтобы замкнуть контур, щелкните его начальную точку. Начальная и конечная точки замкнутого контура совпадают.

Корректировка формы прямолинейного отрезка контура

Прямолинейный отрезок контура может быть удлинен, укорочен или перемещен перемещением его точек.

Изменение прямолинейного сегмента контура.

1 Выделите контур с помощью инструмента "Указатель" или "Частичное выделение".

2 Щелкните точку инструментом "Частичное выделение", чтобы выделить ее.

Выделенные угловые точки отобразятся в виде сплошных синих квадратов.

3 Перетяните точку или клавишами со стрелками переместите ее в новое место.

Корректировка формы сегмента кривой

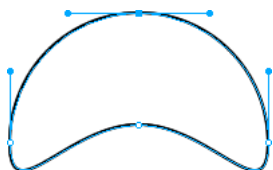
Форма векторного объекта может быть изменена перетаскиванием маркеров его точек при помощи инструмента "Частичное выделение". Маркеры точек определяют степень изгиба кривой между фиксированными точками. Такая кривая называется кривой Безье.

Изменение кривой Безье сегмента контура.

1 Выделите контур с помощью инструмента "Указатель" или "Частичное выделение".

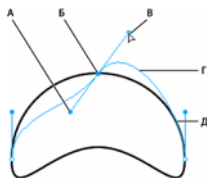
2 Щелкните точку кривой инструментом "Частичное выделение", чтобы выделить ее.

Выделенная точка отображается в виде сплошного синего квадрата. Рядом с ней отображаются маркеры точек.



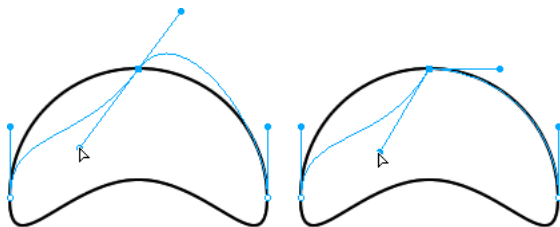
3 Перетяните маркеры в новое место. Чтобы ограничить перемещение маркеров углами в 45°, удерживайте при этом нажатой клавишу "Shift".

Синяя линия предварительного просмотра контура показывает, где будет нарисован новый контур, если отпустить кнопку мыши.



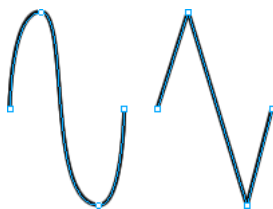
А. Маркер точки В. Выделенная точка В. Указатель "Частичное выделение" Г. Предварительный просмотр контура Д. Контур

Например, при перетаскивании левого маркера точки вниз правый маркер передвинется вверх. Чтобы маркер перемещался независимо от других маркеров, при его перетаскивании удерживайте нажатой клавишу - "Alt".

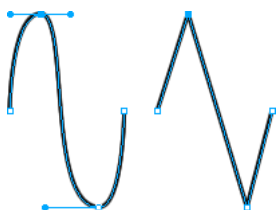


Преобразование сегментов контура в прямолинейные или сегменты кривых

Прямолинейные сегменты контура разделяются угловыми точками. Сегменты кривых содержат точки кривых.



Прямолинейный сегмент можно превратить в сегмент кривой и наоборот, преобразовав точку сегмента.

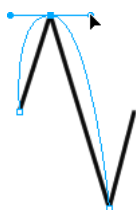


Преобразование угловой точки в точку кривой.

1 Выберите на панели "Инструменты" инструмент "Перо".

2 Щелкните угловую точку и перетяните ее с контура.

Отображаются маркеры, а соседние сегменты становятся сегментами кривой.

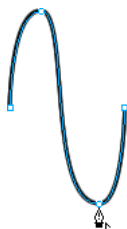


Примечание: Чтобы изменить маркеры точек, выберите инструмент "Частичное выделение" или при выбранном инструменте "Перо" удерживайте нажатой клавишу "Control" (Windows) или "Command" (Macintosh).

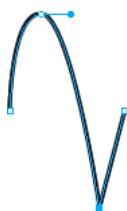
Преобразование точки кривой в угловую точку.

1 Выберите на панели "Инструменты" инструмент "Перо".

2 Щелкните точку кривой, расположенную на выделенном контуре.




Маркеры исчезают, а соседние сегменты становятся прямолинейными.



Выделение точек

Инструмент "Частичное выделение" позволяет выделять одновременно несколько точек. Прежде чем выделять точки этим инструментом, необходимо выделить контур при помощи инструмента "Указатель" или "Частичное выделение" либо щелкнуть его миниатюрное изображение на панели "Слой".

Выделение отдельных точек выделенного контура.

- 1  Выберите инструмент "Частичное выделение".
- 2 Выполните одно из следующих действий.
 - Щелкните точку или, удерживая нажатой клавишу "Shift", последовательно щелкните несколько точек.



- Очертите область выбора вокруг точек, которые должны быть выделены.

Отображение маркеров точек кривой.

❖ Щелкните точку инструментом "Частичное выделение". Если рядом с местом щелчка есть точка кривой, то будет отображен ее маркер.

Перемещение точек и маркеров точек

Форму объекта можно изменить, перетягивая его точки и маркеры точек с помощью инструмента "Частичное выделение".

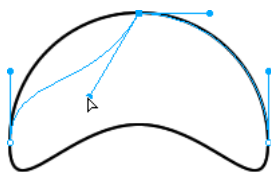
Перемещение точки.

❖ Перетяните точку, выбрав на панели "Инструменты" инструмент "Частичное выделение".


Программа Fireworks перерисовывает контур, отображая новое расположение точки.

Изменение формы сегмента контура.

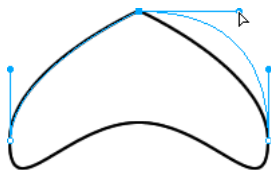
❖ Перетяните маркер точки с помощью инструмента "Частичное выделение". Удерживая нажатой клавишу "Alt" (Windows) или "Option" (Macintosh), маркеры можно перетягивать по отдельности.



Корректировка маркера угловой точки.

- 1  Выберите на панели "Инструменты" инструмент "Частичное выделение".
- 2 Выделите угловую точку.

3 Удерживая нажатой клавишу "Alt" (Windows) или "Option" (Macintosh), перетяните точку. В результате этого отобразятся ее маркеры, а соседний сегмент будет изогнут.



Перетаскивание маркера угловой точки инструментом "Частичное выделение" для изменения смежного сегмента контура

Вставка и удаление точек контура

Точки могут быть добавлены в контур и удалены из контура. Добавление точек улучшает управляемость соответствующего сегмента контура. Удаление точек из контура изменяет его форму и упрощает редактирование.

Вставка точки в выделенный контур.

❖ Инструментом "Перо" щелкните любую часть контура, не содержащую точек.

Чтобы удалить точку из выделенного сегмента контура, выполните одно из следующих действий.

- Щелкните угловую точку выделенного объекта инструментом "Перо".
- Дважды щелкните точку кривой выделенного объекта инструментом "Перо".
- Выделите точку инструментом "Частичное выделение" и нажмите клавишу "Delete" или "Backspace".

Продолжение существующего контура

Инструмент "Перо" позволяет также продолжить рисование существующего открытого контура.

Продолжение рисования существующего открытого контура.

- 1 Выберите на панели "Инструменты" инструмент "Перо".
- 2 Щелкните конечную точку и продолжите рисование контура.

Указатель инструмента "Перо" изменяется, указывая на режим дополнения контура.

Объединение двух открытых контуров

Два открытых контура могут быть объединены, при этом образуется один непрерывный контур. При соединении двух контуров атрибутами нового контура становятся параметры обводки, заливки и фильтрации самого верхнего из них.

Объединение двух открытых контуров.

- 1 Выберите на панели "Инструменты" инструмент "Перо".
- 2 Щелкните конечную точку одного из контуров.
- 3 Переместите указатель на конечную точку другого контура и щелкните ее.

Автоматическое объединение схожих открытых контуров

Открытый контур может быть легко объединен с другим контуром, имеющим аналогичные параметры обводки и заливки.

Объединение двух открытых контуров.

- 1 Выделите открытый контур.
- 2 Выберите инструмент "Частичное выделение" и перетяните конечную точку контура на расстояние нескольких пикселей от конечной точки схожего контура.

Конечная точка привязывается к этому контуру, объединяя оба контура.

Изменение контуров

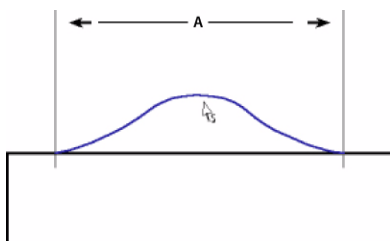
Программа Fireworks обеспечивает несколько способов изменения векторных объектов. Форма объекта может быть изменена перемещением, добавлением и удалением точек, а также перемещением маркеров точек, что приводит к изменению формы смежных отрезков контура. Инструмент "Свободное перо" позволяет изменить форму объекта прямым редактированием его контура. Кроме того, операции над контурами позволяют создавать новые фигуры, объединяя или изменяя существующие контуры.

Редактирование при помощи векторных инструментов

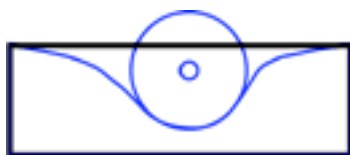
Помимо перетаскивания точек и маркеров точек, ряд инструментов Fireworks позволяет изменять векторные объекты напрямую.

Изгиб и изменение формы векторных объектов

Инструмент "Свободное перо" позволяет изгибать векторные объекты и изменять их форму напрямую. Он позволяет передвинуть или отодвинуть любую часть контура, независимо от расположения точек. Программа Fireworks по мере изменения формы векторного объекта автоматически добавляет, перемещает и удаляет точки контура.








Инструмент "Свободное перо" передвигает сегмент контура A. Заданная длина



Инструмент "Свободное перо" отодвигает сегмент контура


При перемещении указателя по выделенному контуру он в зависимости от положения относительно контура превращается в указатель "тянуть" или "толкать".

Указатель	Значение
	Выбран инструмент "Свободное перо".
	Выбран инструмент "Свободное перо" и указатель "тянуть" находится в положении, откуда можно "передвигать" выделенный контур.
	Выбран инструмент "Свободное перо" и указатель "тянуть" передвигает выделенный контур.
	Выбран инструмент "Свободное перо" и активен указатель "толкать".
	Выбран инструмент "Изменить форму области" и активен указатель изменения формы области. Область от внутренней окружности до внешней соответствует уменьшающейся силе воздействия.

Когда указатель находится прямо над контуром, контур может быть передвинут. Когда указатель находится не прямо над контуром, он может быть отодвинут. Размер указателей "тянуть" и "толкать" доступен для изменения.

Примечание: Инструмент "Свободное перо" учитывает также силу нажима на планшетах Wacom и других совместимых с ним устройствах.

Передвижение выделенного контура.

-  Выберите на панели "Инструменты" инструмент "Свободное перо".
- Поместите указатель прямо над выделенным контуром.



Он превращается в указатель "тянуть".

- Перетяните контур.

Отодвигание выделенного контура.

- Выберите на панели "Инструменты" инструмент "Свободное перо".



Он превращается в указатель "тянуть" или "толкать".

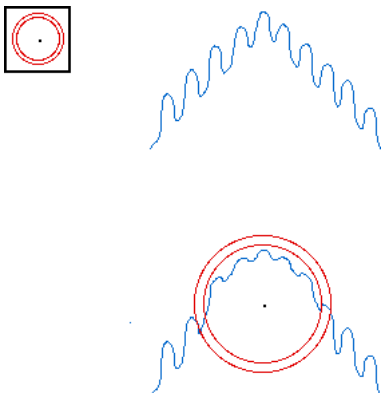
- Поместите его рядом с контуром.
- Перетяните указатель в сторону контура, "отталкивая" его. Чтобы изменить форму контура, перемещайте его пошагово клавишами-стрелками.

Чтобы изменить размер указателя "толкать", выполните одно из следующих действий.

- Удерживая нажатой кнопку мыши, нажмите стрелку вправо или клавишу "2", чтобы увеличить ширину указателя.
- Удерживая нажатой кнопку мыши, нажмите стрелку влево или клавишу "1", чтобы уменьшить ширину указателя.
- Чтобы задать размер указателя и длину сегмента контура, на который он воздействует, отмените выделение всех объектов документа, а затем в инспекторе свойств введите значение от 1 до 500 в поле "Размер". Это значение указывает размер указателя в пикселах.

Искажение контуров


Инструмент "Изменить форму области" позволяет передвигать область всех выделенных контуров в пределах внутренней окружности указателя изменения формы области.



Внутренняя окружность указателя – это граница действия инструмента при полной силе воздействия. В промежутке между внешней и внутренней окружностями форма контуров изменяется слабее. Внешняя окружность указателя определяет гравитационное притяжение указателя. Его сила доступна для настройки.

***Примечание:** Инструмент "Изменить форму области" учитывает также силу нажима на планшетах Wacom и других совместимых с ним устройствах.*

Искажение выделенных контуров.

- 1  Во всплывающем меню инструмента "Свободное перо" выберите инструмент "Изменить форму области".
- 2 Перетяните указатель поперек контуров, чтобы перерисовать их.

Чтобы изменить размер указателя изменения формы области, выполните одно из следующих действий.

- Удерживая нажатой кнопку мыши, нажмите стрелку вправо или клавишу "2", чтобы увеличить ширину указателя.
- Удерживая нажатой кнопку мыши, нажмите стрелку влево или клавишу "1", чтобы уменьшить ширину указателя.
- Чтобы задать размер указателя и длину сегмента контура, на который он воздействует, отмените выделение всех объектов документа, а затем в инспекторе свойств введите значение от 1 до 500 в поле "Размер". Это значение указывает размер указателя в пикселах.


Задание силы воздействия внутренней окружности указателя изменения формы области.

- ❖ В инспекторе свойств введите значение от 1 до 100 в поле "Интенсивность". Это значение указывается в процентах от максимальной силы воздействия указателя. Чем оно больше, тем выше сила воздействия.

Перерисовка контуров

Инструмент "Поправить контур" позволяет перерисовать или расширить сегмент выделенного контура, сохраняя параметры обводки, заливки и эффектов.


Перерисовка или расширение сегмента выделенного контура.

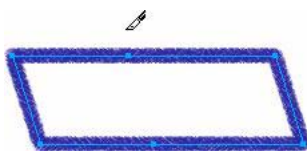
- 1  Во всплывающем меню инструмента "Перо" выберите инструмент "Поправить контур".
- 2 При необходимости измените уровень детализации инструмента "Поправить контур", в инспекторе свойств выбрав число во всплывающем меню "Точность". Чем больше это число, тем больше точек появится на контуре.
- 3 Поместите указатель прямо над выделенным контуром.
Он превращается в указатель перерисовки контура.
- 4 Перетяните указатель, чтобы перерисовать или расширить сегмент контура. Часть контура, которая будет перерисована, подсвечивается красным цветом.
- 5 Отпустите кнопку мыши.

Изменение вида контура путем изменения нажима и скорости

Инструменты "Кисть для контура" позволяют изменять вид контура. Свойства обводки контура можно изменить, варьируя нажим и скорость. К этим свойствам относятся размер мазка, угол, количество краски, цветовой тон, яркость и насыщенность. На вкладке "Чувствительность" диалогового окна "Редактировать обводку" можно указать, с какими из этих свойств работают инструменты "Кисть для контура". Можно также задать, в какой степени на них влияют нажим и скорость. Подробнее о настройке параметров в диалоговом окне "Редактировать обводку" см. в разделе "Работа с обводками" на странице 156.

Разделение контура на несколько объектов

-  Инструмент "Нож" позволяет разрезать контур на два или более контуров.

**Разрезание выделенного контура.**

- 1 Выберите на панели "Инструменты" инструмент "Нож".

Примечание: При использовании ластика на планшете Wacom инструмент "Нож" выбирается автоматически.

- 2 Выполните одно из следующих действий.
 - Перетяните указателем поперек контура.
 - Щелкните контур.
- 3 Отмените выделение контура.

Операции над контуром

Операции над контурами в меню "Изменение" позволяют создавать новые фигуры путем объединения или изменения существующих контуров. Для ряда операций важен порядок наложения выделенных объектов. Дополнительную информацию о порядке наложения см. в разделе "Наложение объектов" на странице 68.

***Примечание:** В процессе выполнения операций над контурами из них удаляется любая информация о скорости и нажиме.*

Совмещение объектов контуров

Объекты контуров могут быть совмещены в единый объект. Соединив конечные точки двух открытых контуров, можно получить единый совмещенный контур. В результате объединения несколько контуров получается составной контур.

Создание одного непрерывного контура из двух открытых.

- 1 Выберите на панели "Инструменты" инструмент "Частичное выделение".
- 2 Выделите две конечные точки двух незамкнутых контуров.
- 3 Выберите меню "Изменение" > "Объединить контуры" > "Объединение".

Создание совмещенного контура.

- 1 Выделите два или более открытых или замкнутых контуров.
- 2 Выберите меню "Изменение" > "Объединить контуры" > "Объединение".

Разделение совмещенного контура.

- 1 Выделите совмещенный контур.
- 2 Выберите меню "Изменение" > "Объединить контуры" > "Разбить".

Объединение выделенных замкнутых контуров в один, занимающий всю область исходных.

❖ Выберите меню "Изменение" > "Объединить контуры" > "Объединить". Получившийся в результате этого контур принимает атрибуты обводки и заливки самого нижнего из объектов.

Преобразование контура в выделенную область

Векторная фигура может быть преобразована в выделенную растровую область, доступную для редактирования в растровом графическом редакторе.

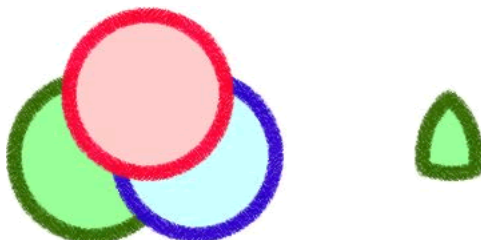
Преобразование контура в выделенную область.

- 1 Выделите контур.
- 2 Выберите меню "Изменение" > "Преобразовать контур в область".
- 3 В диалоговом окне "Преобразовать контур в область" выберите для создаваемой выделенной области значение параметра "Край".
- 4 Если было выбрано значение "Растушевка", то укажите степень растушевки.
- 5 Чтобы преобразовать выделенный контур в область, нажмите кнопку "ОК".

***Примечание:** При преобразовании контура в область выделения, он удаляется. Если желательно не удалять контур после преобразования, можно изменить значение параметра по умолчанию. Выберите пункт меню "Редактирование" > "Установки" > "Редактирование", а затем снимите флажок "Удалить контуры при преобразовании в область".*

Создание объекта на основе пересечения других объектов

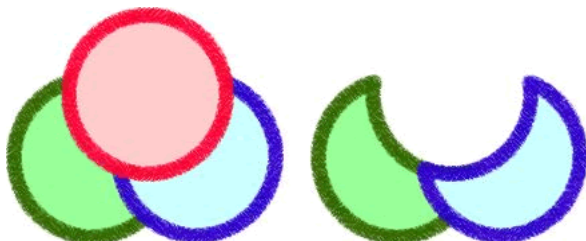
Команда "Область пересечения" позволяет создавать объекты на основе пересечения двух и более объектов.

**Создание замкнутого контура, включающего общую область всех выделенных замкнутых контуров.**

❖ Выберите меню "Изменение" > "Объединить контуры" > "Область пересечения". Получившийся в результате этого контур принимает атрибуты обводки и заливки самого нижнего из объектов.

Удаление частей объекта-контура

Можно удалить те части выбранного объекта-контура, в которых объект перекрывается другим объектом-контуром, расположенным перед ним.

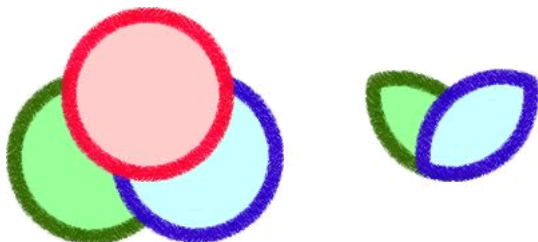
**Удаление частей объекта-контура.**

- 1 Выделите объект-контур, соответствующий области, которая должна быть удалена.
- 2 Выберите меню "Изменение" > "Упорядочить" > "На передний план".
- 3 Удерживая нажатой клавишу "Shift", добавьте к выделенным объектам объект-контур, часть которого будет удалена.
- 4 Выберите меню "Изменение" > "Объединить контуры" > "Выбить".

Атрибуты обводки и заливки не изменяются.

Кадрирование контура

Кадрирование контура позволяет привести его к форме другого контура. Форму области кадрирования определяет контур на переднем плане или самый верхний контур.



Кадрирование выделенного контура.

- 1 Выделите объект-контур, соответствующий области кадрирования.
- 2 Выберите меню "Изменение" > "Упорядочить" > "На передний план".
- 3 Удерживая нажатой клавишу "Shift", добавьте к выбранным объектам объект-контур, который будет кадрирован.
- 4 Выберите меню "Изменение" > "Объединить контуры" > "Кадрирование".

Получившийся в результате этого контур принимает атрибуты обводки и заливки самого нижнего из объектов.

Упрощение контура

Из контура можно удалить точки, при этом сохраняя его общую форму. Команда "Упростить" удаляет избыточные точки контура в заданной пропорции.

Например, команда "Упростить" может оказаться полезной в тех случаях, когда имеется прямая линия, состоящая из более чем двух точек (для прямой линии достаточно всего двух точек). Кроме того, в контуре могут оказаться точки, расположенные точно одна над другой. Команда "Упростить" удаляет все точки, которые не нужны для воспроизведения нарисованного контура.

Упрощение выделенного контура.

- 1 Выберите меню "Изменение" > "Изменить контур" > "Упростить".

Открывается диалоговое окно "Упростить".

- 2 Задайте степень упрощения и нажмите кнопку "ОК".

Чем выше задана степень упрощения, тем более серьезные изменения Fireworks может внести в контур, стараясь уменьшить количество составляющих его точек.

Расширение обводки

Обводка выделенного контура может быть преобразована в замкнутый контур. Полученный в результате этого контур выглядит как контур без заливки, но с обводкой, повторяющей атрибуты заливки исходного объекта.



***Примечание:** Расширение обводки пересекающего себя контура может привести к интересным результатам. Если в исходном контуре была заливка, пересекающиеся части контура после расширения обводки не будут ее содержать.*

Расширение обводки выделенного объекта.

- 1 Выберите меню "Изменение" > "Изменить контур" > "Расширить обводку", при этом открывается диалоговое окно "Расширить обводку".
- 2 Задайте ширину получаемого замкнутого контура.

3 Укажите тип углов: острые, скругленные или скошенные.

4 Если выбраны острые углы, задайте предел заострения, то есть предельное значение, при котором острый угол автоматически преобразуется в скошенный. Предел заострения – это отношение длины острого угла к ширине обводки.

5 Выберите параметр концов: срезанные, прямоугольные или закругленные. Затем нажмите кнопку "ОК".

Замкнутый контур, имеющий форму исходного с теми же атрибутами обводки и заливки, заменит исходный контур.

Сжатие и расширение контуров

Контур выбранного объекта может быть сжат или расширен на заданное число пикселей.

Расширение или сжатие выделенного контура.

1 Выберите меню "Изменение" > "Изменить контур" > "Вогнутый контур", при этом открывается диалоговое окно "Вогнутый контур".

2 Выберите направление, в котором будет расширяться или сжиматься контур.

Внутри сжимает контур.

Снаружи расширяет контур.

3 Задайте ширину полосы между исходным контуром и расширенным (или сжатым).

4 Укажите тип углов: острые, скругленные или скошенные.

5 Если выбраны острые углы, задайте предел заострения, то есть предельное значение, при котором острый угол автоматически преобразуется в скошенный. Предел заострения – это отношение длины острого угла к ширине обводки.

6 Нажмите кнопку "ОК".

Уменьшенный или увеличенный контур с теми же атрибутами обводки и заливки заменяет исходный объект контур.

Редактирование контуров при помощи панели "Контур"

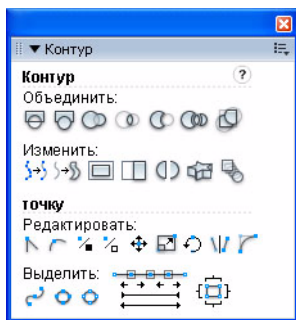
Панель "Контур" предоставляет быстрый доступ ко многим командам для работы с контурами.























Инструменты этой панели ускоряют редактирование контуров.

Открытие панели "Контур".

❖ Выберите меню "Окно" > "Другие" > "Контур".

Панель "Контур" содержит следующие инструменты.



Значок	Функция
Инструменты для работы с контурами	
	Соединить контуры
	Разделить контуры
	Объединить контуры
	Пересечь контуры
	Выбить контуры
	Разделить контуры
	Кадрировать контуры
	Упростить контуры
	Расширить контуры
	Втяжка контуров
	Инвертировать контуры
	Замкнуть/разомкнуть контуры
	Вытянуть контуры
	Наложить контуры
Инструменты для работы с точками	
	Выпрямить
	Сгладить
	Подогнать точки к пикселям
	Подогнать точки к полупикселям
	Переместить точки
	Масштабировать точки
	Повернуть точки
	Зеркально отобразить точки

Значок	Функция
	Стыковать точки
	Выделить весь контур
	Выделить все точки
	Отменить выделение всех точек
	Постепенно увеличивать или сжимать выделенную область

Раздел 6: Работа с текстом

Программа Fireworks CS3 содержит множество функций для работы с текстом, в основном рассчитанных на сложные настольные издательские системы. Они позволяют набирать текст различными шрифтами и кеглями, а также настраивать кернинг, интервал, интерлиньяж, цвет, отклонение от базовой линии и другие атрибуты. Функции редактирования текста Fireworks в сочетании с широким выбором обводок, заливок, фильтров и стилей делают текст ярким элементом графического дизайна. Кроме того, для исправления ошибок можно воспользоваться средством проверки орфографии Fireworks.

При создании в программе Fireworks текстового объекта он автоматически сохраняется под именем, совпадающим с содержимым текста, облегчая его последующий поиск. Автоматически присвоенное текстовому объекту имя может быть легко изменено.

Возможность в любой момент изменить текст (даже после применения "Живых" фильтров, например тени или скоса) означает простоту его редактирования. Кроме того, объекты, которые включают в себя текст, можно скопировать и изменить текст в каждой копии. Текст вертикальный, трансформированный, закрепленный на контуре, преобразованный в кривые или графику расширяют возможности дизайна.

Текст может быть импортирован с сохранением расширенных атрибутов форматирования. Кроме того, при импорте документа Adobe Photoshop текст остается доступным для редактирования. Программа Fireworks обрабатывает отсутствующие шрифты при импорте, запрашивая шрифт для подстановки или позволяя импортировать текст в виде статического изображения.

В этом разделе рассматриваются следующие темы:

- "Ввод текста" на странице 126
- "Форматирование текста" на странице 129
- "Применение к тексту обводки, заливки и фильтров" на странице 137
- "Присоединение текста к контуру" на странице 138
- "Трансформирование текста" на странице 140
- "Преобразование текста в контуры" на странице 140
- "Импорт текста" на странице 141
- "Проверка орфографии" на странице 142
- "Использование текстового редактора" на странице 144

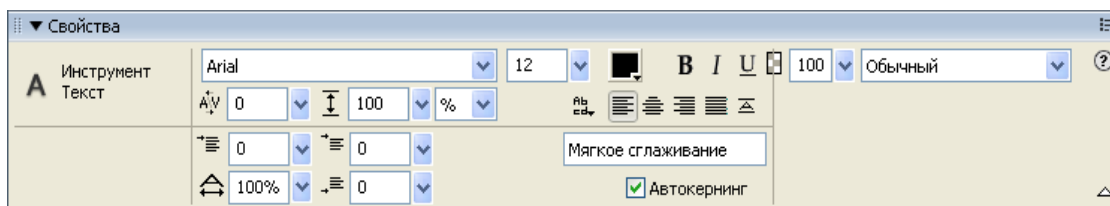
Ввод текста

Инструмент "Текст" и параметры инспектора свойств позволяют вводить, форматировать и редактировать текст.



Инструмент "Текст"

Примечание: Если инспектор свойств свернут, воспользуйтесь стрелкой разворачивания в правом нижнем углу, чтобы отобразить все свойства текста.



Инспектор свойств при выбранном инструменте "Текст"

Именованние текстовых объектов

При добавлении в документ Fireworks текста он автоматически сохраняется под именем, совпадающим с набранным текстом. Это имя можно при необходимости изменить.

Переименование текстового объекта

1 Выделите текстовый объект.

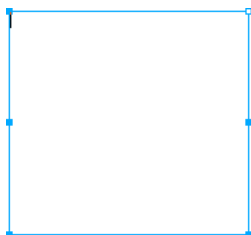
Существующее имя этого текстового объекта отображено в текстовом поле инспектора свойств и в миниатюре на панели "Слой".

2 Выполните одно из следующих действий.

- Выделите имя в текстовом поле инспектора свойств и введите новое имя.
- Дважды щелкните имя в миниатюре объекта на панели "Слой" и введите новое имя.

Создание текстовых блоков

Весь текст в документе Fireworks отображается внутри прямоугольника с маркерами, называемого текстовым блоком.



Ввод текста.

1 Выберите инструмент "Текст".

Инспектор свойств отображает параметры инструмента "Текст".

2 Выберите цвет, шрифт, кегль, интервал и другие атрибуты текста.

3 Выполните одно из следующих действий.

- Щелкните документ в том месте, где необходимо создать текстовый блок. Это действие приводит к созданию текстового блока с автоматически заданными размерами.
- Перетяните, чтобы нарисовать текстовый блок. Это действие приводит к созданию текстового блока заданной ширины.

Информацию о различных типах текстовых блоков см. в разделе “Текстовые блоки с автоматическими размерами и с фиксированной шириной” на странице 128.

- 4 Введите текст. Чтобы начать новый абзац, нажмите клавишу "Ввод".
- 5 При желании можно выделить подсветкой текст в текстовом блоке и переформатировать его.
- 6 По окончании ввода текста выполните одно из следующих действий.
 - Щелкните за пределами текстового блока.
 - Выберите другой инструмент на панели "Инструменты".
 - Нажмите клавишу "Esc".

Перемещение текстовых блоков

Текстовый блок, как и любой другой объект, может быть выделен и перемещен его в любое место документа. Кроме того, перемещение текстового блока может быть произведено во время создания.

Перемещение текстового блока.

- ❖ Перетяните текстовый блок на новое место.

Чтобы переместить текстовый блок во время создания перетаскиванием.

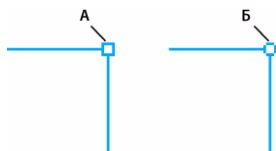
- 1 Удерживая нажатой кнопку мыши, нажмите и удерживайте клавишу "Пробел", а затем перетяните текстовый блок в другое место на холсте.
- 2 Отпустите клавишу "Пробел", чтобы продолжить рисование текстового блока.

Текстовые блоки с автоматическими размерами и с фиксированной шириной

Fireworks позволяет создавать текстовые блоки с автоматическими размерами и с фиксированной шириной. Текстовый блок с автоматическими размерами растягивается по горизонтали по мере ввода текста. При удалении текста текстовый блок с автоматическими размерами сжимается по размерам текста. Текстовый блок с автоматическими размерами создается по умолчанию, если щелкнуть значок инструмента "Текст" и ввести текст.

Текстовые блоки с фиксированной шириной позволяют управлять шириной текста с переносом строк. Такой блок создается по умолчанию при создании перетаскиванием при помощи инструмента "Текст".

Когда внутри блока активен текстовый указатель, в его верхнем правом углу появляется полый круг или квадрат. Круг означает, что это текстовый блок с автоматическими размерами, а квадрат – что текстовый блок имеет фиксированную ширину. Дважды щелкните уголок, чтобы изменить тип текстового блока.



Текстовый блок с фиксированной шириной и текстовый блок с автоматическими размерами
А. Индикатор фиксированной ширины Б. Индикатор автоматического изменения размера

Переключение типа текстового блока между фиксированной шириной и автоматическими размерами.

- 1 Дважды щелкните внутри текстового блока.
- 2 Дважды щелкните круг или квадрат в верхнем правом углу текстового блока.

Тип текстового блока изменяется на противоположный.

Изменение типа текстового блока на фиксированную ширину при изменении размера.

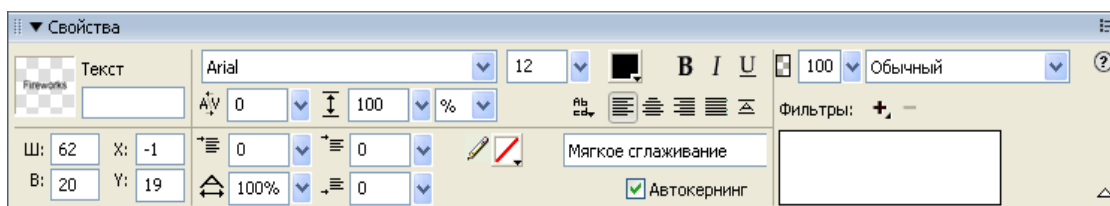
❖ Перетяните маркер изменения размера.

Это действие приводит к изменению типа текстового блока с автоматического размера на фиксированную ширину.

Форматирование текста

Внутри текстового блока могут быть изменены все характеристики текста, включая его кегль, шрифт, интервал, интерлиньяж и смещение базовой линии. При редактировании текста Fireworks соответствующим образом перерисовывает его обводку, заливку и атрибуты фильтров.

Атрибуты текстового блока можно изменить при помощи инспектора свойств. Если инспектор свойств свернут, нажмите стрелку разворачивания в правом нижнем углу, чтобы отобразить все свойства текста.



Инспектор свойств при выделенном текстовом блоке

Для редактирования текста также может применяться текстовый редактор и команды меню "Текст", однако инспектор свойств, по сравнению с ними, обеспечивает наиболее быстрый способ изменения атрибутов текста и более полный контроль над ними. Дополнительную информацию о текстовом редакторе, см. в разделе "Использование текстового редактора" на странице 144.

Примечание: Изменения, сделанные в процессе редактирования текста, могут быть отменены только все вместе. При выборе меню "Редактирование" > "Отменить" во время редактирования текста отменяются все изменения, сделанные с момента двойного щелчка текстового блока.

Редактирование текста.

1 Выделите текст, который должен быть изменен.

- Чтобы выделить блок целиком, щелкните его инструментом "Выделение" или "Частичное выделение". Чтобы выделить несколько блоков одновременно, щелкните каждый из них, удерживая нажатой клавишу "Shift".
- Дважды щелкните текстовый блок инструментом "Выделение" или "Частичное выделение", а затем выделите фрагмент текста.
- Щелкните внутри текстового блока инструментом "Текст", а затем выделите часть текста.

2 Внесите изменения.

Дополнительную информацию об изменении атрибутов текста, см. в разделах "Выбор шрифта, кегля и стиля текста" на странице 130, "Вставка специальных символов" на странице 130, "Настройка кернинга" на странице 132, "Настройка интерлиньяжа" на странице 133, "Настройка ориентации текста" на странице 133, "Настройка выравнивания текста" на странице 134 и "Отступы текста" на странице 135.

3 Чтобы применить изменения, выполните одно из следующих действий.

- Щелкните за пределами текстового блока.
- Выберите на панели "Инструменты" другой инструмент.
- Нажмите клавишу "Esc".

Выбор шрифта, кегля и стиля текста

При помощи инспектора свойств измените шрифт, кегль и стиль текста в текстовом блоке.

Изменение шрифта, кегля и стиля выделенного текста при помощи инспектора свойств.

1 Чтобы изменить шрифт, выберите нужный шрифт из всплывающего меню "Шрифт".

Примечание: Наиболее часто используемые шрифты, отображаются в верхней части всплывающего меню "Шрифт".



2 Чтобы изменить кегль шрифта, перетяните всплывающий ползунок "Размер шрифта" или введите значение в текстовом поле. Размер шрифта измеряется в пунктах.

3 Чтобы применить полужирное начертание, курсив или подчеркивание, нажмите соответствующую кнопку.

Вставка специальных символов

Вставить специальные символы в текст можно непосредственно из Fireworks, не копируя их из других источников.

Вставка специальных символов.

1 После создания текстового блока, щелкните внутри него то место, где должен быть вставлен специальный символ.

2 Выберите меню "Окно" > "Специальные символы".

3 На панели "Специальные символы" выберите символ, который необходимо вставить.

Применение цвета текста

Цветом текста управляет поле "Цвет заливки". По умолчанию текст выводится черным и без обводки. Цвет можно изменить как для всего текста в выделенном текстовом блоке, так и только для его выделенной части. Инструмент "Текст" сохраняет текущий цвет текста для каждого текстового блока.

Инструмент "Текст" сохраняет текущее значение цвета независимо от цвета заливки других инструментов. Если после использования инструмента "Текст" выбирается другой инструмент, настройки заливки и обводки восстанавливают свои предыдущие значения. Аналогичным образом при возврате к инструменту "Текст" цвет заливки меняется на последнее значение для инструмента "Текст", а значение обводки сбрасывается и принимает значение "Нет". Fireworks сохраняет текущий цвет инструмента "Текст" при переключении между документами и после перезапуска программы.

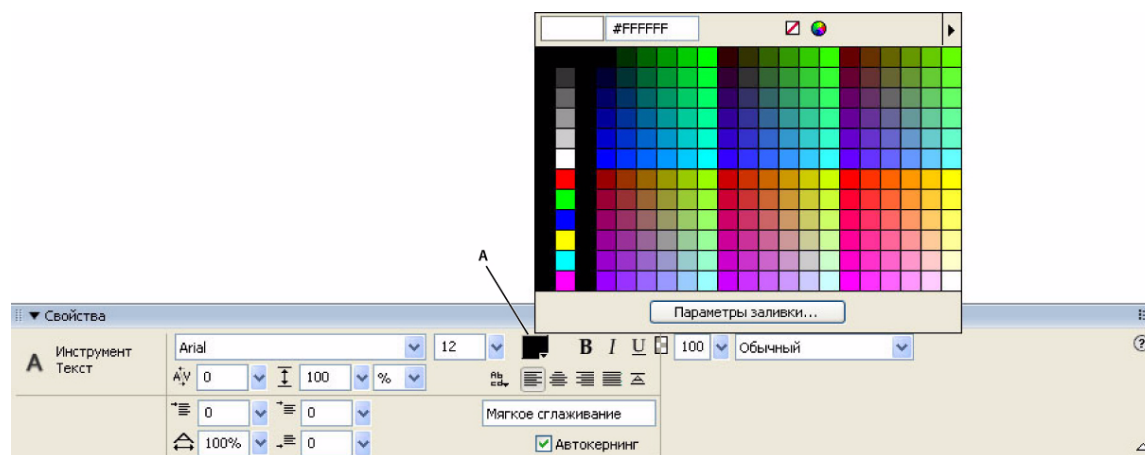
Обводка и "Живые" фильтры могут быть добавлены только ко всему тексту в выделенном текстовом блоке, но не к выделенному фрагменту. Fireworks обновляет характеристики обводки и "Живых" фильтров, примененных к текстовому блоку, по мере редактирования текста в нем, однако инструмент "Текст" не сохраняет их при создании нового текстового блока. Дополнительную информацию см. в разделе "Применение к тексту обводки, заливки и фильтров" на странице 137.

Применение текста ко всему тексту в выделенных текстовых блоках

Цвет может быть применен ко всему тексту в выделенных текстовых блоках при помощи инспектора свойств, поля "Цвет заливки" или инструмента "Пипетка". Кроме того, любой из этих методов может применяться для задания цвета обводки инструмента "Текст".

Чтобы задать цвет всего текста в выделенном текстовом блоке, выполните одно из следующих действий.

- Щелкните поле "Цвет заливки" в инспекторе свойств и выберите цвет из всплывающего окна цвета, либо укажите образец цвета на экране при помощи пипетки, когда всплывающее окно выбора цвета открыто.



А. Поле "Цвет заливки"

- На панели "Инструменты" щелкните поле "Цвет заливки" и выберите цвет из раскрывающегося окна цвета либо укажите образец цвета на экране при помощи пипетки, когда всплывающее окно выбора цвета открыто.
- На панели "Инструменты" щелкните значок рядом с полем "Цвет заливки", выберите инструмент "Пипетка", а затем щелкните образец цвета в любом открытом документе.

Цвет поля "Цвет заливки" на панели "Инструменты" меняется в соответствии с цветом, образец которого выбран либо цвета, на который указывает пипетка. Цвет выбранного текста также меняется соответствующим образом.

Применение текста к выделенному тексту в текстовом блоке.

Можно изменить цвет выделенного текста в текстовом блоке при помощи инспектора свойств или поля "Цвет заливки". Для изменения цвета выделенного текста инструментом "Пипетка" пользоваться нельзя.

Примечание: При попытке применить обводку к выделенному тексту в текстовом блоке будет автоматически выделен весь текстовый блок.

Чтобы применить цвет только к тексту, выделенному в текстовом блоке, выполните одно из следующих действий.

- Щелкните поле "Цвет заливки" в инспекторе свойств и выберите цвет из всплывающего окна цвета, либо укажите образец цвета на экране при помощи пипетки, когда всплывающее окно выбора цвета открыто.
- Щелкните поле "Цвет заливки" на панели "Инструменты" и выберите цвет из всплывающего окна цветов, либо укажите образец цвета на экране при помощи пипетки, когда всплывающее окно выбора цвета открыто.

Настройка кернинга

Кернинг увеличивает или уменьшает интервалы между парами букв, что позволяет улучшить их внешний вид. Большинство шрифтов содержат информацию, которая сокращает расстояние между определенными парами букв, например "TA" или "Va". Функция автокернинга в программе Fireworks пользуется при отображении текста информацией о кернинге, содержащейся в шрифтах, но может быть отключена при малых размерах символов, либо когда текст не подвергается сглаживанию. Кернинг измеряется в процентах.

Настройка кернинга производится в инспекторе свойств или при помощи клавиатуры.

Отключение автоматического кернинга.

❖ В инспекторе свойств отмените выбор параметра "Автокернинг". Если инспектор свойств свернут, нажмите стрелку разворачивания в правом нижнем углу, чтобы отобразить все свойства.

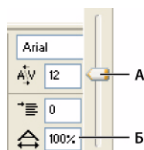
Задание кернинга.

1 Чтобы выделить текст, к которому должен быть применен кернинг, выполните одно из следующих действий.

- Выбрав инструмент "Текст", щелкните промежуток между двумя символами.
- Инструментом "Текст" выделите символы, которые необходимо изменить.
- Выделить весь текстовый блок можно инструментом "Выделение". Чтобы выделить несколько текстовых блоков, щелкните каждый из них, удерживая нажатой клавишу "Shift".

2 Выполните одно из следующих действий.

- В инспекторе свойств перетяните всплывающий ползунок "Кернинг" или введите значение в процентах в текстовом поле.



А. Всплывающий ползунок "Кернинг" Б. Кернинг в процентах

Ноль означает нормальный кернинг. Положительные значения отодвигают буквы дальше друг от друга. Отрицательные значения перемещают буквы ближе друг к другу.

- Удерживая нажатой клавишу "Control" (Windows) или "Command" (Macintosh), нажмите на клавиатуре клавишу "Стрелка влево" или "Стрелка вправо".

Клавиша "Стрелка влево" уменьшает интервал между буквами на 1%, а клавиша "Стрелка вправо" - увеличивает на 1%.



Чтобы изменение кернинга происходило с шагом 10 %, удерживая нажатыми клавиши "Shift" и "Control" (Windows) или "Shift" и "Command" (Macintosh), нажмите на клавиатуре клавишу "Стрелка влево" или "Стрелка вправо".

Настройка интерлиньяжа

Интерлиньяж регулирует расстояние между строками в абзаце. Интерлиньяж может измеряться в пикселах или в процентах от расстояния между базовыми линиями, измеряемого в пунктах.

Задать интерлиньяж можно в инспекторе свойств или при помощи клавиатуры.



Параметры интерлиньяжа в инспекторе свойств

Установка интерлиньяжа выделенного текста в инспекторе свойств.

1 Перетяните всплывающий ползунок "Интерлиньяж" в инспекторе свойств или введите значение в текстовом поле. Значение по умолчанию равно 100%.

2 Выберите во всплывающем меню "Единицы интерлиньяжа" значение "%" или "px" (пикселы).

Задание интерлиньяжа выделенного текста с помощью клавиатуры.

❖ Удерживая нажатой клавишу "Control" (Windows) или "Command" (Macintosh), нажмите на клавиатуре клавишу "Стрелка вверх" или "Стрелка вниз".

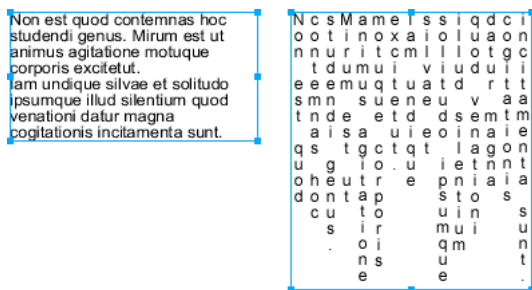
Клавиша "Стрелка вверх" увеличивает межстрочный интервал, а клавиша "Стрелка вниз" перемещает строки ближе друг к другу.



Чтобы изменение интерлиньяжа происходило с шагом 10, удерживая нажатой клавиши "Shift" и "Control" (Windows) или "Shift" и "Command" (Macintosh), нажмите на клавиатуре клавишу "Стрелка влево" или "Стрелка вправо".

Настройка ориентации текста

Текстовый блок может иметь горизонтальную и вертикальную ориентацию. По умолчанию текст ориентирован горизонтально.



Ориентация по горизонтали и по вертикали

Текст также может иметь направление письма - справа налево или слева направо.



Письмо справа налево и слева направо

Инспектор свойств в программе Fireworks позволяет определить и ориентацию текста, и направление письма. Эти настройки применяются только ко всему текстовому блоку.

Задание ориентации выделенного текстового блока.

1  Нажмите в инспекторе свойств кнопку "Ориентация текста".

2 Выберите во всплывающем меню параметр ориентации.

Слева направо по горизонтали Значение по умолчанию для большинства языков. Текст располагается по горизонтали, направление письма - слева направо.

Справа налево по горизонтали Текст располагается по горизонтали, направление письма - справа налево. Этот режим применяется при отображении текста на языках, в которых текст размещается справа налево (например, иврит или арабский).

Слева направо по вертикали Располагает текст вертикально. Если применяется к строкам текста, разделенным мягкими или жесткими переносами, то строки отображаются как столбцы. Столбцы размещаются слева направо.

Справа налево по вертикали Располагает текст вертикально. Несколько строк текста разделенных переносами, отображается в столбцах справа налево. Этот параметр применяется для отображения текста на языках, где текст располагается в столбцах справа налево (например, японский).

***Примечание:** Для вертикального текста символы всегда располагаются сверху вниз. Если выбран один из параметров расположения по вертикали, то направление письма изменить нельзя.*

Настройка выравнивания текста

Выравнивание определяет положение абзаца текста по отношению к краям текстового блока. При выравнивании по горизонтали текст выравнивается относительно левого и правого краев текстового блока. При выравнивании по вертикали текст выравнивается относительно верхнего и нижнего краев. Дополнительную информацию о выравнивании текста по горизонтали и по вертикали см. в разделе "Настройка ориентации текста" на странице 133.

Горизонтальный текст может быть выровнен по левому или правому краю, по центру текстового блока или иметь полное выравнивание, то есть по левому и по правому краям одновременно. По умолчанию горизонтальный текст выравнивается по левому краю.

Вертикальный текст может быть выровнен по верхнему или нижнему краю, по центру текстового блока или иметь полное выравнивание, то есть по верхнему и нижнему краям одновременно.

Чтобы получить растянутый фильтр или поместить текст в определенную область, можно задать выравнивание, растягивающее текст по горизонтали (для текста, имеющего горизонтальную ориентацию) или по вертикали (для текста, имеющего вертикальную ориентацию).

lagunculam

Горизонтальный текст растягивается до заполнения текстового блока

Элементы управления выравниванием появляются в инспекторе свойств в момент выделения текста или текстового блока.



Параметры выравнивания текста в инспекторе свойств

Настройка выравнивания текста.

- 1 Выделите текст.
- 2 В инспекторе свойств нажмите одну из кнопок выравнивания.

Отступы текста

Инспектор свойств позволяет задать отступ первой строки текста в абзаце. Отступ измеряется в пикселах.



Параметр "Отступ абзаца" в инспекторе свойств

Если инспектор свойств свернут, нажмите стрелку разворачивания в правом нижнем углу, чтобы отобразить все свойства.

Настройка отступа первой строки в выделенных абзацах.

- ❖ Перетяните всплывающий ползунок "Отступ абзаца" в инспекторе свойств или введите значение в текстовом поле.

Задание интервала между абзацами

Инспектор свойств позволяет задать расстояние до и после абзаца. Интервал между абзацами измеряется в пикселах.



Параметры настройки интервала между абзацами в инспекторе свойств

Если инспектор свойств свернут, нажмите стрелку разворачивания в правом нижнем углу, чтобы отобразить все свойства.

Настройка интервала перед выделенными абзацами.

- ❖ Перетяните всплывающий ползунок "Отбивка перед абзацем" в инспекторе свойств или введите значение в процентах в текстовом поле.

Настройка интервала после выделенных абзацев.

- ❖ Перетяните всплывающий ползунок "Отбивка после абзаца" в инспекторе свойств или введите значение в процентах в текстовом поле.

Сглаживание краев текста

Чтобы придать краям текста плавность, необходимо применить сглаживание. В результате этого действия края текста смешиваются с фоном, поэтому крупный текст становится более гладким и удобочитаемым.



Исходный текст, после сглаживания.

Настройка сглаживания производится в инспекторе свойств. Если инспектор свойств свернут, нажмите стрелку разворачивания в правом нижнем углу, чтобы отобразить все свойства. Сглаживание применяется ко всем символам в данном текстовом блоке.

Без сглаживания Отключает сглаживание текста.

Четкое сглаживание Создает резкий переход между краями текста и фоном.

Жесткое сглаживание Создает очень резкий переход между краями текста и фоном, выделяя символы текста и повышая их детализацию.

Мягкое сглаживание Создает мягкий переход между краями текста и фоном.

Системное сглаживание Использует метод сглаживания реализованный в Windows XP или Mac OS X.

Заказное сглаживание Обеспечивает следующие элементы управления сглаживанием для опытного пользователя.

Оверсэмплинг Определяет объем информации, используемой при создании перехода между краями текста и фоном.

Резкость Определяет мягкость перехода между краями текста и фоном.

Интенсивность Определяет, насколько сильно края текста смешиваются с фоном.

Применение сглаживания к выделенному тексту.

❖ Выберите в инспекторе свойств один из параметров всплывающего меню "Сглаживание".

Примечание: При открытии векторных файлов (например, документов Adobe FreeHand), программа Fireworks производит сглаживание текста. Редактирование атрибутов текста производится в инспекторе свойств. Дополнительную информацию см. в разделе "Открытие графики, созданной в других приложениях" на странице 19.

Коррекция ширины символов

Ширина символа по горизонтали может быть увеличена или уменьшена при помощи параметра "Масштаб по горизонтали" в инспекторе свойств.

Масштаб по горизонтали измеряется в процентах. По умолчанию это значение равно 100%.



Параметр "Масштаб по горизонтали" в инспекторе свойств

Если инспектор свойств свернут, нажмите стрелку разворачивания в правом нижнем углу, чтобы отобразить все свойства.

Растягивание и сжатие выделенных символов.

❖ Перетяните в инспекторе свойств всплывающий ползунок "Масштаб по горизонтали" или введите значение в процентах в текстовом поле. Чтобы увеличить ширину или высоту символов, перетяните ползунок на значение более 100%, либо противоположную сторону, чтобы их уменьшить.

Настройка отклонения от базовой линии

Отклонение от базовой линии определяет, насколько близко текст расположен над или под базовой линией. Если это значение не задано, то текст находится на базовой линии. Базовая линия может применяться для создания подстрочных и надстрочных символов.

Non ^{est} quod contemnas hoc studendi genus.

Настройка отклонения базовой линии производится в инспекторе свойств. Это значение измеряется в пикселах.



Параметр "Смещение базовой линии" в инспекторе свойств

Настройка отклонения от базовой линии для выделенного текста.

❖ Чтобы определить, насколько ниже или выше следует расположить подстрочный или надстрочный текст, перетяните в инспекторе свойств всплывающий ползунок "Смещение базовой линии" или введите значение в процентах в текстовом поле. Чтобы символы были надстрочными, введите положительное значение. Для создания подстрочных символов введите отрицательное значение.

Применение к тексту обводки, заливки и фильтров

Обводка, заливка и фильтры могут быть применены к тексту в выделенном текстовом блоке точно так же, как и к любому другому объекту. К тексту может быть применен любой стиль с панели "Стили", даже если это не текстовый стиль. Сохранение атрибутов текста также образует новый стиль.

После создания текста в программе Fireworks он остается доступным для редактирования. Обводка, заливка, фильтры и стили обновляются автоматически по мере его редактирования.



Текст, к которому применены обводка, фильтры и стили

К выделенному тексту в текстовом блоке может быть применен сплошной цвет. Однако, атрибуты обводки и атрибуты заливки, помимо сплошной (например, градиенты), применяются не к выделенному тексту, а ко всему тексту, содержащемуся в текстовом блоке.

Дополнительную информацию об обводке и заливке см. в разделе "Применение цвета, обводок и заливки" на странице 145. Дополнительную информацию о стилях см. в разделе "Использование стилей" на странице 209. Дополнительную информацию о "Живых" фильтрах см. в разделе "Применение "Живых" фильтров" на странице 169.

Инструмент "Текст" не сохраняет настройки обводки и "Живых" фильтров при создании нового текстового блока. Однако примененные к тексту атрибуты обводки, заливки и "Живых" фильтров могут быть сохранены для повторного использования на панели "Стили". При сохранении атрибутов текста в качестве стиля сохраняется не сам текст, а только его атрибуты.

Сохранение атрибутов текста в качестве стиля.

- 1 Создайте текстовый объект и примените атрибуты.
- 2 Выделите текстовый объект.
- 3 Выберите в меню "Параметры" панели "Стили" пункт "Создать стиль".
- 4 Выберите свойства нового стиля и дайте ему имя.
- 5 Нажмите кнопку "ОК".

Присоединение текста к контуру

Чтобы снять ограничения, накладываемые на текст прямоугольными текстовыми блоками, текст можно присоединить к контуру. Текст размещается по форме контура, оставаясь при этом доступным для редактирования.

При прикреплении текста к контуру атрибуты обводки, заливки и фильтров последнего временно утрачиваются. Все эти контура применяются к тексту, а не к контуру. При отсоединении текста от контура все его атрибуты обводки, заливки и фильтров восстановятся обратно.

***Примечание:** Прикрепление к контуру текста, содержащего жесткие или мягкие переносы, может привести к непредсказуемым результатам.*

Если длина текста, прикрепленного к незамкнутому контуру, превышает его длину, то текст переносится и повторяет форму контура.

*lagunculam sic etiam
pugillares feras.*

Текст на контуре, который перенесен и повторяет форму контура

Размещение текста на контуре.

- 1 Выделите текстовый блок и контур, удерживая нажатой клавишу "Shift".
- 2 Выберите меню "Текст" > "Присоединить к контуру".

Отсоединение текста от выделенного контура.

- ❖ Выберите меню "Текст" > "Отсоединить от контура".

Редактирование контура и присоединенного к нему текста

Текст, присоединенный к контуру, остается доступным для редактирования. Кроме того, может быть изменена и форма контура.

Для редактирования текста, присоединенного к контуру, выполните одно из следующих действий.

- Дважды щелкните объект "текст на контуре" инструментом "Выделение" или "Частичное выделение".

- Выберите инструмент "Текст" и выделите текст, подлежащий редактированию.

Изменение формы контура.

1 При помощи инструмента "Частичное выделение" выделите объект "текст на контуре". При этом будут выделены точки контура, подготовив его к редактированию.

2 Перетаскивая точки контура, измените его форму.

Примечание: При изменении контура можно также пользоваться инструментом "Перо Безье". Текст автоматически переформатируется вдоль контура по мере изменения точек.

Изменение ориентации и направления письма на контуре

Порядок, в котором производилось рисование контура, определяет направление письма для присоединенного к нему текста. Например, если рисование контура производилось справа налево, то присоединенный текст выводится в обратном порядке и сверху вниз.



Текст, присоединенный к контуру, нарисованному справа налево

Ориентация и направление письма для текста, присоединенного к контуру, могут быть изменены. Можно также сменить начальную точку текста на контуре.

Изменение ориентации текста для выделенного контура.

- ❖ Выберите меню "Текст" > "Ориентация" и выберите нужное значение.



Текст вокруг контура



Текст на контуре имеет вертикальную ориентацию



Текст наклонен вертикально вокруг контура



Текст наклонен горизонтально вокруг контура

Изменение направление письма для текста в выделенном контуре.

- ❖ Выберите меню "Текст" > "В обратном порядке".

Смена начальной точки текста, присоединенного к контуру.

- 1 Выделите объект "текст на контуре".
- 2 В инспекторе свойств введите значение в поле "Сдвиг текста". После этого нажмите клавишу "Ввод".

Примечание: Если инспектор свойств свернут, нажмите стрелку разворачивания в правом нижнем углу, чтобы отобразить все свойства.

Трансформирование текста

Трансформация текстовых блоков производится таким же образом, что и других объектов. Чтобы добиться оригинальных текстовых эффектов, к тексту можно применить масштабирование, поворот, наклон и зеркальное отражение.

Несмотря на то, что сильное трансформирование текста может сделать его трудночитаемым, он все по-прежнему останется доступным для редактирования. Если трансформирование текстового блока приводит к изменению размера или масштаба текста, то при его выделении получившийся размер шрифта отображается в инспекторе свойств.

Преобразование текста в контуры

Текст можно преобразовать в контуры, после чего фигуры букв станут доступными для редактирования в виде векторных объектов. После выполнения этой операции становятся доступными все инструменты редактирования векторных объектов. Однако после этого текст больше нельзя будет редактировать как текст.

Преобразование выделенного текста в контуры.

- ❖ Выберите меню "Текст" > "Преобразовать в контуры".

Текст, преобразованный в контуры, сохраняет все визуальные атрибуты, но подлежит редактированию только как контур. Редактирование преобразованного текста может производиться в группе, либо каждый символ отдельно.

Для редактирования контуров символов преобразованного текста по отдельности, выполните одно из следующих действий.

- Выделите преобразованный текст инструментом "Частичное выделение".
- Выделите преобразованный текст и выберите меню "Изменение" > "Разгруппировать".

Отдельные преобразованные символы можно редактировать инструментами редактирования векторных объектов. Дополнительную информацию о редактировании контуров см. в разделе "Изменение контуров" на странице 116.

Из текстового объекта, преобразованного в контуры, может быть создан совмещенный контур.

Создание совмещенного контура из группы контуров, созданных в результате преобразования текста в контуры.

- 1 Выделите группу контуров.
- 2 Выберите "Изменение" > "Разгруппировать".
- 3 Выберите меню "Изменение" > "Объединить контуры" > "Объединение"

Импорт текста

Текст можно либо скопировать в исходном документе и вставить в документ Fireworks, либо или его из исходного документа в текущий. Кроме того, можно открыть или импортировать текстовый файл в программу Fireworks целиком.

Программа Fireworks позволяет импортировать файлы в форматах RTF и ASCII.

Открытие или импорт текстового файла.

- 1 Выберите меню "Файл" > "Открыть" или "Файл" > "Импорт".
- 2 Перейдите в папку, содержащую файл.
- 3 Выделите файл и нажмите кнопку "ОК".

текст из Photoshop

Поддерживается открытие и импорт файлов в формате Photoshop, содержащих текст. Текст можно также скопировать в программе Photoshop и вставить в текущий документ Fireworks, либо перетянуть его из файла Photoshop в текущий документ. Дополнительную информацию см. в разделе "Открытие графики, созданной в других приложениях" на странице 19.

файлы RTF

При импорте текста в формате RTF Fireworks сохраняет следующие его атрибуты.

- Шрифт, кегль и начертание (полужирный, курсив, подчеркивание)
- Выравнивание (по левому краю, по правому краю, по центру, выключка)
- Интерлиньяж
- Отклонение от базовой линии
- Диапазон кернинга
- Масштаб по горизонтали
- Цвет первого символа

Вся остальная информация, содержащаяся в RTF-файле, не учитывается.

Fireworks не позволяет импортировать текст в формате RTF копированием-вставкой или перетаскиванием.

Текст ASCII

Импорт текста ASCII может производиться любым способом. Тексту, импортируемому из формата ASCII, назначается шрифт по умолчанию размером 12 пикселей, имеющим текущий текст заливки.

Обработка отсутствующих шрифтов

При открытии документа, содержащего шрифты, которые не установлены на данном компьютере, программа Fireworks спросит, следует ли их заменить или сохранить их внешний вид. Эта возможность очень удобна, когда файл открывается на компьютере, где не установлен нужный шрифт.

Если выбран параметр "Сохранять внешний вид", то текст заменяется растровым изображением, которое представляет текст, написанный исходным шрифтом. Текст доступен для редактирования, однако сразу после этого растровое изображение будет заменено шрифтом, установленным на компьютере. В результате этого внешний вид текста может измениться.

Можно выбрать шрифты для замены отсутствующих. После замены шрифтов производится открытие документа с возможностью его редактирования и сохранения. Если этот документ затем снова открыть на компьютере, где установлены исходные шрифты, программа Fireworks будет пользоваться ими.

Выбор шрифта для замены.

1 Откройте документ, содержащий отсутствующие шрифты.

Открывается диалоговое окно "Отсутствующие шрифты".

2 Выберите отсутствующий шрифт в списке "Заменить отсутствующий шрифт".

3 Выполните одно из следующих действий.

- Выберите шрифт для замены в списке "В".
- Выберите отображение текста системным шрифтом по умолчанию.
- Чтобы оставить отсутствующий шрифт как есть, нажмите кнопку "Без изменений".

4 Нажмите кнопку "ОК".

При следующем открытии документа, содержащем те же отсутствующие шрифты, в диалоговом окне "Отсутствующие шрифты" будет добавлен выбранный шрифт.

Проверка орфографии

Для проверки орфографии в отдельных текстовых блоках или во всем тексте документа предназначена команда "Проверка орфографии" в меню "Текст".

Проверка орфографии.

1 Выделите один или несколько текстовых блоков. Если не выделен ни один текстовый блок, то будет выполнена проверка орфографии для всего документа.

2 Выберите меню "Текст" > "Проверка орфографии".

3 Если ранее проверка орфографии не выполнялась, то отображается диалоговое окно для выбора словаря. Чтобы закрыть диалоговое окно, нажмите кнопку "ОК". Выберите язык в списке "Словарь" и нажмите кнопку "ОК".

Если язык не выбран, программа Fireworks будет предлагать выбрать язык словаря при каждой проверке орфографии документа.

***Примечание:** Параметр "Adobe.tlx" в начале списка словарей всегда выбран. Дополнительную информацию об этом параметре см. в разделе "Настройка проверки орфографии" на странице 143.*

4 Открывается диалоговое окно "Проверка орфографии". Для каждого найденного слова выберите соответствующий параметр.

Добавить в личное Добавляет нераспознанное слово в личный словарь.

Пропустить Пропускает текущее вхождение нераспознанного слова.

Пропустить все Пропускает все вхождения нераспознанного слова в текущем сеансе проверки орфографии. При следующей проверке орфографии это слово опять будет определено как нераспознанное.

Изменить Заменяет текущее вхождение нераспознанного слова текстом, который введен в поле "Заменить на" или словом, выделенным в списке "Варианты".

Изменить все Аналогичным образом заменяет все вхождения нераспознанного слова.

Удалить Удаляет дубликат слова, если он обнаружен.

Когда проверка орфографии в документе завершена, программа Fireworks закрывает диалоговое окно "Проверка орфографии" и выводит сообщение о завершении проверки.

Настройка проверки орфографии

Параметры проверки орфографии в документах Fireworks можно настроить в диалоговом окне "Настройка проверки правописания".

В этом окне можно задать один или несколько словарей, применяемые при проверке орфографии, а также отредактировать личный словарь. Здесь также указывается, какие элементы следует проверять, включая Интернет-адреса и пути к файлам.

Настройка проверки орфографии в программе Fireworks.

1 Выполните одно из следующих действий.

- Выберите меню "Текст" > "Настройка проверки правописания".
- Нажмите кнопку "Настройка" в диалоговом окне "Проверка орфографии".

2 Задайте необходимые параметры в диалоговом окне "Настройка проверки правописания".

- Выберите один или несколько языковых словарей.

***Примечание:** Параметр "Macromedia.tlx" в верхней части списка словарей всегда выбран. Этот файл содержит заказной словарь.*

- Укажите местоположение заказного словаря, щелкнув значок папки рядом с полем, содержащем путь к личному словарю.
- Нажатие на кнопку "Редактировать личный словарь" позволяет внести изменения в пользовательский словарь, добавляя, удаляя или изменяя слова в списке.
- Выберите типы слов, подлежащие проверке орфографии.

3 Нажмите кнопку "ОК".

Использование текстового редактора

В Fireworks 4 и более ранних версиях для создания и редактирования текста применялся текстовый редактор. Все параметры редактирования и форматирования текстового редактора теперь представлены в инспекторе свойств. Однако текстовый редактор по-прежнему доступен через меню "Текст".

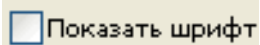
Текстовый редактор полезен при работе с текстом, который сложно редактировать на экране, например большими текстовыми блоками, текстом на контуре или текстом, имеющий сложный для чтения шрифт или размер. Чтобы облегчить редактирование таких объектов, можно настроить его отображение системным шрифтом с размером по умолчанию.

Открытие текстового редактора.

- 1 Выделите текстовый блок и выберите меню "Текст" > "Редактор".
- 2 Измените и отформатируйте текст с использованием доступных параметров.
- 3 Чтобы применить изменения и закрыть текстовый редактор, нажмите кнопку "ОК".

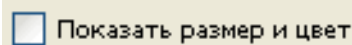
Отображение текста системным шрифтом.

- Отмените выбор параметра "Показать шрифт" в текстовом редакторе.



Отображение текста шрифтом с размером по умолчанию.

- Отмените выбор параметра "Показать размер и цвет" в текстовом редакторе.



Раздел 7: Применение цвета, обводок и заливки

В Fireworks CS3 имеется большое количество панелей, инструментов и параметров для упорядочивания и выбора цветов, а также применения цветов к растровым изображениям и векторным объектам.

На панели "Образцы" можно выбрать одну из predetermined групп образцов цвета, например, "Цветовые кубы", "Непрерывные тона" или "Градации серого", либо создать заказную группу образцов, содержащую предпочитаемые для использования цвета или цвета, утвержденные заказчиком. В окне "Смешение цветов" можно выбрать цветовую модель, например, шестнадцатеричную, RGB или градации серого, а затем выбрать цвета обводки и заливки непосредственно на панели выбора цвета или ввести определенное значение цвета в поля ввода.

Во многих элементах рабочего пространства Fireworks имеются цветовые панели, отображающие текущие значения цвета объектов или инструментов. При щелчке на цветовой панели появляется всплывающее окно цветовой палитры, в которой можно выбрать цвет. Переместив указатель с открытого всплывающего окна цветовой палитры, можно щелкнуть на любой точке экрана, чтобы поместить ее цвет в цветовую панель.

Раздел "Цвета" панели "Инструменты" содержит элементы управления цветом обводки и заливки, а также другие параметры работы с цветом. Раздел "Растр" содержит инструменты "Заливка", "Градиент" и "Пипетка", с помощью которых можно изменять цвет выделенных растровых областей, областей схожих цветов и векторных объектов. Для информации об этих растровых инструментах см. "Работа с растровыми изображениями" на странице 71.

Примечание: Для информации о коррекции цвета с использованием фильтров и "Живых" фильтров см. "Корректировка цвета и тона растрового изображения" на странице 83.

В этом разделе рассматриваются следующие темы:

- "Использование области "Цвета" Панели инструментов" на странице 146
- "Упорядочивание групп образцов и цветовых моделей" на странице 147
- "Использование цветовых панелей и всплывающих цветовых палитр" на странице 155
- "Работа с обводками" на странице 156
- "Работа с заливками" на странице 160
- "Применение градиентных заливок и заливок узором" на странице 162
- "Добавление текстуры к обводкам и заливкам" на странице 167

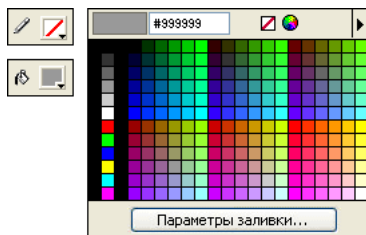
Использование области "Цвета" Панели инструментов

Область "Цвета" панели "Инструменты" содержит элементы управления, вызывающие цветовые панели "Цвет обводки" и "Цвет заливки", которые позволяют соответственно управлять цветом обводки или заливки выбранных объектов. Кроме того, в области "Цвета" имеются элементы управления для сброса цветов в выбранные по умолчанию, настройки цвета линии заливки и обводки "Нет", а также обмена цветов заливки и обводки.

Для вызова цветовых панелей "Цвет обводки" или "Цвет заливки":

❖ На панели "Инструменты" щелкните значок рядом с цветовыми панелями "Цвет обводки" или "Цвет заливки". Выбранная цветовая панель на панели "Инструменты" выглядит нажатой.

Примечание: Инструмент "Заливка" заполняет выделенные области пикселей и векторные объекты цветом, отображаемым в цветовой панели "Цвет заливки" на панели "Инструменты".



Цветовые панели на панели "Инструменты" и всплывающие цветовые палитры

Для восстановления выбора цветов по умолчанию:

❖ Щелкните кнопку "Задать цвета линии/заливки по умолчанию" на панели "Инструменты" или в окне "Смешение цветов".

Для удаления обводки или заливки выбранных объектов с помощью кнопки "Нет обводки или заливки":


1 Нажмите кнопку "Нет обводки или заливки" в области "Цвета" на панели "Инструменты".

Активное свойство выбранного объекта (обводка или заливка) принимает значение "Нет".

2 Чтобы установить значение и второго неактивного свойства объекта равным "Нет", еще раз нажмите кнопку "Нет обводки или заливки".

Примечание: Кроме того, можно установить цвет "Нет" заливки или обводки для выбранных объектов, нажав кнопку "Прозрачный цвет" в любой цветовой палитре выбора цвета фона или обводки или же выбрав категорию заливки "Нет" в Инспекторе свойств.

Для обмена цветов заливки и обводки:

❖  Нажмите кнопку "Обменять цвета линии/заливки" на панели "Инструменты" или в окне "Смешение цветов".

Упорядочивание групп образцов и цветовых моделей

Панель "Образцы" и окно "Смешение цветов" составляют вместе группу панелей "Цвета". На панели "Образцы" можно просматривать, изменять, создавать и редактировать группы образцов, а также выбирать цвета обводки и заливки. Используя окно "Смешение цветов", можно выбирать цветовую модель, создавать цвета обводки и заливки, перетягивая ползунки цветовых значений или вводя значения цветов в поля ввода, а также можно выбирать цвета обводки и заливки непосредственно из цветовой шкалы. Можно также использовать панель "Цветовая палитра", чтобы создавать и заменять цветовые палитры, а также задействовать альтернативные цветовые схемы.

Применение цветов с помощью панели "Образцы"

Панель "Образцы" отображает все цвета в текущей группе образцов. Используя панель "Образцы", можно применять цвета обводки и заливки к выбранным векторным объектам или к тексту.

Для применения цвета к обводке или заливке выбранного объекта с помощью панели "Образцы" необходимо следующее.

- 1 Щелкните значок рядом с цветовой панелью "Цвет обводки" или "Цвет заливки" на панели "Инструменты" или в Инспекторе свойств, чтобы выбрать эту цветовую панель (сделать ее активной).
- 2 Если панель "Образцы" еще не открыта, выберите пункт меню "Окно" > "Образцы".
- 3 Щелкните образец, чтобы применить его цвет к обводке или заливке выбранного объекта. Цвет появится в активной цветовой панели "Цвет обводки" или "Цвет заливки".

Смена групп образцов

С одной группы образцов можно легко переключиться на другую или даже создать собственную группу образцов. Меню "Параметры" панели "Образцы" содержит следующие группы образцов: "Цветовые кубы", "Непрерывные тона", "Система Macintosh", "Система Windows" и "Традации серого". Заказные образцы можно импортировать из файлов цветовых палитр, сохраненных в форматах АСТ или GIF.

Для выбора группы образцов необходимо следующее.

- ❖ Выберите группу образцов в меню "Параметры" панели "Образцы".

Примечание: При выборе группы образцов "Цветовые кубы" Fireworks возвращается к стандартной группе образцов.

Для выбора заказной группы образцов необходимо следующее.

- 1 Выберите пункт "Заменить образцы" в меню "Параметры" панели "Образцы".
- 2 Перейдите к содержащей файл образцов папке и выберите его.
- 3 Нажмите кнопку "Открыть".

Образцы цветов из файла образцов заменят предыдущие образцы.

Примечание: Для информации о создании заказных групп образцов см. "Настройка панели "Образцы"" на странице 148 и "Сохранение палитр" на странице 311.

Для добавления образцов из внешней цветовой палитры к текущим образцам необходимо следующее.

- 1 Выберите пункт "Добавить образцы" в меню "Параметры" панели "Образцы".

2. Перейдите к содержащей файл образцов папке и выберите его.

Примечание: Fireworks может добавлять новые образцы из палитр, экспортированных в файлы GIF или АСТ.

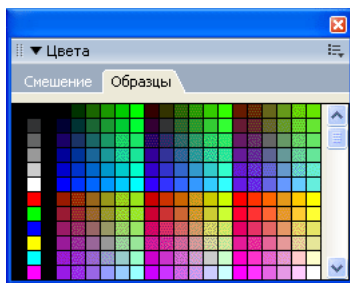
3. Нажмите кнопку "ОК".

Fireworks добавляет новые образцы после текущих образцов.

Настройка панели "Образцы"

Образцы и группы образцов можно добавлять, удалять, заменять и сортировать с помощью средств панели "Образцы".

Примечание: Использование команды "Редактирование" > "Отменить" не позволяет отменить выполненные операции добавления или удаления образцов.



Панель "Образцы"

Для добавления цвета на панель "Образцы" необходимо следующее.

1. Выберите инструмент "Пипетка" на панели "Инструменты".
2. Выберите количество пикселей, которые будут включаться в образец, во всплывающем списке "Образец" в Инспекторе свойств: "1 пиксел", "3x3 усредненный" или "5x5 усредненный".
3. Щелкните в любой части открытого окна документа Fireworks, чтобы выполнить выборку цвета.
4. Переместите кончик указателя пипетки на пустое пространство за последним образцом на панели "Образцы".

Указатель в виде пипетки преобразуется в указатель инструмента заливки.

5. Щелкните, чтобы добавить образец.



Если в меню "Параметры" всплывающего окна выбора цвета выбран параметр "Привязка к web-цветам", то любой не соответствующий стандартной web-палитре цвет при выборке образца с помощью пипетки заменяется на ближайший цвет из стандартной web-палитры.

Для замены образца на другой цвет:

1. Выберите инструмент "Пипетка" на панели "Инструменты".
2. Выберите количество пикселей, которые будут включаться в образец, во всплывающем списке "Образец" в Инспекторе свойств: "1 пиксел", "3x3 усредненный" или "5x5 усредненный".
3. Щелкните в любой части открытого окна документа Fireworks, чтобы выполнить выборку цвета.
4. Удерживая нажатой клавишу "Shift", поместите указатель над одним из образцов на панели "Образцы".

Указатель в виде пипетки преобразуется в указатель инструмента заливки.

5 Щелкните образец, чтобы заменить его цвет на новый цвет.

Для удаления образца с панели "Образцы":

1 Удерживая нажатой клавишу "Ctrl" (для Windows) или "Command" (для Macintosh), поместите указатель над образцом.

Указатель превратится в указатель в виде ножниц.

2 Щелкните образец, чтобы удалить его с панели "Образцы".

Для сохранения выделенного диапазона полученных выборкой цветов необходимо следующее.

1 Добавьте полученные выборкой цвета на панель "Образцы".

2 Выберите пункт "Сохранить образцы" в меню "Параметры" панели "Образцы".

Откроется диалоговое окно "Экспорт образцов".

3 Выберите имя файла и каталог, затем нажмите кнопку "Сохранить".

Очистка и сортировка образцов

Команды меню "Параметры" панели "Образцы" позволяют отсортировать образцы или очистить набор образцов.

Для очистки или сортировки образцов необходимо следующее.

❖ Выберите один из следующих пунктов меню "Параметры" панели "Образцы":

Очистить образцы очищает все содержимое панели "Образцы".

Сортировать по цвету сортирует образцы по значениям цветов.

Создание цветов в окне "Смешение цветов"

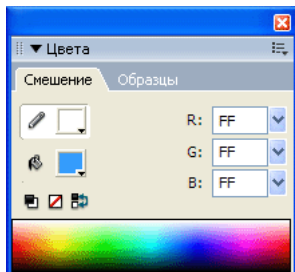
В окне "Смешение цветов" можно создавать цвета, перетягивая ползунки или вручную задавая значение для каждого из компонентов таких цветовых моделей, как RGB, шестнадцатеричная модель или модель CMY. Созданный цвет применяется к активной цветовой панели "Цвет обводки" или "Цвет заливки". В окне "Смешение цветов" также имеется цветовая шкала, отображающая диапазон цветов активной цветовой модели. Можно щелкнуть в любом месте цветовой шкалы, чтобы применить цвет. Можно также нажать кнопку системной палитры цветов, чтобы выбрать системный цвет Windows или Macintosh.



Хотя одним из параметров цветовых моделей является CMY, экспортированные из Fireworks графические объекты не идеально подготовлены для печати. Чтобы подготовить экспортируемые графические объекты Fireworks для печати, их можно импортировать в программы Adobe Illustrator, Adobe Photoshop или Adobe FreeHand, автоматически выполняющие преобразование изображений RGB в CMYK при выводе с применением цифрового цветоделения. Для дополнительной информации см. документацию этих программ.

Смешение цветов в окне "Смешение цветов"

Окно "Смешение цветов" позволяет просматривать значения активных цветов и изменять эти значения, создавая новые цвета.



По умолчанию в окне "Смешение цветов" цвета RGB обозначаются как шестнадцатеричные, при этом отображаются шестнадцатеричные цветовые значения для красного (R), зеленого (G) и синего (B) компонентов цвета. Шестнадцатеричные значения RGB определяются значениями в диапазоне от 00 до FF.

Цветовая модель	Режим применения цветового выражения
RGB	Значения Red(Красный), Green(Зеленый) и Blue(Синий), каждый компонент имеет значение от 0 до 255. Значения 0-0-0 соответствуют черному цвету, а значения 255-255-255 - белому.
Шестнадцатеричная	Значения Red(Красный), Green(Зеленый) и Blue(Синий), каждый компонент имеет шестнадцатеричное значение от 00 до FF. Значения 00-00-00 соответствуют черному, а FF-FF-FF - белому цвету.
HSB	Значения Hue(Цветовой тон), Saturation(Насыщенность) и Brightness(Яркость), где цветовой тон находится в диапазоне от 0 до 360 градусов, а насыщенность и яркость - от 0 до 100%.
CMY	Значения Cyan(Голубой), Magenta(Пурпурный) и Yellow(Желтый), где каждый компонент имеет значение от 0 до 255. Значения 0-0-0 соответствуют белому, а значения 255-255-255 - черному цвету.
Градации серого	Процентная доля черного. Единственный компонент "Черный" (K) имеет значение от 0 до 100%, где 0 соответствует белому, 100 - черному, а промежуточные значения соответствуют оттенкам серого.

В меню "Параметры" окна "Смешение цветов" можно выбирать различные цветовые модели. При выборе цветовой модели значения компонентов текущего цвета изменяются.

Для отображения окна "Смешение цветов":

- ❖ Выберите пункт меню "Окно" > "Смешение цветов".

Для применения цвета из цветовой шкалы к выбранному векторному объекту необходимо следующее.

- 1 Щелкните значок рядом с цветовой панелью "Цвет обводки" или "Цвет заливки" в окне "Смешение цветов".
- 2 Поместите указатель над цветовой шкалой.
Указатель превратится в указатель-пипетку.
- 3 Щелкните, чтобы выбрать цвет.

Цвет применяется к выбранному объекту и становится активным цветом обводки или заливки.

Для выбора цвета в окне "Смешение цветов" необходимо следующее.

- 1 Отмените выделение всех объектов перед смешением цветов, чтобы избежать нежелательного окрашивания объектов в процессе смешения цветов.
- 2 Щелкните цветовую панель "Цвет обводки" или "Цвет заливки", чтобы выбрать ее как назначение для нового цвета.
- 3 Выберите цветовую модель в меню "Параметры" окна "Смешение цветов".
- 4 Выполните любое из следующих действий, чтобы задать значения компонентов цвета.
 - Введите значения в поля ввода отдельных компонентов цвета.
 - Воспользуйтесь всплывающими ползунками.
 - Выберите цвет на цветовой шкале.

Этот цвет можно добавить на панель "Образцы" для повторного использования. Для дополнительной информации см. "Настройка панели "Образцы"" на странице 148.

Для циклического переключения цветовых моделей цветовой шкалы необходимо следующее.

- ❖ Щелкните при нажатой клавише "Shift" на цветовой шкале в нижней части окна "Смешение цветов".

Примечание: Параметры, выбранные в окне "Смешение цветов", не изменяются.

Создание цветов с помощью системной палитры цветов

Цвета можно создавать не только с использованием окна "Смешение цветов" и панели "Образцы", а и в диалоговых окнах "Системные цвета Windows" и "Системные цвета Macintosh".

Для выбора цвета из системной палитры цветов необходимо следующее.

- 1 Щелкните любую цветовую панель.
 - 2 Выберите "ОС Windows" или "Mac OS" в меню "Параметры" любого всплывающего окна цветов.
- В всплывающем окне отобразятся системные образцы цветов.
- 3 Выберите цвет из системной палитры цветов.

Этот цвет становится новым цветом обводки или заливки.

Сведения о добавлении цвета на панель "Образцы" из палитры цветов см. по адресу: "Настройка панели "Образцы"" на странице 148.

Просмотр цветовых значений

Кроме окна "Смешение цветов" и всплывающей цветовой палитры, для определения значений цветов можно использовать панель "Информация".

Для просмотра цветового значения в любой части документа с помощью панели "Информация" необходимо следующее.

- 1 Щелкните инструмент "Пипетка" на панели "Инструменты".
- 2 Выберите пункт меню "Окно" > "Информация", чтобы открыть панель "Информация".
- 3 Поместите указатель над объектом, содержащим цвет, который необходимо просмотреть (только для Windows).

Для просмотра цветового значения активного цвета обводки или заливки, выполните одно из следующих действий.

- Выберите пункт меню "Окно" > "Смешение цветов" для RGB или значений других цветовых моделей.
- Щелкните цветовую панель, чтобы открыть всплывающую палитру цветов и просмотреть шестнадцатеричные значения в верхней части окна.
- Поместите указатель над цветовой панелью и прочитайте всплывающую подсказку (только для Windows).

***Примечание:** По умолчанию значения цветов RGB отображаются на панели "Информация" и в окне "Смешение цветов", а шестнадцатеричные значения цвета появляются во всплывающем окне цветовой палитры, а также во всплывающей подсказке над цветовыми панелями в Windows. Однако цветовую модель, отображаемую в окне "Смешение цветов" или на панели "Информация", можно изменить в любое время.*

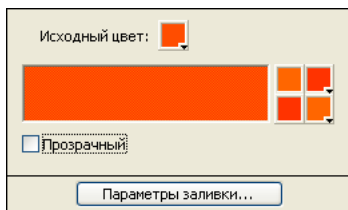
Для отображения информации о цвете в другой цветовой модели необходимо следующее.

- ❖ Выберите другую цветовую модель в меню "Параметры" панели "Информация" или в меню "Параметры" окна "Смешение цветов".

Дизеринг с применением цветов стандартной web-палитры

Иногда может потребоваться использовать цвет, не входящий в стандартную web-палитру. Например, в логотипе компании может использоваться цвет, не входящий в стандартную web-палитру. Для приближения цвета к цветам web-палитры, которые не изменяются и к которым не применяется дизеринг при экспорте в стандартную палитру web-цветов, используется заливка с web-дизерингом.

***Примечание:** Применение web-дизеринга может привести к увеличению размера файла.*



Заливка с web-дизерингом создается из двух цветов стандартной web-палитры.

Для применения заливки с web-дизерингом:

- 1 Выберите объект, содержащий не входящий в стандартную web-палитру цвет.
- 2 Выберите пункт "Web-дизеринг" во всплывающем меню "Параметры заливки" в Инспекторе свойств.
- 3 Щелкните цветовую панель "Цвет заливки" в Инспекторе свойств.

Появится всплывающее окно выбора цветов, отображающее параметры заливки с web-дизерингом. Цвет объекта, не входящий в стандартную web-палитру, появится в цветовой панели "Исходный цвет" окна "Параметры заливки". Два цвета дизеринга, входящие в стандартную web-палитру, появятся в цветовых панелях справа. К объекту будет применен web-дизеринг, после чего полученный цвет станет активным цветом заливки.

***Примечание:** При выборе параметров "Сглаживание" или "Растушевка" для края заливки с web-дизерингом появляются цвета, не входящие в стандартную web-палитру.*

- 4 Щелкните за пределами всплывающего окна, чтобы его закрыть.

Для создания иллюзии подлинной прозрачной заливки в web-браузере необходимо следующее.

- 1 Выберите объект, к которому необходимо применить прозрачную заливку.
- 2 Выберите пункт "Web-дизеринг" во всплывающем меню "Параметры заливки" в Инспекторе свойств.
- 3 Щелкните цветовую панель "Цвет заливки" в Инспекторе свойств. Появится всплывающее окно выбора цветов, отображающее параметры заливки с web-дизерингом.
- 4 Выберите параметр "Прозрачный".

Цветовые панели в правой части всплывающего окна изменятся при выборе параметра, а объект на холсте станет полупрозрачным или прозрачным.

- 5 Щелкните за пределами всплывающего окна, чтобы его закрыть.

- 6 Экспортируйте объект как файл GIF или PNG с установленным параметром "Индексированная прозрачность" или "Альфа-прозрачность". Для дополнительной информации об экспорте файлов с прозрачностью см. "Создание прозрачных областей" на странице 312.

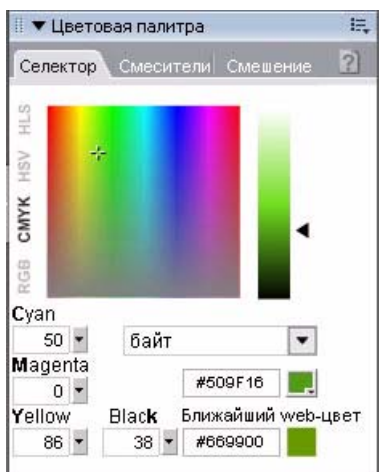
При просмотре этого изображения в web-браузере фон web-страницы будет просматриваться через каждый второй пиксел прозрачной заливки с web-дизерингом, создавая впечатление прозрачности.

Примечание: Не все браузеры поддерживают файлы PNG.

Управление цветами с использованием панели "Цветовая палитра"

Панель "Цветовая палитра" позволяет создавать и сменять цветовые палитры, экспортировать заказные образцы цвета в формате АСТ, экспериментировать с различными цветовыми схемами и пользоваться типичными элементами задания цветов.

Палитра содержит три вкладки: "Селектор", "Смесители" и "Смешение".



Для открытия панели "Цветовая палитра" необходимо следующее.

- ❖ Выберите пункт меню "Окно" > "Другие" > "Цветовая палитра"

Для поиска ближайшего к заданному цвету цвета web-палитры необходимо следующее.

- 1 Щелкните цветовую панель заливки на вкладке "Селектор" панели "Цветовая палитра", чтобы сделать это поле активным.

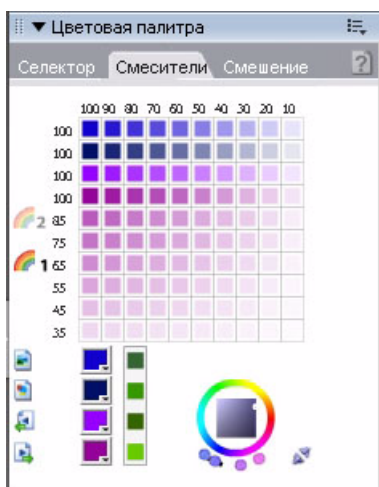
2 Используйте указатель-пипетку, чтобы щелкнуть в любой части окна документа Fireworks и взять образец цвета.

Этот цвет появляется в активной цветовой панели, а под ним отображается ближайший входящий в web-палитру цвет.

На вкладке "Селектор" можно выполнять преобразование цветов между цветовыми моделями, например, между RGB и CMYK, а также выбирать режим отображения цветов, например, байтовый или с указанием значений в процентах.

Для создания и смены цветowych палитр документа:

1 Откройте вкладку "Смесители" на панели "Цветовая палитра".



2 Воспользуйтесь четырьмя цветовыми панелями в нижней части панели для определения четырех базовых цветов документа. Палитра создается автоматически.

3 При необходимости используйте цветовой круг HSB в нижнем правом углу панели, чтобы изменить цветовой тон, насыщенность или яркость палитры. Каждое изменение автоматически применяется ко всей палитре.

4 Если необходимо сравнить использование в документе двух различных палитр, щелкните значок второй палитры в левой части панели и выберите базовые цвета для второй палитры.

5 После создания палитр нажимайте значки "Замена цветов в документе" в левой нижней части панели, чтобы переключаться между панелями.

Примечание: При переключении палитр заменяются цвета заливок, обводок и градиентов векторных элементов, но не растровых элементов или графических символов.

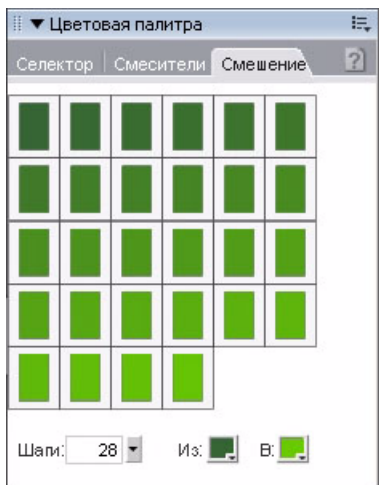
Для экспорта палитры необходимо следующее.

1 Выберите палитру, которую необходимо экспортировать (Палитра1 или Палитра2).

2 Щелкните значок "Экспортировать как растровое изображение", чтобы экспортировать палитру как файл растрового изображения, или щелкните значок "Экспортировать как таблицу цветов", чтобы экспортировать палитру в виде файла АСТ.

Для создания ряда цветовых градиаций с использованием вкладки "Смешение" необходимо следующее.

- 1 Откройте вкладку "Смешение" на панели "Цветовая палитра".



- 2 Используйте цветовые панели в нижней части панели, чтобы выбрать начальный и конечный цвета ряда.
- 3 С помощью всплывающего ползунка "Шаги" задайте количество шагов в ряду.

После создания цветового ряда в документе можно применять любой из полученных цветов. Можно также поместить указатель мыши над любым образцом цвета, чтобы просмотреть шестнадцатеричное значение цвета.

Использование цветовых панелей и всплывающих цветовых палитр

Цветовые панели применяются во всей программе Fireworks, начиная от области "Цвета" панели "Инструменты" и заканчивая Инспектором свойств и окном "Смешение цветов". В каждом из них отображается текущий цвет, присвоенный соответствующему свойству объекта.

Выбор цветов во всплывающей цветовой палитре

При щелчке на любой из цветовых панелей появляется всплывающее окно цветовой палитры, подобное панели "Образцы". Во всплывающей цветовой палитре могут отображаться те же образцы, как и в диалоговом окне "Образцы", или же могут отображаться другие наборы образцов.

Для выбора цвета в цветовой панели необходимо следующее.

- 1 Щелкните на цветовой панели.

Откроется всплывающая палитра цветов.

- 2 Выполните одно из следующих действий.

- Щелкните образец, чтобы поместить его в цветовую панель.
- Щелкните указателем-пипеткой на цвете в любой части экрана, чтобы поместить его в цветовую панель.
- Щелкните кнопку "Прозрачный" во всплывающем окне, чтобы сделать обводку или заливку прозрачной.

Для отображения текущей группы образцов с панели "Образцы" во всплывающей палитре цветов необходимо следующее.

- ❖ Выберите пункт "Панель "Образцы"" в меню "Параметры" всплывающей палитры цветов.

Для отображения во всплывающей палитре цветов другой группы образцов необходимо следующее.

- ❖ Выберите группу образцов в меню "Параметры" всплывающей палитры цветов. Выбор группы образцов в этом меню не влияет на панель "Образцы".

Отбор образцов цветов из всплывающей палитры цветов

Когда всплывающая палитра цветов отображается, указатель превращается в пипетку, которая позволяет взять образец цвета практически из любой части экрана. Такая операция взятия образца называется *отбор образцов*.

Для взятия образца цвета из любой части экрана в текущую цветовую панель необходимо следующее.

- 1 Щелкните любую цветовую панель.



Откроется всплывающая палитра выбора цвета, а указатель превратится в пипетку.

- 2 Щелкните в любой области рабочего пространства Fireworks, чтобы выбрать цвет для цветовой панели.

Этот цвет применяется к характеристике или свойству, связанным с цветовой панелью, после чего всплывающее окно цветов закрывается.



Щелкните при нажатой клавише "Shift", чтобы выбрать входящий в стандартную web-палитру цвет.

Работа с обводками

Используя Инспектор свойств, всплывающее меню "Параметры обводки" и диалоговое окно "Редактировать обводку", можно управлять всеми аспектами каждого мазка кисти, в том числе количеством краски, размером и формой кончика кисти, текстурой, краевым эффектом и отношением длины кончика кисти к ширине.

Применение обводки

Атрибуты обводки инструментов "Перо" и "Кисть" можно изменить, при этом следующий рисуемый векторный объект будет изображаться с применением новых атрибутов; также можно изменить атрибуты обводки объекта или контура после его создания.

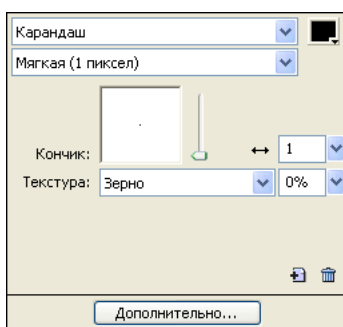
Текущий цвет обводки отображается в цветовой панели "Цвет обводки" на панели "Инструменты", в Инспекторе свойств, а также в окне "Смешение цветов". Цвет обводки инструмента рисования или выбранного объекта можно изменить с помощью любого из этих инструментов.



На панели "Инструменты", в Инспекторе свойств и в окне "Смешение цветов" цветовая панель "Цвет обводки" обозначается значком карандаша.

Для изменения атрибутов обводки выбранных объектов выполните одно из следующих действий.

- Выберите необходимые атрибуты обводки во всплывающем меню "Категория обводки" в Инспекторе свойств.
- Выберите пункт "Параметры обводки" во всплывающем меню "Категория обводки", чтобы получить доступ к дополнительным параметрам. Выберите необходимые атрибуты обводки во всплывающем окне "Параметры обводки".



Измените свойства применяемой к объекту обводки с помощью Инспектора свойств или всплывающего окна "Параметры обводки".

Для изменения цвета обводки инструмента рисования необходимо следующее.

- 1 Нажмите клавиши "Ctrl" + "D" (для Windows) или "Command" + "D" (для Macintosh), чтобы отменить выделение всех объектов.
- 2 Выберите инструмент рисования на панели "Инструменты".
- 3 Щелкните цветовую панель "Цвет обводки" на панели "Инструменты" или в Инспекторе свойств, чтобы открыть всплывающее окно цветовой палитры.
- 4 Выберите цвет обводки из набора образцов.
- 5 Нарисуйте объект перетягиванием инструмента.

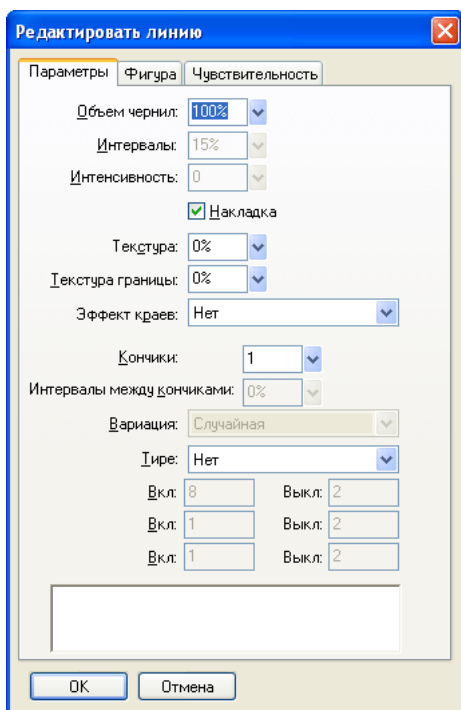
Примечание: Вновь созданная обводка принимает цвет, отображаемый в цветовой палитре "Цвет обводки".

Для удаления всех атрибутов обводки из выбранного объекта, выполните одно из следующих действий:

- Выберите значение "Нет" во всплывающем меню "Категория обводки" в Инспекторе свойств или во всплывающем окне "Параметры обводки".
- ☒ Щелкните цветовую панель "Цвет обводки" на панели "Инструменты" или в Инспекторе свойств, затем щелкните кнопку "Прозрачный".

Создание заказных обводок

Диалоговое окно "Редактировать обводку" можно использовать для изменения отдельных свойств обводки.



Диалоговое окно "Редактировать обводку" имеет три вкладки: "Параметры", "Форма" и "Чувствительность".

В поле просмотра линии в нижней части каждой из вкладок отображается линия, нарисованная кистью с текущими настройками. Выбранные настройки чувствительности к нажмию и скорости в предварительном просмотре отображаются мазком, который ослабляется или истончается, или другим образом изменяется от левой к правой части линии.

Для открытия диалогового окна "Редактировать обводку":

- 1 Выберите пункт "Параметры обводки" во всплывающем меню "Категория обводки" Инспектора свойств.
- 2 Нажмите кнопку "Дополнительно".

Откроется диалоговое окно "Редактировать обводку".

Для задания общих параметров мазков кисти необходимо следующее.

- 1 На вкладке "Параметры" диалогового окна "Редактировать обводку" задайте количество краски, интервал и растекание. При более высоких значениях растекания создаются мазки кистью, которые со временем растекаются, как при использовании аэрографа.
- 2 Чтобы использовать возможность перекрывать одни мазки кистью другими, получая более плотные обводки, выберите параметр "Накладка".
- 3 Для управления текстурой обводки измените параметр "Текстура". Чем выше значение этого параметра, тем отчетливее проявляется текстура.
- 4 Для установки текстуры краев, введите число в поле ввода "Текстура границы" и выберите эффект для краев во всплывающем списке "Эффект краев".

- 5 Выберите количество кончиков кисти для создаваемых мазков. Если количество кончиков больше одного, задайте значение "Интервалы между кончиками" и выберите вариант цветовой вариации. Можно выбрать варианты "Случайная", "Равномерная", "Дополнительная", "Цветовой тон" или "Тень".
- 6 Чтобы использовать пунктирную или штриховую линию, выберите параметр из всплывающего списка "Штрих".
- 7 Для определения длины штрихов и интервалов между ними в пунктирной линии задайте значения в трех наборах полей ввода "Вкл" и "Выкл", чтобы установить длину штриха и интервала для первого, второго и третьего штрихов.
- 8 Нажмите кнопку "Применить" для применения параметров к выбранным обводкам, затем нажмите кнопку "ОК".

Для изменения кончика кисти необходимо следующее.

- 1 На вкладке "Форма" диалогового окна "Редактировать обводку" выберите параметр "Квадрат", чтобы кончик кисти был квадратным, или отмените выбор параметра, чтобы кончик был круглым.
- 2 Задайте значения размера кончика кисти, мягкости краев, соотношения длины и ширины кисти и угла наклона кончика кисти.
- 3 Нажмите кнопку "Применить", затем нажмите кнопку "ОК".

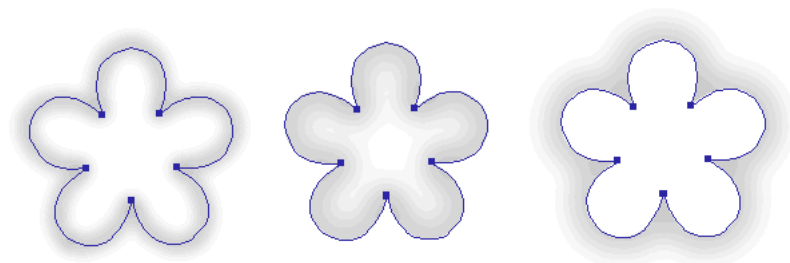
В Fireworks имеются настройки обводки, позволяющие тонко настраивать применение зависящих от давления и скорости движения пера атрибутов обводки (при использовании графических планшетов Wacom). Можно выбрать атрибут обводки, который будет определяться пером.

Для определения чувствительности обводки необходимо следующее.

- 1 На вкладке "Чувствительность" диалогового окна "Редактировать обводку" выберите свойство обводки, например, "Размер", "Количество краски" или "Насыщенность" во всплывающем списке "Свойство обводки".
- 2 В блоке параметров "Затрагивается" задайте степень влияния различных характеристик движения пера на выбранное свойство обводки.
- 3 Нажмите кнопку "ОК".

Размещение обводок на контурах

По умолчанию мазки кистью располагаются по центру контура объекта. Можно расположить мазки кистью полностью внутри или снаружи контура. Это позволяет контролировать общий размер объектов с обводкой, а также создавать такие эффекты, как обводка на краях кнопок со скосами.



Обводка по центру, обводка внутри и обводка снаружи

Можно использовать всплывающее меню "Обводка" в окне "Параметры обводки", чтобы изменить расположение мазков кистью относительно контура.

Для размещения мазков внутри или снаружи выбранного контура необходимо следующее.

- 1 Нажмите на цветовой панели "Цвет обводки" на панели "Инструменты" или в Инспекторе свойств, чтобы открыть всплывающее окно цветовой палитры.
- 2 Выберите параметр из всплывающего списка "Расположение обводки относительно контура": "Внутри контура", "Отцентрировано по контуру" или "Снаружи контура".
- 3 При необходимости выберите параметр "Заливка поверх линии".

Обычно обводка перекрывает заливку. При выборе параметра "Заливка поверх линии" заливка отрисовывается поверх обводки. Если этот параметр установлен для объекта с непрозрачной заливкой, то часть обводки, попадающая внутрь контура, перекрывается заливкой. Заливка с определенной степенью прозрачности может принимать оттенок расположенных внутри контура мазков кисти или смешиваться с ними.

Создание стилей обводки

Определенные характеристики обводки, такие как количество краски, форма кончика кисти и чувствительность кончика кисти, можно изменить и сохранить как заказной стиль обводки для дальнейшего использования во многих документах.

Для создания заказной обводки необходимо следующее.

- 1 Выполните одно из следующих действий.
 - Щелкните цветовую панель "Цвет обводки" на панели "Инструменты", затем щелкните кнопку "Параметры обводки".
 - Выберите пункт "Параметры обводки" во всплывающем меню "Параметры обводки" в Инспекторе свойств.

Появится всплывающее окно "Параметры обводки".

- 2 Измените атрибуты мазка кистью.
- 3 Сохраните измененные, заказные атрибуты обводки как стиль. Для дополнительной информации см. "Создание и удаление стилей" на странице 210.

Работа с заливками

Используя Инспектор свойств, всплывающее меню "Параметры заливки", всплывающее окно "Параметры заливки" и всплывающее окно "Градиент", а также коллекцию растровых текстур и узоров, можно создать множество различных заливок для векторных объектов и текста. С помощью инструментов "Заливка" и "Градиент" также можно заполнять выделенные области пикселей с использованием текущих настроек заливки.

Настройка атрибутов заливки инструментов рисования

Для инструментов "Прямоугольник", "Прямоугольник со скругленными углами", "Эллипс", "Многоугольник" и "Автофигура" можно задавать атрибуты заливки, применяемые к создаваемым объектам. Текущая заливка отображается на цветовой панели "Цвет заливки" в Инспекторе свойств, на панели "Инструменты" и в окне "Смещение цветов". С помощью любой из этих цветовых панелей можно изменить заливку, используемую инструментом рисования.



Значок инструмента заливки обозначает поле "Цвет заливки" на панели "Инструменты", в Инспекторе свойств и в окне "Смещение цветов".

Для замены сплошного цвета заливки для соответствующих векторных инструментов рисования и инструмента "Заливка" необходимо следующее.

- 1 Выберите векторный инструмент рисования или инструмент "Заливка".
- 2 Выполните одно из следующих действий.
 - Нажмите клавиши "Ctrl"+"D" (для Windows) или "Command"+"D" (для Macintosh), чтобы снять выделение всех объектов, затем щелкните цветовую панель "Цвет заливки" в Инспекторе свойств, чтобы открыть всплывающее окно "Цвет заливки".
 - Щелкните цветовую панель "Цвет заливки" на панели "Инструменты" или в окне "Смещение цветов", чтобы открыть всплывающее окно цветовой палитры.
- 3 Выберите цвет заливки из набора образцов или выполните взятие образца цвета из любой части экрана с помощью указателя в виде пипетки.
- 4 Воспользуйтесь инструментом по назначению.

Примечание: При выборе инструмента "Текст" в цветовой панели "Цвет заливки" всегда устанавливается непрерывный цвет заливки, который использовался в последний раз при работе с инструментом "Текст".

Редактирование сплошных заливок

Сплошная заливка - это сплошной цвет, заполняющий внутреннюю область объекта. Цвет заливки объекта можно изменить на панели "Инструменты", в Инспекторе свойств или в окне "Смещение цветов".

Для редактирования сплошной заливки выбранного векторного объекта необходимо следующее.

- 1 Щелкните цветовую панель "Цвет заливки" в инспекторе свойств, на панели "Инструменты" или в окне "Смещение цветов", чтобы открыть всплывающее окно цветовой палитры.
- 2 Выберите образец во всплывающем окне цветовой палитры.

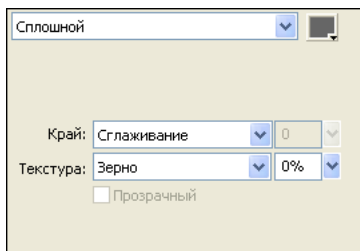
Заливка отображается в выбранном объекте, ее цвет становится активным цветом заливки.

Применение градиентных заливок и заливок узором

Параметры заливки можно изменять для получения ряда характеристик сплошной заливки, заливки с дизерингом, заливки узором или градиентной заливки, с использованием непрерывных цветов или градиентов. При использовании этих характеристик создаются заливки, напоминающие атлас, рябь, складки или градиенты, соответствующие контуру объекта, к которому они применяются. Также можно изменять различные атрибуты заливки, например, цвет, края, текстуры и прозрачность.

Можно выбрать заливку из ряда доступных предустановленных градиентных заливок и заливок узором, или создать собственную заливку.

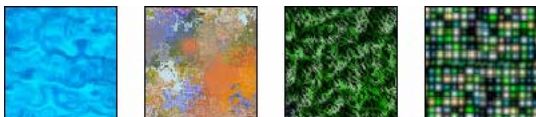
Примечание: Текущий цвет вновь созданной заливки отображается в окне "Цвет заливки" панели "Инструменты".



Используйте параметры заливки в Инспекторе свойств или всплывающее окно "Параметры заливки" для изменения атрибутов заливки.

Применение заливки узором

Контур объекта можно "залить" растровым изображением, выполнив так называемую *заливку узором*. В установку Fireworks входят десятки предустанавливаемых вариантов заливки узором, таких как "Бербер", "Листья" и "Древесина".



Для выполнения заливки узором выбранного объекта необходимо следующее.

1 Выполните одно из следующих действий.

- Выберите пункт "Узор" во всплывающем меню "Параметры заливки" инспектора свойств.
- Щелкните цветовую панель "Цвет заливки" на панели "Инструменты", щелкните кнопку "Параметры заливки" и выберите вариант "Узор" во всплывающем списке "Параметры заливки".

2 Выберите узор во всплывающем списке "Имя узора".

Заливка узором применяется к выбранному объекту, а также становится активным цветом заливки.

Добавление заказного узора

Растровый файл изображения можно использовать для создания нового узора заливки. Как узоры можно использовать файлы следующих форматов: PNG, GIF, JPEG, BMP, TIFF и PICT (только для Macintosh). Если заливка узором является 32-битным изображением с поддержкой прозрачности, прозрачность используется при заливке в Fireworks. Если изображение не является 32-битным, оно становится непрозрачным.

После добавления нового узора его имя появляется во всплывающем списке "Имя узора" во всплывающем окне "Параметры заливки".

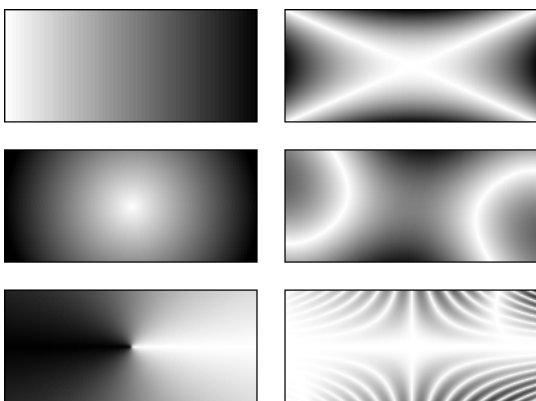
Для создания нового узора на основе внешнего файла необходимо следующее.

- 1 Когда свойства векторного объекта отображаются в Инспекторе свойств, выберите пункт "Узор" всплывающего меню "Параметры заливки".
- 2 Щелкните цветовую панель "Цвет заливки" и выберите "Другой" во всплывающем списке "Имя узора".
- 3 Перейдите к файлу растрового изображения, которое необходимо использовать как новый узор, и нажмите кнопку "Открыть".

Новый узор вносится в список "Имя узора" в алфавитном порядке.

Применение градиентной заливки

Кроме категорий заливок "Нет", "Сплошная", "Узор" и "Web-дизеринг", существуют градиентные заливки. В этих заливках цвета смешиваются, создавая различные эффекты.



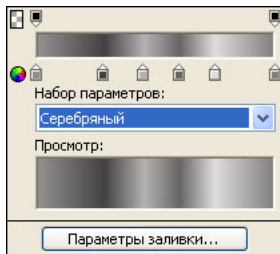
Объекты с различными градиентными заливками

Для применения градиентной заливки к выбранному объекту необходимо следующее.

- ❖ Выберите один из вариантов градиента во всплывающем меню "Параметры заливки" в Инспекторе свойств. Заливка применяется к выбранному объекту, а также становится активной заливкой.

Редактирование градиентной заливки

Можно изменить текущую градиентную заливку, щелкнув на любой из цветовых панелей "Цвет заливки", а затем открыв всплывающее окно "Редактировать градиент".



Всплывающее окно "Редактировать градиент"

Чтобы открыть всплывающее окно "Редактировать градиент", необходимо следующее.

- 1 Выберите объект, имеющий градиентную заливку, или выберите градиентную заливку во всплывающем меню "Параметры заливки" в Инспекторе свойств.
- 2 Щелкните на цветовой панели "Цвет заливки" в Инспекторе свойств или на панели "Инструменты", чтобы открыть всплывающее окно.

Отобразится всплывающее окно "Редактировать градиент", в поле "Просмотр" и цветовой шкале градиента будет содержаться текущий градиент.

Для добавления нового образца цвета или непрозрачности к градиенту выполните одно из следующих действий.

- Для добавления образца цвета щелкните область под цветовой шкалой градиента.
- Для добавления образца непрозрачности щелкните область над диапазоном цветов градиента.

Для удаления образца цвета или непрозрачности из градиента необходимо следующее.

- ❖ Перетяните образец из всплывающего окна "Редактировать градиент".

Для установки или изменения цвета одного из образцов цвета необходимо следующее.

- 1 Щелкните образец цвета.
- 2 Выберите цвет во всплывающем окне.

Для установки или изменения степени прозрачности одного из образцов непрозрачности необходимо следующее.

- 1 Щелкните образец непрозрачности.
- 2 Выполните одно из следующих действий.
 - Перетяните ползунок, чтобы задать процентную долю прозрачности, при этом 0 соответствует полной прозрачности, а 100 - полной непрозрачности.
 - Введите числовое значение от 0 до 100, чтобы задать степень непрозрачности.

***Примечание:** В прозрачных областях через градиент просматривается узор в виде шахматной доски.*

- 3 После завершения редактирования градиента нажмите клавишу "Ввод" или щелкните за пределами всплывающего окна "Редактировать градиент". Градиентная заливка применяется ко всем выбранным объектам и становится активной заливкой.

Для коррекции перехода между цветами в заливке необходимо следующее.

- ❖ Перетяните образцы цвета влево или вправо.

Создание заливок с помощью инструмента "Градиент"

Инструмент "Градиент" находится в той же группе инструментов, что и инструмент "Заливка". Этот инструмент действует во многом подобно инструменту "Заливка", но выполняет заливку объекта градиентом, а не сплошным цветом. Наравне с инструментом "Заливка", в нем сохраняются свойства последнего использованного элемента.

Чтобы использовать инструмент "Градиент" необходимо следующее.

1 Щелкните инструмент "Заливка" на панели "Инструменты" и выберите инструмент "Градиент" во всплывающем меню.

2 Выберите один из следующих атрибутов в инспекторе свойств.

Параметры заливки представляет собой всплывающее меню, в котором можно выбрать тип градиента.

поле "Цвет заливки" при щелчке отображает всплывающее окно "Редактировать градиент", в котором можно задать ряд параметров цвета и прозрачности.

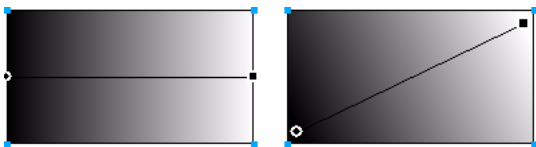
Край определяет, будут ли края градиента резкими, сглаженными или растушеванными. Если выбран растушеванный край, можно указать степень растушевки.

Текстура предоставляет много параметров для выбора, включая "Зерно", "Металл", "Штриховка", "Сетка" и "Наждачная бумага".

3 Щелкните на указателе и перетяните его, чтобы задать начальную точку, направление и длину градиентной области.

Преобразование и искажение заливок

Заливку узором и градиентную заливку можно перемещать, вращать, изменять наклон, а также изменять ее ширину. При использовании инструментов "Выделение" или "Градиент" для выбора объекта с заливкой узором или градиентной заливкой на объекте или рядом с ним появляется набор маркеров. Перетягивая эти маркеры, можно изменять заливку объекта.



Используйте маркеры заливки, чтобы изменить заливку узором или градиентную заливку при немедленном отображении результатов.

Для перемещения заливки в пределах объекта необходимо следующее.

❖ Перетяните круглый маркер или щелкните в новом местоположении в заливке при выбранном инструменте "Градиент".

Для вращения заливки необходимо следующее.

❖ Перетяните линии, соединяющие маркеры.

Для изменения ширины и наклона заливки необходимо следующее.

❖ Перетяните квадратный маркер.

Выбор резких, сглаженных или растушеванных краев заливки

В Fireworks край заливки можно оставить обычной четкой линией или смягчить его с помощью сглаживания или растушевки. По умолчанию края являются сглаженными. Сглаживание приводит к смягчению зубчатых краев, которые могут возникать на скругленных объектах, например, эллипсах и окружностях, путем мягкого смешения краев с цветом фона.

С другой стороны, растушевка приводит к заметному смещению с обеих сторон края. В результате этого край смягчается и создается эффект, подобный свечению.

Для изменения типа краев выбранного объекта необходимо следующее.

- 1 Выполните одно из следующих действий, чтобы отобразить всплывающий список "Край".
 - Щелкните всплывающий список "Край" в Инспекторе свойств.
 - Щелкните цветовую панель "Цвет заливки" на панели "Инструменты", щелкните кнопку "Параметры заливки", затем щелкните всплывающий список "Край".
- 2 Выберите вид края: "Резкая граница", "Сглаживание" или "Растушевка".
- 3 Для растушеванного края также укажите количество пикселей, которые будут растушеваны с каждой стороны края.

По умолчанию устанавливается значение 10, но можно выбрать значения от 0 до 100. Чем выше это значение, тем больше пикселей затрагивает растушевка.



О сохранении заказных градиентных заливок

Для сохранения текущих настроек градиента как заказного градиента (для использования при редактировании документов в дальнейшем), необходимо создать стиль. Для дополнительной информации см. "Создание и удаление стилей" на странице 210.

Удаление заливки

Атрибуты заливки можно легко удалить из выбранных объектов.

Для удаления заливки из выбранного объекта выполните одно из следующих действий.

- Выберите пункт "Нет" во всплывающем меню "Параметры заливки" в инспекторе свойств или во всплывающем списке "Параметры заливки" всплывающего окна "Параметры заливки".
- ☒ Щелкните любую цветовую панель "Цвет заливки" и нажмите кнопку "Прозрачный". В этом случае удаляются только сплошные заливки.

Добавление текстуры к обводкам и заливкам

К обводкам и заливкам можно применять трехмерные эффекты путем добавления текстур. В Fireworks включено несколько текстур, также можно использовать внешние текстуры.

Добавление текстуры к обводке

Применение текстуры изменяет яркость обводки, но не цветовой тон, а также придает мазкам менее искусственный, более естественный вид, как будто окрашивается текстурированная поверхность. Текстуры более эффективны при использовании с широкими обводками. Но текстуру можно добавить к любой обводке. В Fireworks включено несколько текстур, которые можно выбрать, например, "Шифон", "Нефтяная пленка" и "Наждачная бумага".



Используйте поле "Параметры обводки" в Инспекторе свойств или всплывающем окне "Параметры обводки" для добавления текстуры к мазку кистью.

Для добавления текстуры к обводке выбранного объекта необходимо следующее.

- 1 Выполните одно из следующих действий, чтобы открыть всплывающее меню "Текстура линии".
 - Щелкните всплывающий список "Текстура линии" в инспекторе свойств.
 - Нажмите кнопку "Цвет обводки" на Панели инструментов, щелкните кнопку "Параметры обводки" и откройте всплывающее меню "Текстура".
- 2 Выполните одно из следующих действий.
 - Выберите текстуру во всплывающем меню.
 - Выберите пункт "Другая" во всплывающем меню и выберите файл текстуры для применения внешней текстуры.

Примечание: Файлы следующих форматов могут использоваться как текстуры: PNG, GIF, JPEG, BMP, TIFF и PICT (только для Macintosh).

- 3 Укажите значение в процентах от 0 до 100, чтобы задать глубину текстуры.

При увеличении процентного значения интенсивность текстуры растет.

Добавление текстуры к заливке

Применение текстуры изменяет яркость заливки, но не цветовой тон, а также придает текстуре менее искусственный, более естественный вид. Текстуру можно добавить к любой заливке. В Fireworks включено несколько текстур, которые можно выбрать, например, "Шифон", "Нефтяная пленка" и "Наждачная бумага". Также можно использовать растровый файл изображения в качестве текстуры. Это позволяет создавать практически любую заказную текстуру.

Для добавления текстуры к заливке выбранного объекта необходимо следующее.

- 1 Выполните одно из следующих действий, чтобы открыть всплывающее меню "Текстура заливки".
 - Щелкните всплывающее меню "Текстура заливки" в инспекторе свойств.
 - Щелкните цветовую панель "Цвет заливки" на панели "Инструменты", щелкните кнопку "Параметры заливки" и щелкните всплывающее меню "Текстура".

2 Выполните одно из следующих действий.

- Выберите текстуру во всплывающем меню.
- Выберите во всплывающем меню пункт "Другое" и перейдите к файлу текстуры, чтобы применить внешнюю текстуру.

3 Укажите значение в процентах от 0 до 100, чтобы задать глубину текстуры.

При увеличении значения интенсивность текстуры растёт.

4 Выберите параметр "Прозрачный", чтобы применить прозрачность к заливке.

Параметр "Текстура", задаваемый в процентах, также управляет степенью прозрачности.

Добавление заказной текстуры

Файлы растровых изображений Fireworks и других приложений можно использовать как текстуры. Файлы следующих форматов могут использоваться как текстуры: PNG, GIF, JPEG, BMP, TIFF и PICT (только для Macintosh).

При добавлении новой текстуры ее имя появляется во всплывающем списке "Имя текстуры".

Для создания новой текстуры из внешнего файла необходимо следующее.

1 Когда в Инспекторе свойств отображаются свойства векторного объекта, выберите пункт "Другая" в любом из всплывающих меню "Имя текстуры".

2 Перейдите к файлу растрового изображения, которое будет использоваться как новая текстура, и нажмите кнопку "Открыть".

Новая текстура добавляется в список "Имя текстуры" в алфавитном порядке.

Раздел 8: Использование "Живых" фильтров

"Живые" фильтры программы Fireworks CS3 (известные ранее как "Живые эффекты") – это дополнительные функциональные возможности, которые могут применяться к векторным объектам, растровым изображениям и тексту. "Живые" фильтры применяются при создании скосов и рельефного тиснения, сплошных теней, отбрасываемых теней и свечений, для цветокоррекции, а также для размывания и регулировки резкости изображений. "Живые" фильтры можно применять к выделенным объектам непосредственно в инспекторе свойств.

Программа Fireworks автоматически обновляет "Живые" фильтры при редактировании объектов, к которым они были применены. Применив "Живой" фильтр, можно в любое время изменить его параметры или последовательность применения фильтров для экспериментов с составным фильтром. "Живые" фильтры можно включать, выключать или удалять в инспекторе свойств. После удаления фильтра объект или изображение возвращаются к исходному состоянию.

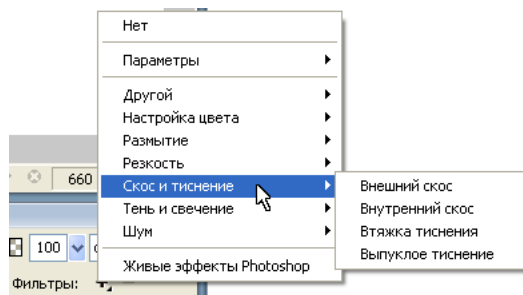
Некоторые фильтры, входящие теперь в состав "Живых" фильтров программы Fireworks (например, "Автоуровни", "Размытие по Гауссу" и "Контурная резкость"), ранее были доступны только в виде неизменяемых внешних модулей или фильтров. Кроме того, в качестве "Живых" фильтров программы Fireworks можно использовать внешние модули сторонних производителей. Эти фильтры можно использовать обычным образом с помощью меню "Фильтры". Дополнительную информацию см. в разделе "Корректировка цвета и тона растрового изображения" на странице 83.

В этом разделе рассматриваются следующие темы:

- "Применение "Живых" фильтров" на странице 169
- "Редактирование "Живых" фильтров" на странице 175

Применение "Живых" фильтров

С помощью инспектора свойств можно применить к выделенным объектам один или несколько "Живых" фильтров. Каждый раз, когда к объекту добавляется новый "Живой" фильтр, этот фильтр включается в список всплывающего меню "Добавить фильтры" в инспекторе свойств. Каждый "Живой" фильтр может включить или выключить отдельно от остальных.



Всплывающее меню "Фильтры" в инспекторе свойств

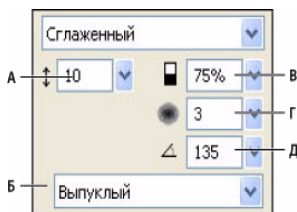
При выделении объектов, к которым можно применить "Живые" фильтры, расположение параметров "Живых" фильтров может слегка отличаться в зависимости от вертикального размера окна инспектора свойств:

- Если вертикальный размер окна инспектора максимален, в нем будут отображаться кнопка "Добавить "Живые" фильтры", кнопка "Удалить "Живые" фильтры" и список примененных "Живых" фильтров.
- Если вертикальный размер окна инспектора свойств равен половине максимального, для отображения кнопки "Добавить "Живые" фильтры", кнопки "Удалить "Живые" фильтры" и списка примененных "Живых" фильтров необходимо нажать кнопку "Изменить фильтры".

Примечание: Текущий цвет вновь созданной заливки отображается в окне "Цвет заливки" панели "Инструменты".

Пользователь может настроить каждый "Живой" фильтр по своему усмотрению. При выборе фильтров цветокоррекции открываются диалоговые окна с элементами управления для настройки таких цветовых характеристик, как автоуровни, яркость и контрастность, цветовой тон и насыщенность, инверсия, различные параметрические кривые, цветная заливка и т. п.). При выборе фильтров "Скос", "Размытие", "Тиснение", "Свечение", "Тень" или "Резкость" отображается диалоговое окно или всплывающее меню, в котором можно настроить параметры фильтра. Фильтры "Размытие" и "Резкость" применяются прямо к объекту.

Экспериментируйте с настройками фильтра до получения нужного результата. Если в дальнейшем потребуется изменить настройки фильтра, см. раздел "Редактирование "Живых" фильтров" на странице 175.



Всплывающее окно "Внутренний скос"

А. Ширина скоса Б. Набор кнопок скоса В. Контрастность Г. Сглаживание Д. Угол скоса

Для применения "Живого" фильтра к выделенным объектам выполните следующие действия.

1 В инспекторе свойств нажмите кнопку "Добавить "Живой" фильтр", а затем выберите фильтр из всплывающего меню "Добавить фильтры".

Этот фильтр будет добавлен в список фильтров для выделенного объекта.



Если требуется применить "Живой" фильтр только к выделенной области пикселей в изображении, можно вырезать и вставить выбранную область в другое место, чтобы создать новое растровое изображение, а затем выбрать это изображение и применить "Живой" фильтр.

2 При появлении всплывающего или диалогового окна задайте настройки фильтра, а затем выполните одно из следующих действий.

- Если "Живому" фильтру соответствует диалоговое окно, нажмите кнопку "ОК".
- Если "Живому" фильтру соответствует всплывающее окно, нажмите клавишу "Ввод" или щелкните в любом месте рабочей среды.

3 Для применения других "Живых" фильтров повторите шаги 1 и 2.

Примечание: Итоговый результат зависит от порядка применения "Живых" фильтров. Последовательность применения "Живых" фильтров определяется их порядком в списке, который можно изменить путем перетягивания. Дополнительную информацию см. в разделе "Изменение порядка применения "Живых" фильтров" на странице 175.

Для разрешения или запрета применения "Живого" фильтра к выделенному объекту выполните следующие действия:

- ❖ Щелкните поле рядом с фильтром в списке "Фильтры" инспектора свойств.

Для разрешения или запрета применения всех "Живых" фильтров к какому-либо объекту выполните следующие действия.

- ❖ В инспекторе свойств нажмите кнопку "Добавить "Живой" фильтр", а затем из всплывающего меню выберите "Параметры" > "Все вкл" или "Параметры" > "Все выкл".

Информацию об удалении "Живых" фильтров см. в разделе "Удаление "Живых" фильтров" на странице 175.

Применение фацета

Применение фацета к какому-либо объекту придает ему выпуклый вид. Можно создать внутренний или внешний скос.



Прямоугольная рамка с внутренним и внешним скосами

Для применения фацета к выделенному объекту выполните следующие действия.

- 1 В инспекторе свойств нажмите кнопку "Добавить "Живой" фильтр", а затем из всплывающего меню выберите вариант скоса:

- "Скос и тиснение" > "Внутренний скос".
- "Скос и тиснение" > "Внешний скос".

- 2 Во всплывающем окне отредактируйте настройки фильтра.

- 3 Чтобы закрыть это окно, щелкните за его пределами или нажмите клавишу "Ввод".

Применение рельефного тиснения

С помощью "Живого" фильтра "Тиснение" можно создать изображение, объект или текст с вдавленным или выпуклым рельефом относительно холста.



Объект с вдавленным и выпуклым рельефным тиснением

Для применения фильтра "Тиснение" выполните следующие действия.

- 1 В инспекторе свойств нажмите кнопку "Добавить "Живой" фильтр", а затем из всплывающего меню выберите вариант тиснения:

- "Скос и тиснение" > "Вдавленное тиснение".

- "Скос и тиснение" > "Выпуклое тиснение".

2 Во всплывающем окне отредактируйте настройки фильтра.

Если нужно, чтобы исходный объект отображался в области рельефного тиснения, установите флажок "Показать объект".

3 Когда необходимые действия выполнены, закройте окно, щелкнув за его пределами или нажав клавишу "Ввод".

***Примечание:** Для обратной совместимости фильтры "Тиснение" на объектах в документах предыдущих версий открываются с невыбранным параметром "Показать объект".*

Применение теней и свечений

Программа Fireworks облегчает применение к объектам сплошных теней, отбрасываемых теней, внутренних теней слоя и свечений. Можно произвольно задавать угол тени для имитации падения солнечного света на объект.



Фильтры "Отбрасываемая тень", "Внутренняя тень слоя" и "Свечение"

Для применения сплошной тени выполните следующие действия.

1 В окне инспектора свойств нажмите кнопку "Добавить "Живой" фильтр", выберите "Тень и свечение", а затем щелкните "Сплошная тень".

2 В диалоговом окне "Сплошная тень" настройте параметры фильтра:

- Для установки направления тени перетяните ползунок "Угол".
- Для установки длины тени перетяните ползунок "Расстояние".
- Для применения сплошного тона к тени установите флажок "Сплошной тон".
- Чтобы открыть всплывающее окно выбора цвета, выберите цветовую панель и задайте цвет тени.
- Если предварительный просмотр сплошной тени не нужен, снимите флажок "Просмотр".

3 Выполнив все необходимые действия, нажмите кнопку "ОК".

Для применения отбрасываемой тени или внутренней тени слоя выполните следующие действия.

1 В инспекторе свойств нажмите кнопку "Добавить "Живой" фильтр", а затем из всплывающего меню выберите вариант тени:

- "Тень и свечение" > "Отбрасываемая тень"
- "Тень и свечение" > "Внутренняя тень слоя"

2 Во всплывающем окне отредактируйте настройки фильтра.

- Для установки длины тени перетяните ползунок "Расстояние".
- Чтобы открыть всплывающее окно выбора цвета, выберите цветовую панель и задайте цвет тени.
- Для установки прозрачности тени перетяните ползунок "Непрозрачность".

- Для установки резкости тени перетяните ползунок "Сглаживание".
- Для установки направления тени перетяните круговую шкалу "Угол".
- Выберите "Маскировать", чтобы скрыть объект и отображать только тень.

3 Когда необходимые действия выполнены, закройте окно, щелкнув за его пределами или нажав клавишу "Ввод".

Для применения свечения выполните следующие действия.

1 В инспекторе свойств нажмите кнопку "Добавить фильтры" и выберите "Тень и свечение" > "Свечение".

2 Во всплывающем окне отредактируйте настройки фильтра.

- Чтобы открыть всплывающее окно выбора цвета, щелкните цветовую панель и задайте цвет свечения.
- Для установки ширины свечения перетяните ползунок "Ширина".
- Для установки прозрачности свечения перетяните ползунок "Непрозрачность".
- Для установки резкости свечения перетяните ползунок "Сглаживание".
- Для установки протяженности свечения от объекта перетяните ползунок "Смещение".

3 Когда необходимые действия выполнены, закройте окно, щелкнув за его пределами или нажав клавишу "Ввод".

Применение фильтров и внешних модулей программы Photoshop в качестве "Живых" фильтров

С помощью инспектора свойств можно применять в качестве "Живых" фильтров все встроенные фильтры и внешние модули из всплывающего меню "Добавить фильтры". Применение их в качестве "Живых" фильтров гарантирует, что эти встроенные фильтры и внешние модули можно будет отредактировать или удалить из объекта в любое время.

***Примечание:** Меню, которое в некоторых прежних версиях программы Fireworks называлось "Вспомогательные элементы", теперь называется "Фильтры" (Fireworks 8 и более поздние версии). Вспомогательные элементы Fireworks теперь называются фильтрами.*

Внешние модули из меню "Фильтры"

Когда внешние модули программы Adobe Photoshop устанавливаются в программе Fireworks, они добавляются в меню "Фильтры" и в инспектор свойств. Использовать меню "Фильтры" для применения фильтров и внешних модулей Photoshop следует только в случае, если вы уверены, что не захотите отредактировать или удалить фильтр. Чтобы удалить фильтр, должна быть доступна команда "Отменить".

Установка внешних модулей программы Photoshop

Для применения некоторых внешних модулей программы Photoshop в качестве "Живых" фильтров можно использовать инспектор свойств. Не все внешние модули программы Photoshop могут использоваться в качестве "Живых" фильтров. Чтобы импортировать внешние модули программы Photoshop, можно также указать путь к папке с внешними модулями в диалоговом окне "Установки". Дополнительную информацию см. в разделе "Установки папок" на странице 403.

Если какой-либо файл Fireworks, в котором внешний модуль программы Photoshop применяется в качестве "Живого" фильтра, используется совместно несколькими пользователями, любой пользователь, открывший этот файл, сможет увидеть этот фильтр только на компьютере, где установлен соответствующий внешний модуль. Но встроенные фильтры Fireworks сохраняются вместе с файлом Fireworks.

Для установки внешних модулей программы Photoshop выполните следующие действия.

- 1 В инспекторе свойств нажмите кнопку "Добавить фильтры" и выберите "Параметры" > "Найти подключаемые модули".
- 2 Перейдите к папке, в которой установлены внешние модули программы Photoshop, и нажмите кнопку "ОК".
- 3 Для загрузки внешних модулей перезапустите программу Fireworks.

***Примечание:** Если внешние модули были перенесены в другую папку, повторите вышеуказанные действия или выберите "Файл" > "Установки", а затем щелкните вкладку "Папки" для изменения пути к внешним модулям. После этого перезапустите программу Fireworks.*

Для применения внешнего модуля программы Photoshop к выделенному объекту в качестве "Живого" фильтра выполните следующие действия.

- ❖ В инспекторе свойств нажмите кнопку "Добавить "Живые" фильтры" и выберите фильтр из подменю "Параметры".

Применение слоевых эффектов Photoshop

С помощью всплывающего меню "Добавить фильтры" в инспекторе свойств можно также применять некоторые слоевые эффекты Photoshop. Если импортируется файл с расширением PSD, можно редактировать слоевые эффекты, которые уже содержатся в этом файле.

Применение слоевых эффектов Photoshop

- 1 В инспекторе свойств нажмите кнопку "Добавить фильтры" и выберите "Живые" эффекты Photoshop".
- 2 Выберите один из эффектов в палитре слева и отредактируйте настройки в палитре справа. Можно выбрать сразу несколько эффектов.
- 3 Чтобы применить слоевые эффекты, нажмите кнопку "ОК".

Применение фильтров к сгруппированным объектам

Если фильтр применяется к группе, он применяется ко всем объектам в группе. Если объекты разгруппировываются, настройки фильтра каждого объекта возвращаются к значениям, которые были заданы отдельно для объекта.

Можно применить фильтр и к отдельному объекту в группе, выбрав только этот объект с помощью инструмента "Выделение в группе". Информацию о выборе группы или объектов в группе см. в разделе "Выделение объектов в группах" на странице 68.

Редактирование "Живых" фильтров

Если нажать информационную кнопку "Живого" фильтра в инспекторе свойств, программа Fireworks отобразит всплывающее меню с текущими настройками для фильтра, которые можно редактировать.

Для редактирования "Живого" фильтра выполните следующие действия.

1 В инспекторе свойств нажмите информационную кнопку рядом с фильтром, который нужно отредактировать.

Откроется соответствующее всплывающее или диалоговое окно.

2 Задайте новые настройки фильтра.

***Примечание:** Если редактирование настроек фильтра невозможно, информационная кнопка будет недоступна. Например, невозможно отредактировать фильтр "Авто уровни".*

3 Щелкните за пределами окна или нажмите клавишу "Ввод".

Изменение порядка применения "Живых" фильтров

Порядок применения фильтров к объекту можно изменить. Изменение порядка фильтров меняет последовательность их применения, что, в свою очередь, может изменить составной фильтр.

Как правило, фильтры, которые изменяют внутреннюю область какого-либо объекта, например фильтр "Внутренний скос", следует применять до фильтров, изменяющих внешнюю область объекта. Например, фильтр "Внутренний скос" следует применять до фильтров "Внешний скос", "Свечение" или "Тень".

Для изменения порядка фильтров, применяемых к выделенному объекту, выполните следующие действия.

❖ Перетащите фильтр на нужную позицию в списке инспектора свойств.

***Примечание:** Фильтры из верхней части списка применяются до фильтров из нижней части списка.*

Удаление "Живых" фильтров

Можно легко удалить отдельные или все фильтры для выбранного объекта.

Для удаления отдельного фильтра, примененного к выделенному объекту, выполните следующие действия.

❖ Выберите фильтр, который необходимо удалить из списка "Фильтры" в инспекторе свойств, а затем нажмите кнопку "Удалить "Живой" фильтр".

Для удаления всех фильтров, примененных к выделенному объекту, выполните следующие действия.

❖ В инспекторе свойств нажмите кнопку "Добавить "Живые" фильтры" и выберите значение "Нет" во всплывающем меню - .

Создание заказных "Живых" фильтров

Отдельные сочетания настроек "Живых" фильтров можно сохранить путем создания заказного "Живого" фильтра. Все заказные "Живые" фильтры отображаются во всплывающем меню "Добавить фильтры" инспектора свойств и в палитре "Стили". Фактически, заказные "Живые" фильтры – это стили, в которых не выбран ни один параметр, кроме параметра "Фильтр".

- Для создания заказного "Живого" фильтра можно использовать инспектор свойств или палитру "Стили".
- Применить заказной "Живой" фильтр к выделенным объектам можно из всплывающего меню "Добавить фильтр" или из палитры "Стили".
- С помощью палитры "Стили" можно переименовать или удалить заказной "Живой" фильтр.

Для создания заказного "Живого" фильтра с помощью инспектора свойств выполните следующие действия.

1 Примените настройки "Живого" фильтра к выделенным объектам. Дополнительную информацию см. в разделе "Применение "Живых" фильтров" на странице 169.

2 В инспекторе свойств нажмите кнопку "Добавить "Живой" фильтр" и выберите "Параметры" > "Сохранить как стиль".

Откроется диалоговое окно "Новый стиль".

3 Введите имя нового стиля и нажмите кнопку "ОК".

Имя заказного "Живого" фильтра добавляется во всплывающее меню "Добавить фильтры", а значок стиля, соответствующий "Живому" фильтру, добавляется в палитру "Стили".

Для создания заказного "Живого" фильтра с помощью палитры "Стили" выполните следующие действия.

1 Примените настройки "Живого" фильтра к выделенным объектам. Дополнительную информацию см. в разделе "Применение "Живых" фильтров" на странице 169.

2 В меню "Параметры" панели "Стили" выберите "Новый стиль".

Откроется диалоговое окно "Новый стиль".

3 Отмените выбор всех свойств, кроме свойства "Фильтр", введите имя и нажмите кнопку "ОК".

Имя заказного "Живого" фильтра добавляется во всплывающее меню "Добавить фильтры", а значок стиля, соответствующий "Живому" фильтру, добавляется в палитру "Стили".

***Примечание:** Если выбрать дополнительные свойства в диалоговом окне "Добавление нового стиля", стиль исчезнет из всплывающего меню "Добавить фильтры" инспектора свойств, но останется в палитре "Стили" как обычный стиль.*

Для применения заказного "Живого" фильтра к выделенным объектам выполните одно из следующих действий.

- В инспекторе свойств нажмите кнопку "Добавить "Живой" фильтр" и выберите заказной "Живой" фильтр.
- В палитре "Стили" щелкните значок заказного "Живого" фильтра.

Заказной "Живой" фильтр можно переименовать или удалить, как любой другой стиль на панели "Стили". Дополнительную информацию см. в разделах "Создание и удаление стилей" на странице 210 и "Редактирование стилей" на странице 211.

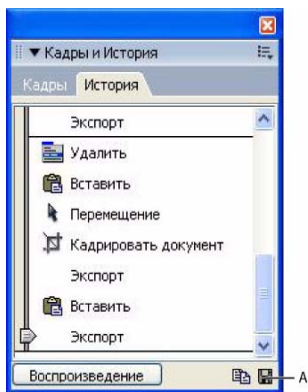
***Примечание:** Невозможно переименовать или удалить стандартный фильтр Fireworks.*

Сохранение "Живых" фильтров как команд

Фильтр можно сохранить и использовать повторно, создав команду на его основе. С помощью панели "История" можно автоматизировать все "Живые" фильтры, применяемые к объекту, создав команду, доступную из меню "Команды". Эти команды можно использовать для пакетной обработки. Дополнительную информацию см. в разделе "Выполнение команд при пакетной обработке" на странице 393.

Для сохранения настроек фильтра в качестве команды выполните следующие действия.

- 1 Примените фильтры к объекту.
- 2 Если панель "История" не видна, выберите "Окно" > "История".
- 3 При нажатой клавише "Shift" выберите диапазон действий, которые необходимо сохранить в качестве команды.
- 4 Выполните одно из следующих действий.
 - В меню "Параметры" палитры "История" выберите "Сохранить как команду".
 - В нижней части палитры "История" нажмите кнопку "Сохранить".



А. Кнопка "Сохранить"

- 5 Введите имя команды и нажмите кнопку "ОК", чтобы добавить команду в меню "Команды".

Раздел 9: Страницы, слои, маскирование и наложение

В программе Fireworks CS3 появилась дополнительная функция сохранения нескольких страниц в одном файле PNG. Каждая страница содержит собственные параметры холста, размера, цвета, разрешения и направляющих. Эти настройки могут быть заданы отдельно для каждой страницы или применены глобально ко всем страницам документа. Кроме того, для часто употребляемых элементов можно создать основную страницу.

Слои и страницы могут применяться совместно, если есть элементы, которые необходимо разместить на более чем одной странице. Слой может применяться к одной странице или быть общим для нескольких страниц. Общие слои отображаются желтым цветом, что позволяет отличать их от остальных слоев. Общим может быть только один, самый верхний родительский слой.

Слои делят документ Fireworks на отдельные плоскости, как если бы компоненты иллюстрации были нарисованы на отдельных перекрывающихся листах кальки. Документ может состоять из множества слоев, причем каждый из них может содержать множество вложенных слоев или объектов. Панель "Слои" содержит список слоев и находящихся в них объектов. Слои похожи на наборы слоев в программе Adobe Photoshop. Следуя этой аналогии, слои Photoshop соответствуют отдельным объектам Fireworks.

Маскирование дает творческий контроль над слоями и объектами. Маски и режимы наложения применяются с панели "Слой". Кроме того, маски могут быть созданы командами меню "Выделение" и "Изменение". Заслонить часть нижележащего изображения можно при помощи векторных или растровых объектов. Например, если края фотографии нужно обрезать таким образом, чтобы казалось, что она заключена в рамку эллиптической формы, на этот снимок можно наложить маску в форме эллипса. Все расположенные за пределами эллипса участки исчезают, как если бы они были отсечены, и отображается только расположенная внутри эллипса часть изображения.

Следующий уровень творческой обработки обеспечивают методы наложения. Смешивание цветов наложенных друг на друга объектов позволяет создавать уникальные эффекты. Программа Fireworks поддерживает несколько режимов наложения, позволяющих придавать изображению желаемый вид.

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- "Работа со страницами" на странице 178
- "Работа со слоями" на странице 182
- "Маскирование изображений" на странице 188
- "Наложение и прозрачность" на странице 205

Работа со страницами

Файл документа Fireworks CS3 (файл PNG) может содержать одну или несколько страниц. Пользователь может либо создать все страницы до начала рисования, или либо добавлять их по мере необходимости. Если новые страницы не создаются, все элементы файла содержатся на одной (первой) странице.

Просмотр страниц файла производится на панели "Страницы". Страницы добавляются в порядке их создания.

Имя активной страницы на панели "Страницы" подсвечено и отображается во всплывающем меню "Страницы" на панели активного документа в нижней части окна приложения. Объекты, содержащиеся на каждой из страниц, отображаются в виде миниатюр рядом с ее именем на панели "Страницы".

Все страницы имеют независимую иерархию слоев, включая web-слой и другие слои, которые могут быть общими для различных страниц. Кроме того, для хранения часто используемых элементов можно создать основную страницу. Объекты и иерархия слоев основных страниц наследуются всеми остальными страницами.


Добавление и удаление страниц

Панель "Страницы" позволяет добавлять, удалять и копировать страницы.


При создании новой страницы в конец списка страниц добавляется пустая страница. Новая страница становится активной и подсвечивается на панели "Страницы". При удалении страницы активной становится страница, расположенная выше удаляемой.

При создании дубликата добавляется новая страница, содержащая те же объекты и иерархию слоев, что и выделенная. При копировании дубликаты сохраняют режим непрозрачности и наложения исходных объектов. Внесение в них изменений не приводит к изменению исходных объектов.

Чтобы добавить страницу, выполните одно из следующих действий.

-  На панели "Страницы" нажмите кнопку "Создать/дублировать страницу".
- Выберите меню "Редактирование" > "Вставить" > "Страница".
- В меню "Параметры" панели "Страницы" выберите пункт "Создать страницу" и нажмите кнопку "ОК".

Чтобы удалить страницу, выполните одно из следующих действий.

-  Перетяните страницу на значок корзины на панели "Страницы".
- Выделите страницу и щелкните значок корзины на панели "Страницы".
- В меню "Параметры" панели "Страницы" выберите пункт "Удалить страницу".

Чтобы создать дубликат страницы, выполните одно из следующих действий.

- Перетяните страницу на кнопку "Создать/Дублировать страницу".
- Выделите страницу и в меню "Параметры" панели "Страницы" выберите пункт "Создать дубликат страницы".

Чтобы перейти с одной страницы на другую, выполните одно из следующих действий.

- На панели "Страницы" выделите нужную страницу.
- Нажмите клавишу "Page Up" или "Page Down" на клавиатуре.
- Выберите нужную страницу во всплывающем меню в нижней части окна документа.



Звездочка рядом с именем страницы во всплывающем меню указывает на то, что это основная страница.

Редактирование страниц

Каждая страница представляет собой отдельный холст. Размер и цвет холста, а также разрешение изображения на каждой отдельной странице можно изменить по усмотрению пользователя.

Изменение размера, цвета и разрешения холста для отдельной страницы.

- 1 Выделите страницу на панели "Страницы" или во всплывающем меню в нижней части окна документа.
- 2 Выберите меню "Изменение" > "Холст" > "Размер изображения", "Изменение" > "Холст" > "Цвет холста" или "Изменение" > "Холст" > "Размер холста".
- 3 Внесите необходимые изменения. Эти изменения можно также производить с помощью панели "Свойства", когда выбран холст страницы.
- 4 Чтобы применить изменения только к выбранной странице, оставьте выбранным параметр "Только текущая страница". Чтобы применить изменения ко всем страницам, отмените его выбор.

Использование основной страницы

Если некоторые элементы использовались на всех страницах, для этого можно воспользоваться основной страницей. При преобразовании обычной страницы в основную страницу она перемещается на панели "Страницы" в начало списка и окрашивается в серый цвет. При создании основной страницы слой основной страницы добавляется в нижней части иерархии слоев на каждой странице. Этот слой можно удалить, выбрав в меню "Параметры" панели "Слой" пункт "Удалить слой основной страницы".

Видимость слоев включается и выключается щелчком значка с изображением глаза, который расположен на панели "Слой" слева от слоя основной страницы. При изменении видимости слоя основной страницы на одной странице это изменение отражается на всех страницах. Информацию об управлении видимостью слоев см. в разделе "Защита слоев и объектов" на странице 185.

Создание основной страницы

- ❖ На панели "Страницы" выделите созданную страницу и в меню "Параметры" выберите пункт "Задать в качестве основной страницы".

Основная страница не может содержать общих слоев, поэтому при преобразовании все содержащиеся в ней общие слои преобразуются в обычные.

Связывание страниц с основной страницей

После создания основной страницы все вновь создаваемые страницы наследуют ее параметры (цвет, размер холста и др.). Уже существующие страницы эти параметры не наследуют, если только они не связаны с основной страницей. К тому же при последующем изменении параметров основной страницы эти изменения не наследуются остальными страницами, если только они не связаны с основной страницей.

Чтобы установить постоянную связь страницы с основной страницей, выполните одно из следующих действий.

- Выделите страницу на панели "Страницы" и в меню "Параметры" выберите пункт "Создать ссылку на основную страницу".
- На панели "Страницы" щелкните столбец, расположенный слева от миниатюры страницы. На экране появится значок ссылки, указывающий на то, что данная страница связана с основной страницей.

Примечание: При изменении параметра страницы, связанной с основной страницей (например цвета холста) этот параметр переопределяет параметр основной страницы, вследствие чего связь с основной страницей автоматически разрывается.

Удаление слоев основной страницы

При преобразовании обычной страницы в основную страницу иерархия слоев основной страницы автоматически добавляется в нижнюю часть иерархии слоев остальных существующих страниц. Удаление слоев основной страницы.

- В меню "Параметры" панели "Слои" установите флажок "Удалить слой основной страницы".

Если позднее потребуется вновь добавить к этой странице слои из основной страницы, в меню "Параметры" панели "Слои" выберите пункт "Добавить слой основной страницы".

Преобразование основной страницы в обычную страницу

- ❖ Выделите страницу на панели "Страницы" и в меню "Параметры" выберите пункт "Восстановить основную страницу".

Экспорт страниц в HTML

Все страницы могут быть экспортированы в виде нескольких файлов HTML за одну операцию. Если перед экспортированием страниц их необходимо просмотреть, выберите меню "Редактирование" > "Просмотр в браузере" > "Просмотр всех страниц в браузере".

Экспорт страниц в формате HTML

- 1 Выберите меню "Файл" > "Экспортировать".

Примечание: Если экспорт файла производится по кнопке "Быстрый экспорт", то будет экспортирован только текущий выделенный файл.

- 2 Выберите папку для экспортируемых файлов.
- 3 Выберите вариант "HTML и изображения" во всплывающем меню "Экспорт".
- 4 Нажмите кнопку "Параметры" и во всплывающем меню "Стиль HTML" на вкладке "Общие" диалогового окна "Настройка HTML" выберите редактор HTML. Если используемый редактор HTML в списке не указан, выберите пункт "Общие".
- 5 Нажмите кнопку "ОК", чтобы возвратиться к диалоговому окну "Экспорт".
- 6 Во всплывающем меню "HTML" выберите пункт "Экспорт файла HTML". Если выбран вариант "Экспортировать HTML-файл", в указанном расположении создается файл HTML и связанные с ним файлы изображений.
- 7 Если документ содержит фрагменты, то во всплывающем меню "Фрагменты" выберите пункт "Экспортировать фрагменты".
- 8 Если в файл необходимо экспортировать все страницы, отмените выбор параметра "Только текущая страница".
- 9 Чтобы изображения сохранялись в отдельной папке, установите флажок "Поместить изображения во вложенную папку". Можно указать конкретную папку или оставить значение, предложенное по умолчанию – папку с именем images.
- 10 Нажмите кнопку "Экспортировать".

После завершения операции на диске появятся файлы, экспортированные программой Fireworks. Если был выбран экспорт всех страниц, то для каждой страницы будет создан отдельный файл HTML. Файлы HTML и файлы изображений создаются в папке, указанной в диалоговом окне "Экспортировать".

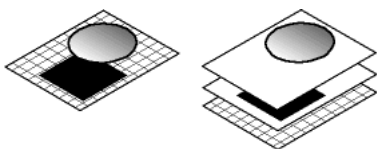
Примечание: Дополнительную информацию об экспорте из программы Fireworks см. в разделе “Оптимизация и экспорт” на странице 296.

Экспорт страниц в виде файлов изображений

- 1 Выберите меню "Файл" > "Экспортировать".
- 2 Выберите папку для экспортируемых файлов.
- 3 Выполните одно из следующих действий.
 - Во всплывающем меню "Экспортировать" выберите пункт "Только изображения" и укажите, следует экспортировать только текущую страницу или все страницы. Для этого нужно установить или снять флажок "Только текущая страница". Страницы экспортируются в формате по умолчанию, который задан на панели "Оптимизировать".
 - Во всплывающем меню "Экспортировать" выберите пункт "Страницы в файлы", в раскрывающемся меню "Экспортировать как" – пункт "Изображения". Все страницы экспортируются в формате по умолчанию, который задан на панели "Оптимизировать".
 - Во всплывающем меню "Экспортировать" выберите пункт "Страницы в файлы", а в раскрывающемся меню "Экспортировать как" – пункт "Fireworks PNG". Каждая страница экспортируется в отдельный файл в формате PNG. Этот метод позволяет создавать файлы PNG, имеющие обратную совместимость с Fireworks 8.

Работа со слоями

Каждый из объектов документа располагается на одном из слоев. Слои можно как создать до начала рисования, так и добавлять по мере необходимости. Холст располагается под всеми слоями и сам не является слоем. Информацию о холсте см. в разделе “Смена холста” на странице 40.



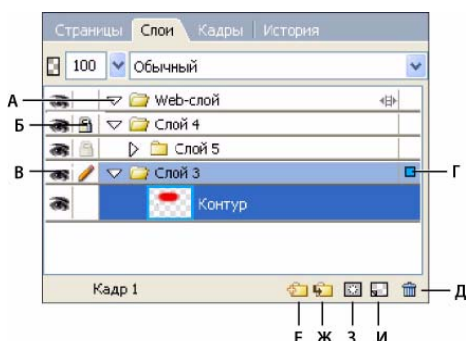
Порядок расположения слоев, вложенных слоев и объектов можно просмотреть на панели "Слои". Именно в таком порядке они отображаются в документе. Fireworks располагает слои в порядке их создания. Слои, созданные позже, помещаются на вершину стека. Порядок расположения определяет, каким образом объекты одного слоя накладываются на объекты другого слоя. Допускается изменение порядка слоев и объектов внутри слоев. Пользователь может создавать вложенные слои и помещать в них объекты.

На панели "Слои" отображается текущее состояние всех слоев текущего кадра или страницы документа. Чтобы просмотреть другие кадры или страницы, можно воспользоваться панелями "Кадры" или "Страницы" либо выбрать один из параметров всплывающего меню "Кадр" в нижней части панели "Слои" или раскрывающегося меню "Страницы" в нижней части окна документа. Дополнительную информацию см. в разделах “Работа с кадрами” на странице 279 и “Работа со страницами” на странице 178.

Имя активного слоя подсвечено на панели "Слои". Чтобы просмотреть объекты, содержащиеся в слое, его можно развернуть. По умолчанию объекты отображаются в виде миниатюр.

Маски также отображаются на панели "Слои". После выделения миниатюры маски она становится доступной для редактирования. Кроме того, панель "Слои" позволяет создавать новые растровые маски. Дополнительную информацию о наложении масок см. в разделе "Маскирование изображений" на странице 188.

В верхней части панели "Слои" находятся элементы управления уровнем непрозрачности и режимом наложения. Дополнительную информацию см. в разделе "Настройка уровня непрозрачности и режимов наложения" на странице 208.



А. Развертывание/свертывание слоя Б. Блокировка/разблокировка слоя В. Отображение/скрытие слоя Г. Активный слой Д. Удалить слой Е. Создать или дублировать слой Ж. Создать вложенный слой З. Добавить маску И. Создать растровое изображение

Активация слоев

Слой можно сделать активным, щелкнув его или объект, который в нем находится. Объекты, нарисованные, вставленные или импортированные пользователем, первоначально располагаются в верхней части активного слоя.

Чтобы активировать слой, выполните одно из следующих действий.

- Щелкните имя слоя на панели "Слои".
- Выделите объект на этом слое.


Добавление и удаление слоев

Панель "Слои" позволяет добавлять и удалять новые слои и вложенные слои, а также создавать дубликаты существующих слоев и объектов.

Когда пользователь создает новый слой, выше текущего выделенного слоя вставляется пустой слой. Этот новый слой становится активным и подсвечивается на панели "Слои". При удалении слоя активным становится слой, расположенный выше удаляемого, если только он не является единственным оставшимся слоем. В последнем случае создается новый пустой слой.


При создании дубликата слоя добавляется новый слой, содержащий те же объекты, что и текущий выделенный. При копировании дубликаты сохраняют режим непрозрачности и наложения исходных объектов. Внесение в них изменений не приводит к изменению исходных объектов.

Чтобы добавить слой, выполните одно из следующих действий.

- Нажмите кнопку "Создать или дублировать слой" .
- Выберите меню "Редактирование" > "Вставить" > "Слой".

- В меню "Параметры" панели "Слои" выберите пункт "Создать слой" или "Создать вложенный слой", а затем нажмите кнопку "ОК".

Чтобы удалить слой, выполните одно из следующих действий.

-  Перетяните слой на значок корзины на панели "Слои".
- Выделите слой и щелкните значок корзины на панели "Слои".
- Выделите слой и в меню "Параметры" панели "Слои" выберите пункт "Удалить слой".

Чтобы создать дубликат слоя, выполните одно из следующих действий.

- Перетяните слой на кнопку "Создать или дублировать слой".
- Выделите слой и в меню "Параметры" панели "Слои" выберите пункт "Создать дубликат слоя". После этого выберите число дубликатов слоев, которые необходимо вставить, и место в стеке, куда они должны быть помещены.

Сверху Новый слой или слои располагаются в верхней части панели "Слои". Web-слой всегда является самым верхним слоем, поэтому при выборе пункта "Сверху" дубликат слоя будет размещен под ним.

Перед текущим слоем Новый слой или слои располагаются над выделенным слоем.

После текущего слоя Новый слой или слои располагаются под выделенным слоем.

Снизу Новый слой или слои располагаются в нижней части панели "Слои".

- Удерживая нажатой клавишу "Alt" (Windows) или "Option" (Macintosh), перетяните слой на нужное место.

Создание дубликата объекта.

- ❖ Удерживая нажатой клавишу "Alt" (Windows) или "Option" (Macintosh), перетяните объект на нужное место.

Просмотр слоев

Объекты и слои отображаются на панели "Слои" в виде иерархической структуры. Если документ содержит множество объектов и слоев, панель "Слои" может оказаться загроможденной, и перемещение по ней будет затруднено. Свертывание слоев помогает избавиться от ненужных деталей. Когда возникает необходимость просмотреть или выделить те или иные объекты слоя, его можно развернуть. Существует также возможность одновременного расширения или свертывания всех слоев.

Разворачивание и сворачивание слоя.

- ❖ На панели "Слои" щелкните треугольник слева от имени слоя.

Разворачивание и сворачивание всех слоев.

- ❖ Удерживая нажатой клавишу "Alt" (Windows) или "Option" (Macintosh), щелкните треугольник, расположенный слева от имени слоя на панели "Слои".

Упорядочивание слоев

Упорядочивание слоев и объектов в документе производят, присваивая им имена и изменяя порядок их расположения на панели "Слои". Перемещать объекты можно внутри слоя или с одного слоя на другой.

При перемещении слоев и объектов на панели "Слои" изменяется порядок, в котором объекты отображаются на холсте. Объекты, размещенные в верхней части слоя, отображаются на холсте выше других объектов этого слоя. Объекты самого верхнего слоя отображаются выше объектов, расположенных на нижележащих слоях.

Примечание: При перетягивании слоя или объекта на панели "Слои" вверх или вниз, когда он выходит за границы области отображения, происходит автоматическая прокрутка содержимого панели "Слои".

Именованное слоя или объекта.

- 1 Дважды щелкните слой или объект на панели "Слои".
- 2 Введите новое имя слоя или объекта и нажмите клавишу "Ввод".

Примечание: Web-слой не может быть переименован. Однако слои и web-объекты, вложенные в Web-слой (например, фрагменты и активные области), могут быть переименованы. Дополнительную информацию см. в разделе "Использование web-слоя" на странице 187.

Перемещение слоя или объекта.

- ❖ Перетяните слой или объект в нужное место на панели "Слои".

Чтобы переместить все выделенные объекты слоя в другое место, выполните одно из следующих действий.

- Перетяните синий индикатор выделения слоя на другой слой.
- Выделив объекты, щелкните один раз на правом столбце слоя назначения (в котором обычно отображается синий индикатор выделения).

Все выделенные объекты слоя будут одновременно перемещены на другой слой.

Примечание: Родительский слой нельзя переместить внутрь дочернего.

Чтобы скопировать все выделенные объекты слоя в другое место, выполните одно из следующих действий.

- Удерживая нажатой клавишу "Alt" (Windows) или "Option" (Macintosh), перетяните синий индикатор выделения слоя на другой слой.
- Выделив объекты и удерживая нажатой клавишу "Alt" (Windows) или "Option" (Macintosh), щелкните один раз на правом столбце слоя назначения (в котором обычно отображается синий индикатор выделения).

Все выделенные объекты слоя будут скопированы в другой слой.

Защита слоев и объектов

Панель "Слои" содержит ряд параметров, позволяющих пользователю управлять специальными возможностями объектов.

Объекты документа можно защитить от случайного выделения и изменения. Блокировка отдельного объекта предохраняет его от выделения или изменения. Блокировка слоя препятствует выделению и изменению всех объектов в этом слое. Функция "Редактирование одного слоя" защищает от нежелательного выделения и изменения объекты всех слоев, кроме активного и вложенных в него слоев. Кроме того, существует возможность управления видимостью объектов и слоев на холсте с помощью панели "Слои". При скрытии объекта или слоя на панели "Слои" он на холсте не отображается. Тем самым исключается возможность его непреднамеренного выделения или изменения.

Примечание: При экспорте документа в него не включаются скрытые слои и объекты. Объекты web-слоя всегда доступны для экспорта, независимо от того, скрыты они или нет. Дополнительную информацию об экспорте см. в разделе "Экспорт из Fireworks" на странице 319.

Блокировка объекта.

- ❖ Щелкните квадратик в столбце, который находится слева от имени объекта.



Значок с изображением замка указывает на то, что объект заблокирован.

Блокировка слоя.

- ❖ Щелкните квадратик в столбце, который находится слева от имени слоя.



Значок с изображением замка указывает на то, что слой заблокирован.

Блокировка нескольких слоев.

- ❖ Перетяните указатель по столбцу "Блокировка" на панели "Слой".

Блокировка и отмена блокировки всех слоев.

- ❖ В меню "Параметры" панели "Слой" выберите пункт "Закрепить все" или "Снять защиту со всех".

Включение и выключение функции "Редактирование одного слоя".

- ❖ В меню "Параметры" панели "Слой" выберите пункт "Редактирование одного слоя".

Отметка означает, что функция активна.

Отображение и скрытие слоя или содержащихся в нем объектов.

- ❖ Щелкните квадратик в самом левом от имени слоя или объекта столбце.



Значок с изображением глаза означает, что слой является видимым.

Отображение и скрытие нескольких слоев или объектов.

- ❖ Перетяните указатель по столбцу "Глаз" на панели "Слой".

Отображение и скрытие всех слоев и объектов.

- ❖ В меню "Параметры" панели "Слой" выберите пункт "Показать все" или "Скрыть все".

Объединение выделенных объектов на панели "Слой"

При работе с растровыми объектами панель "Слой" легко захламляется. Объекты можно объединять на панели "Слой" в том случае, если самый нижний выделенный объект находится непосредственно над растровым. Объединяемые объекты и растровые изображения не обязательно должны примыкать друг к другу на панели "Слой" или располагаться в одном и том же слое.

При объединении с предыдущим слоем все выделенные векторные объекты и растровые объекты объединяются в один плоский растровый объект, расположенный непосредственно под самым нижним выделенным объектом. Результат представляет собой один растровый объект. После объединения векторные и растровые объекты становятся недоступными для раздельного редактирования, а возможность редактирования векторных объектов утрачивается.

Объединение объектов.

1 На панели "Слой" выделите объект или объекты, которые необходимо объединить с растровым объектом. Чтобы выделить более одного объекта, щелкните каждый из них, удерживая нажатой клавишу "Shift" или "Ctrl".



Содержимое выделенного слоя можно объединить с растровым объектом, который является самым верхним объектом слоя, лежащего непосредственно под выделенным слоем.

2 Выполните одно из следующих действий.

- В меню "Параметры" панели "Слой" выберите пункт "Объединить с предыдущим".
- Выберите меню "Изменение" > "Объединить с предыдущим".
- Щелкните выделенный объект на холсте правой клавишей мыши (Windows) или удерживая нажатой клавишу "Control" (Macintosh), а затем выберите из контекстного меню пункт "Объединить с предыдущим".

Выделенный объект или объекты объединяются с растровым объектом. Результат представляет собой один растровый объект.

Примечание: Объединение не затрагивает фрагменты, активные области и кнопки.

Превращение слоя в общий

Слой можно сделать общим для всех страниц или всех кадров документа. После изменения такого слоя он на всех страницах или кадрах будет обновлен автоматически. Это может оказаться полезным в тех случаях, когда требуется, чтобы некоторые объекты (например, элементы фона) отображались на всех страницах web-сайта или во всех кадрах анимации.

Примечание: Вложенные слои не могут быть общими, общими могут быть только родительские слои.

Чтобы сделать слой общим для нескольких кадров, выполните одно из следующих действий.

- В меню "Параметры" панели "Слой" выберите пункт "Общий доступ к слою для кадров".
- Дважды щелкните имя слоя на панели "Слой" и выберите пункт "Общий доступ для кадров".

Чтобы сделать слой общим для нескольких страниц, выполните одно из следующих действий.

- ❖ В меню "Параметры" панели "Слой" выберите пункт "Общий доступ к слою для страниц".

После того как слой стал общим для одной или нескольких страниц, он отображается желтым цветом, позволяя отличить его от остальных слоев.

Только родительский слой может быть общим для нескольких страниц. Вложенные слои не могут быть общими.

Использование web-слоя

Web-слой – это особый слой, который отображается как верхний слой во всех документах. Web-слой содержит web-объекты (например фрагменты и активные области), предназначенные для придания интерактивности экспортируемым документам Fireworks. Дополнительную информацию о web-объектах см. в разделе "Фрагменты, ролловеры и активные области" на странице 228.

Лишение web-слоя статуса общего, удаление, создание дубликатов и переименование не допускается. Кроме того, не допускается объединение размещенных в нем объектов. Он всегда является общим для всех страниц и кадров, а web-объекты видны на каждой странице и в каждом кадре.

Переименование размещенного в web-слое фрагмента или активной области.

- 1 Дважды щелкните фрагмент или активную область на панели "Слой".
- 2 Введите новое имя и щелкните за пределами окна либо нажмите клавишу "Ввод".

Примечание: При переименовании фрагмента это имя используется при экспорте фрагмента.

Об импорте сгруппированных слоев Photoshop

При импорте файлов Photoshop, содержащих слои, все они помещаются на один слой Fireworks в виде отдельных объектов. Сгруппированные слои импортируются как отдельные слои, как если бы они перед импортом в Fireworks были разгруппированы в Photoshop. Эффект закрепления сгруппированных слоев Photoshop при импорте теряется.

Маскирование изображений

Как можно догадаться по названию, маски скрывают или показывают части объекта или изображения. Существует несколько приемов наложения масок, позволяющих реализовать при отображении объектов множество различных эффектов.

Можно создать маску, работающую как форма для нарезания кружков для печенья. Она будет кадрировать или обрезать расположенные ниже объекты или изображения. Можно также создать маску с эффектом заполненного туманом окна, которая будет открывать или скрывать части расположенных позади нее объектов. Этот тип маски использует для регулировки уровня видимости объектов градации серого. Можно также создать маску, использующую собственный уровень прозрачности для управления видимостью объектов.

Маску можно создать с помощью панели "Слой" или с использованием меню "Редактирование", "Выделение" или "Изменение". После завершения создания маски пользователь может откорректировать положение маскируемого выделения на холсте или изменить вид маски редактированием объекта-маски. Кроме того, к маске или ее отдельным компонентам могут быть применены трансформации.

О масках

Объекты-маски создаются либо на основе векторных объектов (векторные маски), либо на основе растровых объектов (растровые маски). Кроме того, для создания маски могут применяться несколько объектов или группа объектов.

О векторных масках

Если вам доводилось работать с другими приложениями векторной графики (такими как Adobe FreeHand), то вы, возможно, уже знакомы с векторными масками, которые иногда называют обтравочным контуром или вставкой внутрь. Объект векторной маски кадрирует или отсекает нижележащие объекты по форме своего контура, создавая эффект формы-для теста.



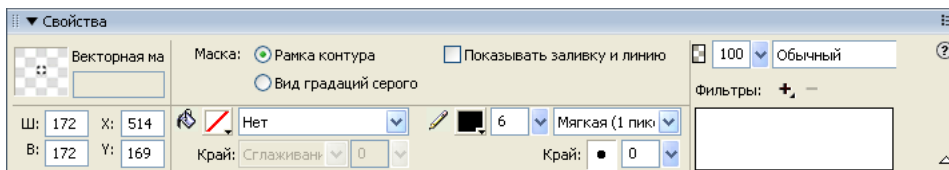
Применение очертания контура векторной маски

При создании векторной маски на панели "Слой" появляется миниатюра маски со значком пера. Это означает, что создается векторная маска.



Миниатюра векторной маски на панели "Слой"

При выделении векторной маски инспектор свойств отображает информацию о том, каким образом она применяется. В нижней его половине отображаются дополнительные свойства, позволяющие изменить обводку и заливку объекта-маски.

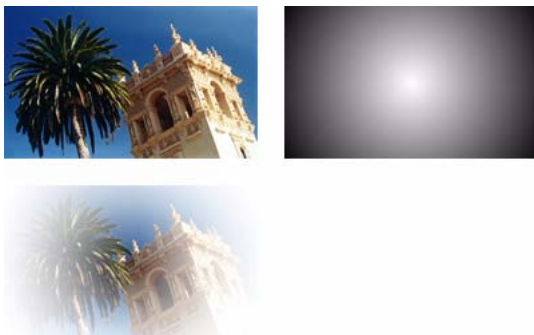


Свойства векторной маски в инспекторе свойств

По умолчанию векторные маски применяются по очертанию контура, но существуют и другие способы их применения. Дополнительную информацию см. в разделе "Изменение способа применения маски" на странице 202.

О растровых масках

Пользователям программы Photoshop наверняка знакомы слой-маски. Растровые маски Fireworks подобны слой-маскам в том отношении, что пиксеты объекта-маски тоже определяют видимость нижележащих объектов. Однако растровые маски Fireworks гораздо более универсальны: пользователь может с легкостью изменить методы их применения и решить, следует ли использовать их градации серого или свойство прозрачности. Кроме того, инспектор свойств существенно упрощает процесс редактирования масок и тем самым обеспечивает более высокую доступность средств для работы со свойствами масок и растров. При выделении маски инспектор свойств отображает множество свойств не только выделенной маски, но также и любого инструмента для работы с растрами, который пользователь может выбрать для маски.

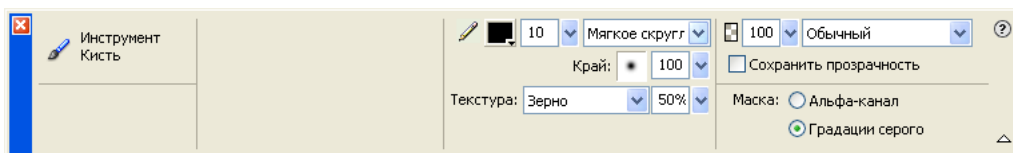


Исходные объекты и растровая маска, примененная с использованием градаций серого

Существует два способа применения растровых масок.

- Использовать существующий объект для маскирования других объектов. Этот прием аналогичен использованию векторной маски.
- Создать объект, который называется пустой маской. Создание пустой маски начинается с придания ей свойства полной прозрачности или полной непрозрачности. Прозрачная (или белая) маска показывает объект во всей его полноте, а непрозрачная (или черная) - полностью скрывает маскируемый объект. Для рисования и изменения объекта-маски могут применяться инструменты растровой графики, позволяя отображать или скрывать нижележащие маскируемые объекты.

При создании растровой маски инспектор свойств отображает сведения о том, каким образом эта маска применяется. Если пользователь выбирает инструмент для работы с растром в тот момент, когда растровая маска выделена, инспектор отображает свойства маски и параметры выделенного инструмента, упрощая процесс-редактирования маски.



Свойства растровой маски в окне инспектора свойств, когда выделен растровый инструмент

По умолчанию растровые маски обычно применяются с использованием градаций серого, однако их можно также применять с использованием альфа-канала. Дополнительную информацию см. в разделе “Изменение способа применения маски” на странице 202.

Создание маски на основе существующего объекта

Маску можно создать на основе существующего объекта. Если в качестве маски применяется векторный объект, то его очертания контура применяются для усечения или кадрирования других объектов. Когда в качестве маски используется растровый объект, видимость других объектов зависит либо от яркости, либо от прозрачности его пикселей.

Маскирование объектов с помощью команды "Вставить как маску"

Команда "Вставить как маску" дает возможность создавать маски методом маскирования объекта или группы объектов с помощью другого объекта. Команда "Вставить как маску" позволяет создавать как векторные, так и растровые маски. При использовании в качестве маски векторного объекта создается векторная маска, которая кадрирует или усекает маскируемые объекты по очертаниям контура векторного объекта. При использовании в качестве маски растрового объекта создается растровая маска, которая изменяет видимость маскируемых объектов на основе значений градаций серого в пикселах растрового объекта.

Создание маски с помощью команды "Вставить как маску".

1 Выделите объект, который должен быть использован в качестве маски. Если нужно выделить несколько объектов, щелкните их поочередно, удерживая нажатой клавишу "Shift".

Примечание: Если в качестве маски используется несколько объектов, то *Fireworks* всегда создает векторную маску, даже если все объекты являются растровыми.

2 Расположите выделение таким образом, чтобы оно перекрывало маскируемый объект или группу объектов.

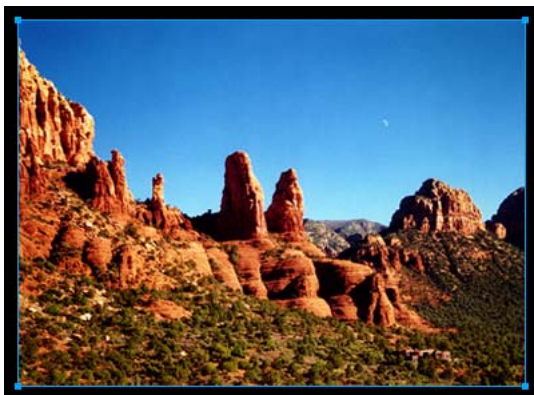
Объект или объекты, которые должны быть использованы в качестве маски, могут находиться либо перед маскируемыми объектами или группой объектов, либо позади них.



3 Чтобы вырезать объект или объекты, которые должны использоваться в качестве маски, выберите меню "Редактирование" > "Вырезать".

4 Выделите объект или группу объектов, на которые должна быть наложена маска.

Если маскируется несколько объектов, то они должны быть сгруппированы. Дополнительную информацию о группировании объектов см. в разделе "Группирование объектов" на странице 67.



5 Чтобы вставить маску, выполните одно из следующих действий.

- Выберите меню "Редактирование" > "Вставить как маску".
- Выберите меню "Изменение" > "Маска" > "Вставить как маску".



Маска, примененная к изображению на черном холсте

Маскирование объектов при помощи команды "Вставить внутрь"

Пользователям FreeHand метод создания масок "Вставить внутрь" наверняка знаком. Он позволяет создавать как векторные, так и растровые маски – в зависимости от типа используемого маскирующего объекта. Команда "Вставить внутрь" создает маску посредством заполнения закрытого контура или растрового объекта другими объектами: векторной графикой, текстом или растровыми графическими объектами. Сам контур иногда называют обтравочным контуром, а находящиеся в нем элементы – содержимым или элементами, вставленными внутрь. Содержимое, выходящее за пределы обтравочного контура, является скрытым.

Результат выполнения команды "Вставить внутрь" похож на результат выполнения команды "Вставить как маску" с несколькими отличиями.

- При выполнении команды "Вставить внутрь" вырезаемый и вставляемый объект является маскируемым объектом. В то время как при выполнении команды "Вставить как маску" вырезаемый и вставляемый объект является маскирующим объектом.

- При использовании векторных масок команда "Вставить внутрь" показывает заливку и обводку самого маскирующего объекта. При выполнении команды "Вставить как маску" заливка и обводка векторного маскирующего объекта по умолчанию не видны. Впрочем, отображение заливки и обводки векторной маски может быть включено и выключено с помощью инспектора свойств. Дополнительную информацию см. в разделе "Изменение способа применения маски" на странице 202.

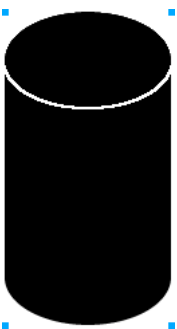
Создание маски с помощью команды "Вставить внутрь".

- 1 Выделите объект или объекты для использования в качестве содержимого при выполнении вставки внутрь.
- 2 Расположите объект или объекты таким образом, чтобы они накладывались на объект, в который должно быть вставлено содержимое.

***Примечание:** Порядок расположения не важен. Главное, чтобы объекты, которые должны использоваться как элементы, вставляемые внутрь, оставались выделенными. Эти объекты могут располагаться над или под маскирующим объектом на панели "Слои".*



- 3 Чтобы переместить объекты в буфер обмена, выберите меню "Редактирование" > "Вырезать".
- 4 Выделите объект, в который должно быть вставлено содержимое. Этот объект будет использоваться в качестве маски, или обтравочного контура.



- 5 Выберите меню "Редактирование" > "Вставить внутрь".

Вставленные объекты отображаются внутри маскирующего объекта или отсекаются им.



Использование текста в качестве маски

Текстовая маска представляет собой тип векторной маски. Текстовые маски применяются таким же образом, как и маски на основе существующих объектов, просто в качестве маскирующего объекта используется текст. При использовании текстовой маски обычно применяются ее очертания контура, однако текстовые маски могут применяться и с использованием градаций серого.



Текстовая маска, применяемая с использованием очертаний контура

Дополнительную информацию см. в разделе “Создание маски на основе существующего объекта” на странице 190. Дополнительную информацию о различных методах применения масок см. в разделе “Изменение способа применения маски” на странице 202.

Маскирование объектов при помощи панели "Слой"

Наиболее простой способ добавить пустую прозрачную растровую маску – с помощью панели "Слой". Эта панель позволяет добавить объекту белую маску, которая может быть настроена рисованием на ней растровыми инструментами.

Примечание: Подробную информацию о создании пустых непрозрачных (или черных) масок см. в разделе “Маскирование объектов с помощью команд “Показать” и “Скрыть”” на странице 195.

Создание растровой маски при помощи панели "Слой".

1 Выделите объект, на который должна быть наложена маска.

2 Нажмите кнопку "Добавить маску", расположенную в нижней части панели "Слой".

Fireworks применяет к выделенному объекту пустую маску. Панель "Слой" отображает миниатюру, представляющую пустую маску.

3 Если маскируемый объект представляет собой растр, то для формирования выделенной области пикселей можно воспользоваться одним инструментом "Область" или "Лассо".

- 4 На панели "Инструменты" выберите один из растровых инструментов рисования: "Кисть", "Карандаш", "Заливка" или "Градиент".
- 5 В инспекторе свойств установите для инструмента нужные параметры.
- 6 Рисуйте на пустой маске, не отменяя ее выделения. В тех областях, где производится рисование, нижележащий маскируемый объект будет скрыт.



Изображение с наложенной маской



Маска, как она отображается на панели "Слои"

Примечание: Дополнительную информацию об изменении вида растровой маски рисованием см. в разделе "Изменение внешнего вида маски" на странице 201.

Маскирование объектов с помощью команд "Показать" и "Скрыть"

Меню "Изменение" > подменю "Маска" содержит несколько параметров, которые предназначены для наложения на объекты пустых растровых масок.

Показать все К объекту применяется пустая прозрачная маска, открывающая весь объект. Для получения того же эффекта на панели "Слои" нажмите кнопку "Добавить маску".

Скрыть все К объекту применяется пустая непрозрачная маска, скрывающая весь объект.

Показать выделение Может использоваться, только когда выделена область пикселей. К объекту применяется прозрачная пиксельная маска по текущей выделенной области. Остальные пиксели растрового объекта будут скрыты. Чтобы получить тот же эффект, выделите область пикселей и нажмите кнопку "Добавить маску".

Скрыть выделение Может использоваться, только когда выделена область пикселей. К объекту применяется непрозрачная пиксельная маска по текущей выделенной области. Остальные пиксели растрового объекта будут отображены. Для получения того же эффекта выделите область пикселей и нажмите кнопку "Добавить маску", удерживая нажатой клавишу "Alt" (Windows) или "Option" (Macintosh).

Чтобы использовать команды "Показать все" и "Скрыть все" создайте маску.

- 1 Выделите объект, на который должна быть наложена маска.
- 2 Чтобы создать маску, выполните одно из следующих действий.

- Чтобы показать объект, выберите меню "Изменение" > "Маска" > "Показать все".
- Чтобы скрыть объект, выберите меню "Изменение" > "Маска" > "Скрыть все".

3 На панели "Инструменты" выберите один из растровых инструментов рисования: "Кисть", "Карандаш" или "Заливка".

4 В инспекторе свойств установите для инструмента нужные параметры.

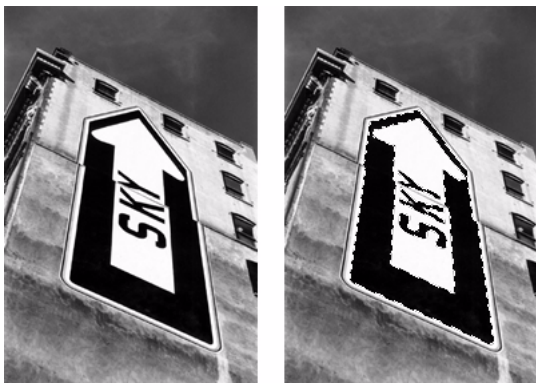
Если применена маска "Скрыть все", то необходимо выбрать цвет, отличный от черного.

5 Рисуйте на пустой маске. В участках рисования нижележащий маскируемый объект будет либо скрыт, либо показан – это зависит от типа примененной к нему маски.

***Примечание:** Дополнительную информацию об изменении вида растровой маски рисованием см. в разделе "Изменение внешнего вида маски" на странице 201.*

Чтобы использовать команды "Показать выделение" и "Скрыть выделение" создайте маску.

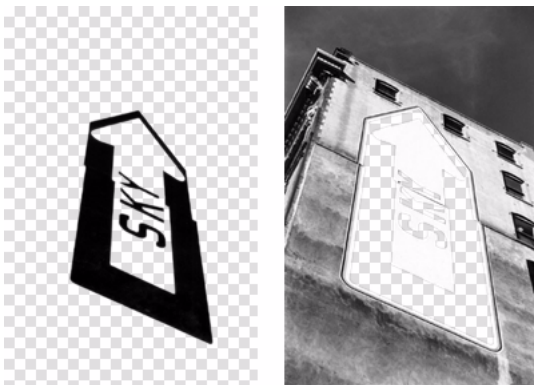
- 1** На панели "Инструменты" выберите инструмент "Область", "Лассо" или "Волшебная палочка".
- 2** Выделите пиксели на растре.



Исходное изображение. Пиксели, выделенные инструментом "Волшебная палочка"

3 Чтобы создать маску, выполните одно из следующих действий.

- Выберите меню "Изменение" > "Маска" > "Показать выделение", чтобы показать область, определяемую выделенными пикселями.
- Выберите меню "Изменение" > "Маска" > "Скрыть выделение", чтобы скрыть область, определяемую выделенными пикселями.



Результаты выполнения команд "Показать выделение" и "Скрыть выделение"

Растровая маска применяется по области, определяемой выделенными пикселями. Дальнейшее редактирование маски для показа или скрытия оставшихся пикселей маскируемого объекта можно произвести с помощью растровых инструментов. Дополнительную информацию об изменении вида растровой маски рисованием см. в разделе "Изменение внешнего вида маски" на странице 201.

Об импорте и экспорте слой-масок Photoshop

Программа Photoshop предусматривает возможность маскирования изображений с помощью слой-масок или сгруппированных слоев. Fireworks позволяет успешно импортировать изображения, в которых применяются слой-маски, без потери возможности их редактирования. Слой-маски импортируются как растровые маски.

Маски Fireworks тоже могут быть экспортированы в Photoshop. Они преобразуются в слой-маски Photoshop. Если маскируемые объекты включают в себя текст и требуется сохранить возможность его редактирования в программе Photoshop, необходимо при экспорте выбрать параметр "Приоритет возможностей перед внешним видом".

Примечание: Если текст используется в качестве маскирующего объекта, он будет преобразован в растр и после импорта в Photoshop уже не будет доступен для редактирования.

Группирование объектов для создания маски

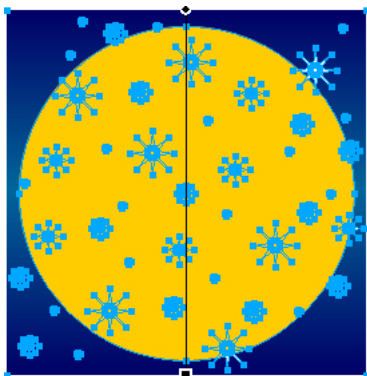
Два и более объекта могут быть объединены в группу для создания маски. Объект, расположенный на самом верху, становится маскирующим объектом.

Объекты могут быть сгруппированы либо как растровые, либо как векторные маски. Порядок расположения определяет тип применяемой маски. Если расположенный в самом верху объект является векторным, то результатом группирования станет векторная маска. Если расположенный в самом верху объект является растровым, то результатом группирования станет растровая маска.

Примечание: Дополнительную информацию о векторных и растровых масках см. в разделе "О масках" на странице 188.

Группирование объектов для создания маски.

- 1 Удерживая нажатой клавишу "Shift", щелкните два или более перекрывающихся объекта.



Объекты могут находиться на разных слоях.

- 2 Выберите меню "Изменение" > "Маска" > "Группа как маска".

**Редактирование масок**

Существует множество способов изменения масок. Изменение положения, формы и цвета маски позволяет изменять степень видимости маскируемых объектов. Кроме того, может быть изменен тип маски и способ ее применения. Наконец, маски могут быть заменены, отключены и удалены.

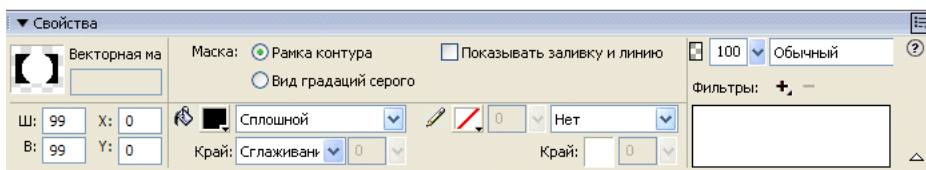
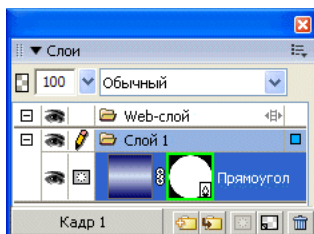
Результаты редактирования маски видны немедленно, даже если сам маскирующий объект не виден на холсте. Миниатюра маски на панели "Слои" отображает изменения, внесенные пользователем в маску.

Маскируемые объекты также доступны для изменения. Их переупорядочивание может производиться без перемещения маски. Кроме того, к существующей группе могут быть добавлены другие маскируемые объекты.

Выделение масок и маскируемых объектов с помощью миниатюр

Маски и маскируемые объекты могут быть легко идентифицированы и выделены с помощью миниатюр на панели "Слои". Миниатюры позволяют выделять и редактировать только маску или только маскируемые объекты, не затрагивая другие объекты.

При выделении миниатюры маски рядом с ней на панели "Слой" появляется значок маски, а свойства этой маски отображаются в окне инспектора свойств, где их при желании можно изменить.



Выделение маски.

- ❖ Щелкните миниатюру маски на панели "Слой".

При выделении маски ее миниатюра на панели "Слой" подсвечивается зеленым цветом.

Выделение маскируемых объектов.

- ❖ Щелкните миниатюру маскируемого объекта на панели "Слой".

При выделении маскируемого объекта его миниатюра на панели "Слой" подсвечивается синим цветом.

Выделение масок и маскируемых объектов с помощью инструмента "Выделение в группе"

С помощью инструмента "Выделение в группе" производится выделение на холсте отдельных масок и маскируемых объектов, при этом другие компоненты маски не выделяются.

При выделении маски или маскируемого объекта с помощью инструмента "Выделение в группе" в окне инспектора свойств отображаются свойства выделенного объекта.

Независимое выделение маски или маскируемого объекта.

- ❖ Выбрав инструмент "Выделение в группе", щелкните объект на холсте.

При выделении маски подсвечиваются зеленым цветом, а маскируемые объекты – синим.

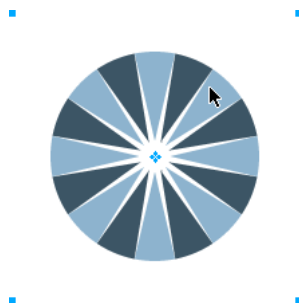
Перемещение масок и маскируемых объектов

Положение масок и маскируемых объектов может быть изменено. Они перемещаются как вместе, так и по отдельности.

Перемещение маски вместе с маскируемыми объектами.

- 1 Выделите маску на холсте при помощи инструмента "Выделение".

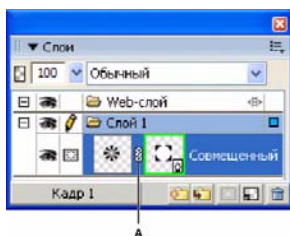
- 2 Перетяните маску на новое место, но не перетягивайте маркер выделения, если маскируемый объект необходимо переместить отдельно от самой маски.



Перемещение маски и маскируемых объектов независимо друг от друга посредством отмены связи.

- 1 На панели "Слои" щелкните значок ссылки для маски.

В результате этого связь между масками и маскируемыми объектами будет отменена и их можно будет перемещать независимо друг от друга.



А. Значок ссылки

- 2 Выделите миниатюру объекта, который нужно переместить: маску или маскируемые объекты.
- 3 Перетяните объект или объекты по холсту при помощи инструмента "Выделение".

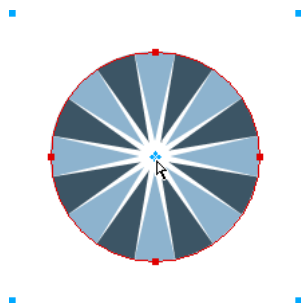
Примечание: Если маскируемых объектов больше одного, то все маскируемые объекты перемещаются одновременно.

- 4 Щелкните между миниатюрами масок на панели "Слои". В результате этого связь между маскируемыми объектами и маской будет восстановлена.

Перемещение маски независимо от других объектов с помощью маркера выделения.

- 1 Выделите маску на холсте с помощью инструмента "Выделение".

2 Выделите инструмент "Выделение в группе" и перетяните маркер перемещения маски на новое местоположение.

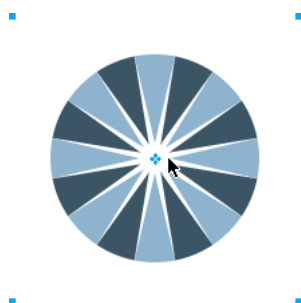


Перемещение маскируемых объектов независимо от маски с помощью маркера выделения.

1 Выделите маску на холсте с помощью инструмента "Выделение".

2 Перетяните маркер выделения на новое местоположение.

Объекты перемещаются, а положение маски при этом не изменяется.



Примечание: Если маскируемых объектов больше одного, то все маскируемые объекты перемещаются одновременно.

Перемещение маскируемых объектов независимо друг от друга.

❖ Щелкните объект инструментом "Выделение в группе", чтобы выделить его, и затем перетяните этот объект.

Это единственный способ выделить и переместить отдельный маскируемый объект, не перемещая все остальные маскируемые объекты.

Изменение внешнего вида маски

Изменяя форму и цвет маски, можно воздействовать на степень видимости маскируемых объектов.

Форма растровой маски изменяется посредством рисования на ней с помощью растровых инструментов.

Форма векторной маски изменяется посредством перемещения точек маскирующего объекта.

Если маска применяется с использованием градаций серого, то пользователь может, изменяя ее цвета, регулировать уровень непрозрачности находящихся под ним маскируемых объектов. При использовании цветов средних тонов на маске градаций серого маскируемые объекты приобретают полупрозрачный вид. Пользуйтесь более светлыми цветами, чтобы отобразить маскируемые объекты, и более темными цветами, чтобы скрыть маскируемые объекты и отобразить фон.

Кроме того, маску можно изменять добавлением к ней маскирующих объектов или использованием инструментов трансформации.

Чтобы изменить форму выделенной маски, выполните одно из следующих действий.

- Рисуйте на растровой маске с помощью одного из растровых инструментов рисования.
- Переместите точки векторного маскирующего объекта с помощью инструмента "Выделение в группе".

Чтобы изменить цвет выделенной маски, выполните одно из следующих действий.

- Для растровых масок градаций серого используйте растровые инструменты рисования на маске с применением различных цветовых значений градаций серого.
- Для векторных масок градаций серого изменяйте цвет маскирующего объекта.

***Примечание:** Пользуйтесь более светлыми цветами для отображения маскируемых объектов и более темными – для скрытия маскируемых объектов.*

Изменение маски добавлением к ней новых маскирующих объектов.

- 1 Выберите меню "Редактирование" > "Вырезать", чтобы вырезать объект или объекты, которые нужно добавить.
 - 2 Выделите миниатюру маскируемого объекта на панели "Слои".
 - 3 Выберите меню "Редактирование" > "Вставить как маску".
 - 4 В ответ на запрос о необходимости замены или добавления существующей маски выберите "Добавить".
- Объект или объекты добавляются к маске.

Изменение маски с помощью инструментов трансформации.

- 1 Выделите маску на холсте с помощью инструмента "Выделение".
- 2 Примените к маске трансформацию с помощью инструмента трансформации или меню "Изменение" > подменю "Трансформирование". Дополнительную информацию об использовании инструментов трансформации см. в разделе "Трансформирование и искажение выделенных объектов и областей" на странице 63.

Трансформация применяется к маске и ее маскируемым объектам.

***Примечание:** Трансформация может применяться только к маскирующему объекту. Для этого нужно сначала отменить на панели "Слои" связь между маской и маскирующими объектами, а затем выполнить трансформацию.*

Изменение способа применения маски

Чтобы удостовериться, что производится редактирование маски и выяснить ее тип, воспользуйтесь инспектором свойств. Когда маска выделена, инспектор свойств предоставляет пользователю возможность изменить способ ее применения. Если окно инспектора свойств свернуто, нажмите стрелку разворачивания, чтобы отобразить все свойства.

По умолчанию векторные маски применяются с использованием очертаний контура. Очертания контура или текста используются в качестве маски. При желании также можно отобразить заливку и обводку маски. Это приводит к тому же результату, что и применение команды "Вставить внутрь" для создания маски. Дополнительную информацию см. в разделе "Создание маски на основе существующего объекта" на странице 190.



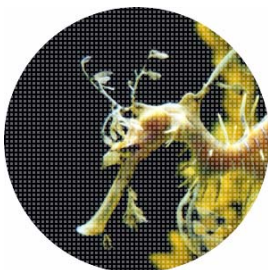
Векторная маска, применяемая с использованием очертаний контура, когда установлен параметр "Показывать заливку и обводку"

Растровая маска с применением альфа-канала позволяет создать маску, по виду похожую на векторную, которая будет использоваться с применением очертаний контура. При использовании маски с применением альфа-канала уровень прозрачности маскирующего объекта определяет степень видимости маскируемых объектов.



Растровая маска, применяемая с использованием альфа-канала

Как векторные, так и растровые маски могут применяться с использованием градаций серого. По умолчанию растровые маски применяются с использованием градаций серого. Когда маска применяется с использованием градаций серого, яркость пикселей в ней определяет, насколько хорошо видны маскируемые объекты. Яркие пиксели отображают маскируемый объект. Более темные пиксели в маске подавляют изображение и отображают фон. При использовании масок с применением градаций серого возникают любопытные эффекты, если маскирующий объект содержит узор градиентной заливки.



Векторная маска с узором градиентной заливки, примененная с использованием градаций серого

Кроме того, имеется возможность преобразования векторных масок в растровые. Растровые маски нельзя преобразовать обратно в векторные.

Дополнительную информацию о векторных и растровых масках см. в разделе "О масках" на странице 188.

Применение векторной маски с использованием очертаний контура.

- ❖ Выделив векторную маску, выберите в инспекторе свойств параметр "Очертания контура".

Отображение заливки и обводки векторной маски.

- ❖ Выделив векторную маску, которая была применена с использованием очертаний контура, в окне инспектора свойств установите флажок "Показывать заливку и обводку".

Применение растровой маски с использованием альфа-канала.

- ❖ Выделив растровую маску, выберите в окне инспектора свойств параметр "Альфа-канал".

Применение векторной и растровой маски с использованием градаций серого.

- ❖ Выделив маску, выберите в окне инспектора свойств параметр "Вид градаций серого".

Преобразование векторной маски в растровую.

- 1 На панели "Слои" выделите миниатюру маскирующего объекта.
- 2 Выберите меню "Изменение" > "Свести выделенные объекты".

Добавление объектов к маскируемому выделению

К существующей маскируемой области выделения можно добавить другие объекты.

Добавление маскируемых объектов к маскируемой области выделения.

- 1 Выберите меню "Редактирование" > "Вырезать", чтобы вырезать выделенный объект или объекты, которые необходимо добавить.
- 2 Выделите миниатюру маскируемого объекта на панели "Слои".
- 3 Выберите меню "Редактирование" > "Вставить внутрь".

Объект или объекты добавляются к маскируемым объектам.

***Примечание:** Если команда "Вставить внутрь" применяется к существующей маске, то заливка и обводка маскирующего объекта не будут отображаться, если исходная маска не была применена с использованием обводки и заливки.*

Замена, отключение и удаление масок

Маску можно заменить новым маскирующим объектом. Кроме того, маски можно отключать и удалять. При отключении маски она будет временно скрыта. При удалении маска исчезает навсегда.

Замена маски.

- 1 Выберите меню "Редактирование" > "Вырезать", чтобы вырезать выделенный объект или объекты, которые необходимо использовать в качестве маски.
 - 2 На панели "Слои" выделите миниатюру маскируемого объекта и выберите меню "Редактирование" > "Вставить как маску".
 - 3 В ответ на запрос о необходимости замены или добавления существующей маски выберите "Заменить".
- Существующий маскирующий объект заменяется новым.

Чтобы включить или отключить выделенную маску, выполните одно из следующих действий.

- В меню "Параметры" панели "Слой" выберите пункт "Отключить маскирование" или "Использовать маску".
- Выберите меню "Изменение" > "Маска" > "Отключить маскирование" или "Изменение" > "Маска" > "Использовать маску".

При отключении маски на ее миниатюре появляется красный значок "X". Щелкнув этот значок, маску можно включить.

Удаление выделенной маски.

1 Чтобы удалить маску, выполните одно из следующих действий.

- В меню "Параметры" панели "Страницы" выберите пункт "Удалить маску".
- Выберите меню "Изменение" > "Маска" > "Удалить маску".
- Перетащите миниатюру маски на значок папки "Мусор" на панели "Слой".

2 Перед удалением маски необходимо решить, должен ли быть применен эффект маски к маскируемым объектам.

Применить Внесенные в объект изменения сохраняются, но маска будет недоступна для редактирования. Если маскируемый объект относится к категории векторных, то маска и векторный объект преобразуются в растровое изображение.

Отменить Внесенные изменения отменяются, а объект вновь обретает исходную форму.

Отмена Операция удаления прекращается, и маска сохраняется.

Наложение и прозрачность

Совмещение – это процесс изменения прозрачности или цветовое взаимодействие двух или нескольких наложенных друг на друга объектов. В программе Fireworks режимы наложения дают возможность создавать совмещенные изображения. Кроме того, режимы наложения обеспечивают дополнительное средство управления уровнем непрозрачности объектов и изображений.

О режимах наложения

При выборе пользователем режима наложения Fireworks применяет его к выделенным объектам во всей их полноте. Расположенные в одном документе или на одном слое объекты могут иметь режимы наложения, отличные от режимов других объектов, размещенных в том же документе или на том же слое.

Когда объекты с различными режимами наложения объединяются в группы, режимы наложения отдельных объектов заменяются режимом наложения группы. При разгруппировании объектов режим наложения для каждого объекта восстанавливается.

Примечание: Режимы наложения слоя не действуют внутри символьных документов.

Режим наложения содержит следующие элементы.

Накладываемый цвет Цвет, к которому применяется режим наложения.

Непрозрачность Степень прозрачности, к которой применяется режим наложения.

Базовый цвет Цвет пикселей под накладываемым цветом.

Результирующий цвет Цвет, возникающий в результате воздействия режима наложения на базовый цвет.

Вот некоторые из режимов наложения, применяемых в Fireworks.

Нормальный Режим наложения не применяется.

Растворение Произвольно выбираются цвета между текущим и фоновым слоем, что в результате дает эффект наложения.

Умножение Базовый цвет усиливается путем добавления накладываемого цвета, в результате чего получается более темный цвет.

Осветление Цвет, инверсный накладываемому цвету, усиливается путем добавления базового цвета. В результате этого возникает эффект обесцвечивания.

Замена темным В качестве результирующего из двух цветов – накладываемого цвета и базового цвета – выбирается более темный. При этом заменяются только те пикселы, яркость которых выше, чем у накладываемого цвета.

Линейное затемнение Исследуется каждый канал текущего и фоновых слоев. Яркость цвета фона снижается, и он становится темнее, отражая накладываемый цвет. Общий эффект сводится к тому, что изображение становится темнее. Нейтральным цветом является белый, поэтому, когда линейное затемнение применяется к белому цвету, оно не имеет эффекта.

Замена светлым В качестве результирующего из двух цветов – накладываемого цвета и базового цвета – выбирается более светлый. При этом заменяются только пикселы, более темные, чем у накладываемого цвета.

Линейное осветление Исследуется каждый канал текущего и фоновых слоев. Яркость цвета фона повышается, и он становится темнее, отражая накладываемый цвет. Общий эффект сводится к тому, что изображение становится светлее. Нейтральным цветом является черный, поэтому, когда линейное осветление применяется к черному цвету, оно не имеет эффекта.

Яркий свет Режим наложения, повышающий уровень контраста. Сочетает эффекты режимов "Затемнение основы" и "Осветление основы". Если накладываемый цвет темнее среднего тона серого, изображение затемняется или выжигается путем повышения контрастности. В других случаях изображение осветляется или комбинируется путем снижения уровня контрастности.

Линейный свет Отличается от режима "Яркий свет" тем, что представляет собой сочетание режимов "Линейное затемнение" и "Линейное осветление" и корректирует не контраст, а яркость. Если цвет слоя наложения темнее, чем средний тон серого, то изображение делается более темным за счет снижения яркости. Если же цвет слоя наложения светлее среднего тона серого, то изображение делается более ярким за счет повышения яркости.

Точечный свет Заменяет цвет в зависимости от накладываемого цвета. Если накладываемый цвет светлее, чем 50% серый, то пикселы, более темные, чем накладываемый цвет, заменяются, а все остальные не изменяются. Если накладываемый цвет темнее, чем 50% серый, то пикселы, более светлые, чем накладываемый цвет, заменяются, а остальные не изменяются.

Жесткое смешение Сводит цветовую гамму изображения к восьми чистым цветам.

Разница Вычитает накладываемый цвет из базового цвета или базовый цвет из накладываемого. Менее яркий цвет вычитается из более яркого.

Цветовой тон Создает результирующий цвет, сочетающий значение цветового тона накладываемого цвета со светимостью и насыщенностью базового цвета.

Насыщенность Создает результирующий цвет, сочетающий насыщенность накладываемого цвета со светимостью и цветовым тоном базового цвета.

Цвет Создает результирующий цвет, сочетающий цветовой тон и насыщенность накладываемого цвета со светимостью базового цвета. При этом уровни серого резервируются для окрашивания монохромных изображений и тонирования цветных.

Свечение Сочетает светимость накладываемого цвета с цветовым тоном и насыщенностью базового цвета.

Инверсия Инвертирует базовый цвет.













Оттенок Добавляет серый цвет в базовый.

Стереть Удаляет все пиксеты базового цвета, включая пиксеты фонового изображения.

Общие сведения о режимах наложения и, в частности, о режимах наложения Photoshop см. на следующем web-сайте: www.pegtop.net/delphi/articles/blendmodes/.

Примеры режимов наложения

Ниже приведены примеры режимов наложения, применяемых в Fireworks. Дополнительные примеры см. на следующем web-сайте: www.pegtop.net/delphi/articles/blendmodes/.

		
Исходное изображение	Нормальный	Умножение
		
Осветление	Замена темным	Замена светлым
		
Разница	Цветовой тон	Насыщенность
		
Цвет	Свечение	Инверсия



Настройка уровня непрозрачности и режимов наложения

Изменение уровня непрозрачности и режима наложения для выделенных объектов производится при помощи инспектора свойств или панели "Слой". При значении параметра "Непрозрачность", равном 100, объект отображается как совершенно непрозрачный. При значении, равном 0 (нулю), объект является абсолютно прозрачным.

Режим наложения и уровень непрозрачности можно задать до начала рисования объекта.

Указание режима наложения и уровня непрозрачности.

❖ Выбрав на панели "Инструменты" нужный инструмент, задайте параметры наложения и непрозрачности в окне инспектора свойств.

Примечание: При работе с некоторыми инструментами параметры наложения и непрозрачности недоступны.

Установка режима наложения и уровня непрозрачности для существующих объектов.

- 1 Из двух накладывающихся друг на друга объектов выделите верхний.
- 2 Во всплывающем меню "Режим смешения" в инспекторе свойств или на панели "Слой" выберите режим наложения.
- 3 Перетяните раскрывающийся ползунок "Непрозрачность" или введите значение в текстовом поле.

Настройка режима наложения и уровня непрозрачности по умолчанию, применяемых к объектам при их рисовании.

- 1 Выберите меню "Выделение" > "Отменить выделение", чтобы избежать непреднамеренного применения режима наложения и уровня непрозрачности.
- 2 Выбрав векторный или растровый инструмент для рисования, задайте режим наложения и уровень непрозрачности в окне инспектора свойств.

Заданные параметры наложения и непрозрачности будут по умолчанию применяться ко всем объектам, рисование которых в дальнейшем будет производиться с помощью этого инструмента.

О "живом" фильтре "Цвет заливки"

Программа Fireworks содержит "живой" фильтр, который предназначен для корректировки цвета объекта с изменением его уровня непрозрачности и режима наложения. Этот фильтр называется "Цвет заливки" и производит такой же эффект, как наложение на объект другого объекта, имеющего другой уровень непрозрачности и режим наложения. Дополнительную информацию об использовании "живого" фильтра "Цвет заливки" см. в разделе "Использование "Живых" фильтров" на странице 169.

Раздел 10: Использование стилей, символов и URL-адресов

В программе Fireworks имеется три панели, позволяющие пользователям сохранять и повторно использовать стили, символы и URL-адреса. Стили сохраняются на панели "Стили", символы для текущего документа - на панели "Библиотека", а URL-адреса - на панели "URL-адрес". По умолчанию все три панели объединены в группу "Ресурсы".

Панель "Стили" содержит набор стандартных стилей Fireworks, из которых пользователь может выбрать нужный. Кроме этого, если созданное сочетание обводок, заливок, фильтров и атрибутов должно в дальнейшем использоваться повторно, их можно сохранить в виде стиля. Вместо того чтобы каждый раз вновь задавать эти атрибуты, их можно просто сохранить на панели "Стили" и затем применять этот набор атрибутов к другим объектам.

В программе Fireworks предусмотрено использование трех типов символов: графические символы, символы анимации и символы кнопок. Каждый из них обладает уникальными характеристиками, определяющими область их применения. Пользователь может создавать новые символы и дубликаты символов, а также импортировать и редактировать их с помощью панели "Библиотека". Информацию об отдельных функциях, реализованных в символах кнопок и анимации, см. в разделах "Создание анимаций" на странице 274 и "Создание кнопок и всплывающих меню" на странице 252.

URL-адрес (Uniform Resource Locator) - это адрес отдельной страницы или файла, размещенного в Интернете. При многократном использовании одного и того же URL-адреса его можно добавить на панель "URL-адрес". Эта панель позволяет создавать целые библиотеки URL-адресов.

В этом разделе рассматриваются следующие темы:

- "Использование стилей" на странице 209
- "Использование символов" на странице 213
- "Работа с URL-адресами" на странице 223

Использование стилей

Набор заданных атрибутов заливки, обводки, фильтров и текстовых атрибутов можно сохранить для повторного использования, создав стиль. При применении стиля к объекту последний приобретает характеристики данного стиля.

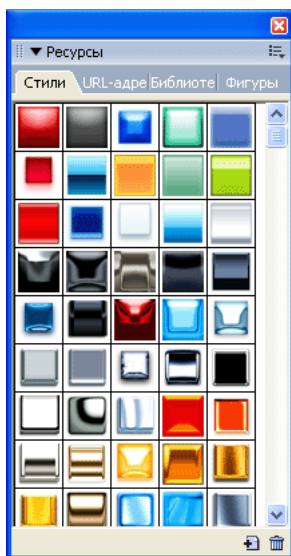


Программа Fireworks содержит множество стандартных стилей. Пользователь может добавлять, редактировать и удалять стили. На DVD-диске Fireworks, а также на web-сайте Adobe содержится множество дополнительных стандартных стилей, которые могут быть импортированы в программу Fireworks. Кроме того, поддерживается экспорт стилей для использования совместно с другими пользователями Fireworks и их импорт из других документов Fireworks.

***Примечание:** К растровым объектам стили применять нельзя.*

Применение стиля

Панель "Стили" предназначена для создания, хранения стилей и их применения к объектам или тексту.



панель "Стили"

Стиль может быть изменен после его применения к объекту. Сам объект при этом останется неизменным. Fireworks не отслеживает применение стилей к тому или иному объекту. После удаления заказной стиль не подлежит восстановлению, однако все объекты, к которым он был применен, сохраняют свои атрибуты. После удаления стиля, поставляемого вместе с программой Fireworks, он (как и любой другой удаленный стиль) может восстановить по команде "Восстановить стили" в меню "Параметры" панели "Стили". Однако при этом все заказные стили будут удалены.

Применение стиля к выделенному объекту или текстовому блоку.

- 1 Чтобы открыть панель "Стили", выберите меню "Окно" > "Стили".
- 2 Щелкните стиль на панели "Стили".

Создание и удаление стилей


Стиль может быть создан на основе атрибутов выделенного объекта. Этот стиль отображается на панели Стили.

Кроме того, любой стиль на панели "Стили" может быть удален.

В стиле могут быть сохранены следующие атрибуты.

- Тип и цвет заливки, включая узоры, текстуры и атрибуты векторных градиентов - угол, положение, непрозрачность и другие.
- Тип и цвет обводки.
- Фильтры.
- Атрибуты текста, такие, как шрифт, кегль, начертание (полужирный, курсив, подчеркнутый), выравнивание, сглаживание, автокернинг, масштаб по горизонтали, диапазон кернинга и интерлиньяж.

Создание нового стиля.

- 1 Создайте или выделите векторный объект или текст, имеющие нужную вам обводку, заливку, фильтры или атрибуты текста.
- 2  Нажмите кнопку "Новый стиль" в нижней части панели "Стили".
- 3 В диалоговом окне "Создать стиль" выберите атрибуты, которые должны быть включены в новый стиль.

Примечание: Для сохранения других атрибутов, не вошедших в список (выравнивание, сглаживание, автокернинг, масштаб по горизонтали, диапазон кернинга и интерлиньяж), установите флажок "Другие свойства текста".

- 4 При необходимости введите имя стиля и нажмите кнопку "ОК".

На панели "Стили" появляется значок, представляющий созданный стиль.


Создание нового стиля на основе существующего.

- 1 Примените существующий стиль к выделенному объекту.
- 2 Измените атрибуты объекта.
- 3 Сохраните эти атрибуты, создав новый стиль, как описано в предыдущей процедуре.

Удаление стиля.

- 1 Выделите стиль на панели "Стили".

Чтобы выделить несколько стилей, щелкните первый и последний из них, удерживая нажатой клавишу "Shift". Чтобы выделить несколько несмежных стилей, щелкните их все по очереди, удерживая нажатой клавишу "Control" (Windows) или "Command" (Macintosh).

- 2  Нажмите кнопку "Удалить стиль" на панели "Стили".

Редактирование стилей

Изменить содержащиеся в том или ином стиле атрибуты можно при помощи панели "Стили".

Редактирование стиля.

- 1 Выберите меню "Выделить" > "Отменить выделение", чтобы отменить выделение всех выделенных объектов на холсте.
- 2 Дважды щелкните стиль на панели "Стили".
- 3 В диалоговом окне "Редактировать стиль" выделите или отмените выделение компонентов тех атрибутов, которые необходимо применить. Диалоговое окно "Редактировать стиль" содержит те же параметры, что и диалоговое окно "Создать стиль". Дополнительную информацию о выборе включаемых в стиль атрибутов см. в разделе "Создание и удаление стилей" на странице 210.
- 4 Чтобы применить изменения к стилю, нажмите кнопку "ОК".

Экспорт и импорт стилей

В целях экономии времени и поддержания единообразия, стилями можно пользоваться совместно с другими пользователями программы Fireworks. Возможность совместного использования стилей обеспечивается их экспортом на другие компьютеры.

Экспорт стилей.

1 Выделите стиль на панели "Стили".

Чтобы выделить несколько стилей, щелкните первый и последний из них, удерживая нажатой клавишу "Shift". Чтобы выделить несколько несмежных стилей, щелкните их все по очереди, удерживая нажатой клавишу "Control" (Windows) или "Command" (Macintosh).

2 В меню "Параметры" панели "Стили" выберите пункт "Экспортировать стили".

3 Введите имя и расположение документа, который будет содержать сохраненные стили.

4 Нажмите кнопку "Сохранить".

Импорт стилей.

1 В меню "Параметры" панели "Стили" выберите пункт "Импортировать стили".

2 Выделите для импорта документ, содержащий стили.

Все стили этого документа будут импортированы и помещены непосредственно после выделенного стиля на панели "Стили".

Использование для стиля атрибутов по умолчанию

Чтобы удалить с панели "Стили" все заказные стили и восстановить все удаленные стандартные стили, панель можно вернуть в состояние по умолчанию. Можно также изменить размер значков, отображаемых на панели "Стили".

Восстановление панели "Стили" в состояние по умолчанию.

❖ В меню "Параметры" панели "Стили" выберите пункт "Восстановить стили".

Примечание: При восстановлении панели в состояние по умолчанию все заказные стили, которые были на ней сохранены, будут удалены.

Изменение размера значков предварительного просмотра стилей.

❖ Для переключения значков на крупные и мелкие выберите в меню "Параметры" панели "Стили" пункт "Крупные значки".

Применение атрибутов без создания стиля

Атрибуты одного объекта можно также скопировать и применить к другому объекту без создания нового стиля на панели "Стили". Это позволяет быстро применять атрибуты к объекту в тех случаях, когда пользователь не планирует применять эти атрибуты к другим объектам более одного раза. К числу доступных для копирования и применения атрибутов относятся заливки, обводки, фильтры и текстовые атрибуты.

Копирование атрибутов одного объекта и применение их к другому.

1 Выделите объект, атрибуты которого нужно скопировать.

- 2 Выберите меню "Редактирование" > "Копировать".
- 3 Отмените выделение исходного объекта и выделите объект или объекты, к которым необходимо применить новые атрибуты.
- 4 Выберите меню "Редактирование" > "Вставить атрибуты".

Выделенные объекты приобретают те же атрибуты, что и исходный объект.

Использование символов

Программа Fireworks предусматривает три типа символов: графические символы, символы анимации и символы кнопок. Каждый из них обладает уникальными характеристиками, определяющими область их применения. Экземпляры являются представлениями символов Fireworks. При редактировании объекта символа (оригинала) автоматически изменяются и все его экземпляры (копии), отражая тем самым изменения, вносимые в символ.

Символы оказываются полезными в тех случаях, когда необходимо повторно использовать графический элемент. Они могут быть помещены в несколько документов Fireworks, сохраняя свою связь с их символами. Символы незаменимы при создании кнопок и анимации объектов в течение нескольких кадров. Более подробную информацию о дополнительных функциях, встроенных в средства анимации и кнопки см. в разделах "Создание символов анимации" на странице 275 и "Создание символов кнопок" на странице 252.

Создание символа

Создание символов производится через вложенное меню "Редактирование" > "Вставить". Символы могут быть созданы на основе объекта, текстового блока или группы и затем помещены в одну из папок на вкладке "Библиотека" панели "Ресурсы". Чтобы разместить экземпляр в документе, его достаточно просто перетянуть со вкладки "Библиотека" на холст. После создания экземпляра символа в текущем документе он помещается на вкладку "Библиотека" панели "Ресурсы" и доступен для редактирования.

Создание нового символа на основе выделенного объекта.

- 1 Выделите объект и выберите меню "Изменение" > "Символ" > "Преобразовать в символ".
- 2 В поле "Имя" диалогового окна "Преобразовать в символ" введите имя символа.
- 3 Выберите тип символа: графический символ, символ анимации или символ кнопки.
- 4 Если к символу необходимо применить 9-фрагментное масштабирование, установите параметр "Включить направляющие 9-фрагментного масштабирования". Дополнительную информацию о 9-фрагментном масштабировании см. в разделе "Применение 9-фрагментного масштабирования" на странице 215.
- 5 Чтобы добавить этот символ на панель "Общая библиотека", что позволяет использовать его в нескольких документах, установите параметр "Сохранить в общую библиотеку".
- 6 Нажмите кнопку "ОК", чтобы сохранить символ.

Символ отображается на вкладке "Библиотека" панели "Ресурсы" и на панели "Общая библиотека", если был выбран соответствующий параметр. Выделенный объект становится экземпляром символа, а в окне инспектора свойств отображаются параметры символа.

Создание символа "с нуля".

1 Выполните одно из следующих действий.

- Выберите меню "Редактирование" > "Вставить" > "Новый символ".
- В меню "Параметры" панели "Библиотека" выберите пункт "Новый символ".

2 Выберите тип символа: графический символ, символ анимации или символ кнопки.

3 Если к символу необходимо применить 9-фрагментное масштабирование, установите параметр "Включить направляющие 9-фрагментного масштабирования". После этого нажмите кнопку "ОК".

В зависимости от выбранного типа символа открывается окно редактора символов или редактора кнопок.

4 Создайте символ при помощи инструментов панели "Инструменты", а затем закройте редактор.

Дополнительную информацию см. в разделах "Создание символов кнопок" на странице 252, "Замена символа." на странице 215 и "Создание символов анимации" на странице 275.

Помещение экземпляров

Экземпляры символа могут быть помещены в текущий документ.

Помещение экземпляра.

- ❖ Перетащите символ с панели "Библиотека" на текущий документ.



Экземпляр символа на холсте

Редактирование символов

Символ может быть изменен в редакторе символов, который по завершении редактирования автоматически обновляет все связанные экземпляры.

***Примечание:** При выполнении большинства операций редактирования изменение экземпляра влечет за собой изменение символа и всех остальных экземпляров. Однако это правило имеет несколько исключений. Дополнительную информацию см. в разделе "Редактирование экземпляров" на странице 220.*

Редактирование символа и всех его экземпляров.

1 Выполните одно из следующих действий, чтобы открыть окно "Редактор символов".

- Дважды щелкните экземпляр.
- Выделите экземпляр и выберите меню "Изменение" > "Символ" > "Редактировать символ".
- На панели "Библиотека" выделите один из символов и в меню "Параметры" выберите пункт "Редактировать символ".

2 Внесите изменения в символ и закройте окно.

Изменения будут отражены в символе и во всех его экземплярах.

***Примечание:** Чтобы при изменении размеров символа его форма не исказилась, пользуйтесь при масштабировании в редакторе символов 9-фрагментными направляющими. Дополнительные сведения см. в разделе "Применение 9-фрагментного масштабирования" на странице 215.*

Переименование символа.

- 1 Дважды щелкните имя символа на панели "Библиотека".
- 2 Измените имя в диалоговом окне "Свойства символа" и нажмите кнопку "ОК".

Создание дубликата символа.

- 1 На панели "Библиотека" выделите нужный символ.
- 2 В меню "Параметры" панели "Библиотека" выберите пункт "Создать дубликат".

Изменение типа символа.

- 1 Дважды щелкните имя символа на панели "Библиотека".
- 2 Выберите другое значение для параметра "Тип символа".

Выделение всех неиспользуемых символов на панели "Библиотека".

- ❖ В меню "Параметры" панели "Библиотека" выберите пункт "Выбрать неиспользуемые элементы".

Удаление символа.

- 1 На панели "Библиотека" выделите нужный символ.
- 2 В меню "Параметры" панели "Библиотека" выберите пункт "Удалить".
- 3 Нажмите кнопку "Удалить". Символ и все его экземпляры будут удалены.

Замена символа.

- 1 Выделите символ, который был ранее помещен на холст.
- 2 Щелкните его правой клавишей мыши и в контекстном меню выберите пункт "Заменить символ".
- 3 В диалоговом окне "Заменить символ" выберите экземпляр другого существующего символа.
- 4 Нажмите кнопку "ОК".

Применение 9-фрагментного масштабирования

9-фрагментное масштабирование, которое впервые появилось в программе Fireworks CS3, дает возможность увеличивать и уменьшать размеры векторных и растровых символов без искажения их геометрических пропорций. Масштабирование символа производится после их деления на несколько фрагментов (от 3 до 9 в зависимости от формы символа).

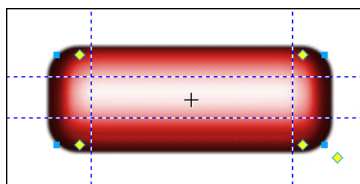
На следующем рисунке показано, каким образом производится масштабирование изображения с использованием функции 9-фрагментного масштабирования.



По умолчанию 9-фрагментные направляющие в редакторе символов и в редакторе кнопок для всех символов включены.

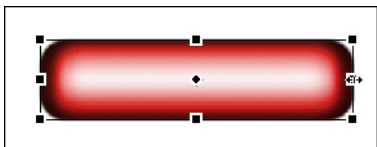
9-фрагментное масштабирование символа.

- 1 Дважды щелкните символ или кнопку, открыв редактор символов или редактор кнопок.
- 2 Измените 9-фрагментные направляющие масштабирования следующим образом.
 - a Включение и отключение направляющих производится флажком "Включить направляющие 9-фрагментного масштабирования".
 - b Переместите направляющие и расположите их соответствующим образом на кнопке или символе. Фрагменты символа, которые должны масштабироваться без искажений (например, углы), должны остаться за пределами направляющих, как это показано на приведенной выше иллюстрации участках, закрашенных желтым цветом.



9-фрагментные направляющие масштабирования размещаются на этой кнопке таким образом, что при изменении ее размеров углы не будут подвергаться искажениям.

- c Закрепите направляющие, установив флажок "Заблокировать направляющие 9-фрагментного масштабирования" (необязательно). Это позволит исключить возможность непреднамеренного перемещения направляющих.
 - 3 Завершив расстановку 9-фрагментных направляющих, нажмите в редакторе символов или кнопок кнопку "Готово".
 - 4 Придайте символу требуемые размеры с помощью инструмента масштабирования.



Кнопка масштабируется без искажения формы углов.

Создание и использование расширенных графических символов

Символы из расширенного набора представляют собой графические символы, поддерживающие интеллектуальное масштабирование и имеющие специальные атрибуты, реализованные в файле JavaScript (JSF). Управление этими атрибутами производится на панели "Свойства символа" (меню "Окно" > "Свойства символа").

Символы из расширенного набора могут применяться для быстрого создания пользовательских интерфейсов или структуры web-сайтов простым перетаскиванием на документ и настройкой их параметров на панели "Свойства символа".

Просмотр и использование расширенного символа.

- 1 Откройте панель "Общая библиотека", выбрав в меню "Окно" пункт "Общая библиотека".
- 2 Чтобы использовать символ, перетяните его с панели "Общая библиотека" на холст документа Fireworks.

В комплект поставки Fireworks CS3 включена стандартная библиотека расширенных символов. Эти символы легко поддаются настройке, позволяя привести их вид к стилистике конкретного web-сайта или пользовательского интерфейса.

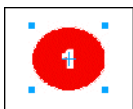
Экземпляр расширенного символа (это касается и всех других символов) может быть изменен в окне инспектора свойств. Параметры других экземпляров данного символа при этом не меняются. Кроме того, свойства символов могут быть изменены на панели "Свойства символа".

Дважды щелкнув экземпляр символа, его редактирование производится в окне редактора символов. В этом случае внесенные в текущий символ изменения будут отражены и во всех остальных его экземплярах.

Примечание: При выполнении большинства операций редактирования изменение экземпляра влечет за собой изменение символа и всех остальных экземпляров. Однако это правило имеет несколько исключений. Дополнительную информацию см. в разделе "Редактирование экземпляров" на странице 220.

Создание расширенного графического символа.

- 1 Создайте объект с атрибутами, которые могут потребовать настройки.



Например, для символа будет настраиваться цвет и номер маркера.

- 2 При создании объекта производится настройка имен функций, которые должны стать изменяемыми. Они вводятся на панели "Слой". Например, назовем редактируемое текстовое поле "label". Это имя будет доступно из файла JavaScript.

Примечание: Имена функций не должны содержать пробелов. В противном случае произойдет ошибка JavaScript. Так, например, имя "number label" является недопустимым, а имя "number_label" - допустимым.

- 3 Выделите объекты и выберите меню "Изменение" > "Символ" > "Преобразовать в символ".

4 В поле "Имя" диалогового окна "Преобразовать в символ" введите имя символа.

5 В качестве типа символа выберите "Графика", а затем установите флажок "Сохранить в общую библиотеку". После этого нажмите кнопку "ОК".

Программа предложит указать папку, в которой следует сохранить новый символ. По умолчанию программа создает папку "Заказные символы". Символ можно сохранить в этой папке или создать новую на том же уровне, где находится папка Custom Symbols.

Примечание: Символы из расширенного набора должны сохраняться в папке, вложенной в общую библиотеку.

После сохранения символ удаляется с холста и появляется на панели "Общая библиотека".

6 В меню "Команды" выберите пункт "Создать сценарий для символа". Открывается панель "Создать сценарий для символа".

7 Нажмите кнопку обзора в правом верхнем углу панели и найдите PNG-файл символа. По умолчанию он находится в каталоге <настройки пользователя>\Application Data\Adobe\Fireworks 9\Common Library\Custom Symbols (Windows) или в каталоге <имя пользователя>/Application Support/Adobe/Fireworks9/Common Library/Custom Symbols (Macintosh).

8 Чтобы добавить имя элемента, нажмите кнопку "плюс" (+).

9 Добавьте имя настраиваемого элемента. Например, введите в поле "Имя элемента" слово "label", если должна производиться настройка поля "label".

10 В поле "Атрибут" выберите имя настраиваемого атрибута. Например, для настройки текста ярлыка выберите атрибут textChars, а для настройки цвета заливки объекта - атрибут fillColor.

Примечание: Дополнительную информацию о параметрах этих атрибутов см. в разделе "Расширение Fireworks".

11 В поле "Имя свойства" введите имя настраиваемого свойства, например "Метка" или "Номер". Это имя, отображаемое на панели "Свойства символа".

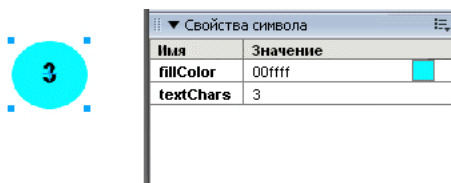
12 В поле "Значение" введите значение свойства по умолчанию. Это значение будет применяться в том случае, когда экземпляр символа впервые помещается в документ.

13 При необходимости добавьте дополнительные элементы.

14 Чтобы сохранить выбранные параметры, нажмите кнопку "Сохранить" и создайте файл JavaScript.

15 Чтобы перезагрузить новый символ, в меню "Параметры" панели "Общая библиотека" выберите пункт "Перезагрузить".

После завершения создания файла JavaScript создание нового экземпляра символа производится его перетаскиванием на холст с последующим изменением атрибутов на панели "Свойства символа".



Редактирование свойств символов с помощью панели "Свойства символа"

Примечание: Если после создания файла JavaScript удалить или переименовать объект внутри символа, на который ссылается сценарий, панель "Свойства символа" будет выдавать сообщения об ошибках.

Сохранение существующего символа как расширенного.

- 1 На панели "Библиотека" выделите символ.
- 2 В меню "Параметры" панели "Библиотека" выберите пункт "Сохранить в общую библиотеку".
- 3 Создайте файл JavaScript для управления свойствами символов.

Создание изменяемых параметров символов с помощью JavaScript.

Когда символ сохраняется в виде расширенного символ, то файл PNG по умолчанию размещается в папке <настройки пользователя>\Application Data\Adobe\Fireworks 9\Common Library\Custom Symbols (Windows) или в папке <имя пользователя>\Application Support\Adobe\Fireworks9\Common Library\Custom Symbols (Macintosh).

Для создания расширенного символа необходимо подготовить файл JavaScript и сохранить его с расширением .JSF в той же папке и с тем же именем, что и исходный символ. Например, для файла mybutton.graphic.png файл JavaScript будет называться mybutton.jsf.

Панель "Создать сценарий для символа" позволяет пользователям, не имеющим навыков программирования, задать некоторые простые атрибуты символа, а файл JavaScript будет создан автоматически. Чтобы открыть эту панель, в меню "Команды" выберите пункт "Создать сценарий для символа".

Файл JavaScript

Для обработки в символе изменения параметров необходимо определить в файле JavaScript две функции.

- Функция setDefaultValues() определяет параметры, которые доступны для изменения, а также их значения по умолчанию.
- Функция applyCurrentValues() применяет к графическим символам значения, введенные на панели "Свойства символа".

Ниже приведен пример файла .JSF, содержащего реализацию заказного символа.

```
function setDefaultValues()
{
    var currValues = new Array();
    // создание свойств символа
    currValues.push({name:"Selected", value:"true", type:"Boolean"});
    Widget.elem.customData["currentValues"] = currValues;
}

function setDefaultValues()
{
    var currValues = Widget.elem.customData["currentValues"];
    // Получить имя объекта символа
    var Check = Widget.GetObjectByName("Check");
    Check.visible = currValues[0].value;
}

switch (Widget.opCode)
{
    case 1: setDefaultValues(); break;
    case 2: applyCurrentValues(); break;
    default: break;
}
```

В приведенном ниже коде на JavaScript представлен расширенный символ, поддерживающий настройку цветов.

```
function setDefaultValues()
{
    var currValues = new Array();
    //Name - имя параметра, отображаемого на панели "Свойства символа"
    // Value – значение по умолчанию, которое отображается при первой загрузке расширенного символа.. В
    //данном случае цветом по умолчанию для расширенного символа будет "Blue".
    // Color - тип отображаемого параметра. При обращении к нему на панели "Свойства символа" активируется
    // всплывающее окно "Цвет".
    currValues.push({name:"BG Color", value:"#003366", type:"Color"});
    Widget.elem.customData["currentValues"] = currValues;
}

function applyCurrentValues()
{
    var currValues = Widget.elem.customData["currentValues"];
    // color_bg - имя слоя в PNG, который отвечает за смену цвета
    var color_bg = Widget.GetObjectByName("color_bg");
    color_bg.pathAttributes.fillColor = currValues[0].value;
}

switch (Widget.opCode)
{
    case 1: setDefaultValues(); break;
    case 2: applyCurrentValues(); break;
    default: break;
}
```

Чтобы получить более четкое представление о том, каким образом файл .JSF применяется для настройки свойств символа, просмотрите примеры компонентов, поставляемых вместе с программой.

Редактирование экземпляров

Когда выполняется двойной щелчок экземпляра символа, фактически производится редактирование самого символа в редакторе символов или редакторе кнопок. Чтобы изменить только текущий экземпляр символа, необходимо разорвать связь между этим экземпляром и символом. При этом, связь между этими двумя объектами разрывается навсегда, то есть ни одно из последующих изменений, сделанных в символе, не будут отражены в его бывшем экземпляре.

Символы кнопок реализуют ряд удобных функций, которые позволяют поддерживать связь символа и экземпляра для группы кнопок, задавая для каждого из экземпляров собственный текст и URL-адрес. Дополнительную информацию см. в разделе “Редактирование символов кнопок” на странице 257.

Редактирование расширенных символов

При редактировании расширенного символа, с которым связано поведение JavaScript, свойства JavaScript для изменения в редакторе символов недоступны. Их значения могут изменяться только на панели “Свойства символа”. Если необходимо добавить настраиваемые свойства на панель “Свойства символа”, то не обойтись без изменения файла JavaScript, связанного с символом.

Разрыв связи с символом

Чтобы экземпляр можно было изменять, не затрагивая символ или другие экземпляры, необходимо предварительно разорвать связь между этим экземпляром и символом.

Отмена связи между экземпляром и символом.

- 1 Выделите экземпляр.
- 2 Выберите меню "Изменение" > "Символ" > "Разбить".

Выделенный экземпляр превращается в группу. Теперь символ на панели "Библиотека" уже не связан с этой группой. После отделения от символа бывший экземпляр кнопки теряет свои характеристики символа кнопки, а бывший экземпляр анимации теряет свои характеристики символа анимации.

Редактирование свойств экземпляра

Свойства экземпляра можно изменить в окне инспектора свойств без изменения символа и других экземпляров:

- Режим наложения
- Непрозрачность
- Фильтры
- Ширина и высота
- Координатных и у

***Примечание:** Экземпляры кнопок имеют и другие свойства, редактирование которых не оказывает влияния на символ. Дополнительную информацию о редактировании экземпляров кнопок см. в разделе "Редактирование символов кнопок" на странице 257.*

Редактирование свойств экземпляра, не затрагивая символ, без разрыва связи с ним.

- 1 Выделите экземпляр.
- 2 Измените свойства экземпляра в инспекторе свойств.

Импорт и экспорт символов

На панели "Библиотека" хранятся символы анимации, графические символы и символы кнопок, создаваемые пользователем в текущем документе. Она также содержит символы, импортированные в текущий документ. Панель "Библиотека" содержит символы текущего документа, однако они могут использоваться в нескольких документах Fireworks. Для этого применяется перетаскивание, импорт и экспорт, а также операции вырезания и вставки.

Допускается импорт символов из других библиотек, в том числе содержащих символы, которые были подготовлены в Fireworks, а также из библиотек, содержащих ранее импортированные символы. Соответственно, символы, которые должны быть использованы повторно или предоставлены для использования другим пользователям, можно экспортировать в собственные библиотеки символов. Экспорт библиотеки символов производится в формате PNG.

Импорт символов

На панели "Общая библиотека" в программе Fireworks имеются библиотеки символов, из которых могут быть импортированы подготовленные символы анимации, графические символы и символы кнопок, а также панели навигации и темы, содержащие множество символов. Эти символы позволяют пользователю, не затрачивая время на создание собственных оригинальных символов, быстро подготавливать сложные web-страницы, содержащие современные навигационные элементы.

Импорт одного или нескольких подготовленных символов из библиотеки символов Fireworks.

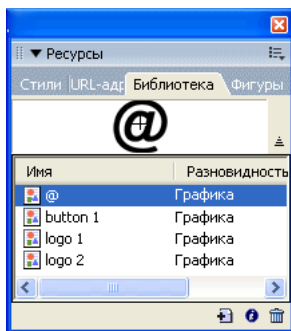
- 1 Откройте документ Fireworks.
- 2 Выберите папку на панели "Общая библиотека". В папках содержатся заранее подготовленные символы различных типов: символы анимации, маркеры и др.

Кроме того, поддерживается импорт символов из ранее экспортированных библиотечных файлов PNG, хранящихся на жестком диске, компакт-диске или в сети. Дополнительную информацию об экспорте символов см. в разделе "Экспорт символов" на странице 223

Импорт символов из другого файла в текущий документ.

- 1 Выполните одно из следующих действий.
 - В меню "Параметры" панели "Библиотека" выберите пункт "Импорт символов".
 - Выберите меню "Редактирование" > "Библиотеки" > "Другое".
- 2 Перейдите в папку, содержащую нужный файл, выделите его и нажмите кнопку "Открыть".
- 3 Выделите символы, которые должны быть импортированы, а затем нажмите кнопку "Импорт".

Импортированные символы появляются на панели "Библиотека".



Кроме того, импорт и экспорт отдельных символов на панели "Библиотека" нескольких документов можно произвести методом перетаскивания, а также копированием и вставкой экземпляров.

Чтобы импортировать символ методом перетаскивания или методом копирования и вставки, выполните одно из следующих действий.

- Перетащите экземпляр символа из документа, содержащего символ, в документ назначения.
- Скопируйте экземпляр символа в документе, содержащем символ, а затем вставьте его в документ назначения.

Символ импортируется на панель "Библиотека" документа назначения, сохраняя связь с символом в исходном документе. Дополнительную информацию см. в разделе "Обновление экспортированных символов и экземпляров в нескольких документах" на странице 223.

Экспорт символов

Если после создания или импорта символа необходимо его повторное использование в других документах или другими пользователями, он может быть экспортирован в формате PNG через меню "Параметры" панели "Библиотека". После этого символ можно импортировать, через вложенное меню "Редактирование" > "Библиотеки" перейдя в файл PNG, содержащий эти символы. Дополнительную информацию см. в разделе "Импорт символов" на странице 222.

Экспорт символов.

- 1 В меню "Параметры" панели "Библиотека" выберите пункт "Экспортировать символы".
- 2 Выделите символы, которые должны быть экспортированы, и нажмите кнопку "Экспортировать".
- 3 Перейдите в папку, введите имя файла символа и нажмите кнопку "Сохранить".

Программа Fireworks сохраняет символы в едином файле PNG.

Обновление экспортированных символов и экземпляров в нескольких документах

Импортированные символы сохраняют связь с исходным документом символов. После редактирования исходного документа пользователь может обновить целевые документы, чтобы они отражали внесенные изменения.

Обновление всех экспортированных символов и экземпляров.

- 1 В исходном документе дважды щелкните экземпляр, либо выделите экземпляр и откройте редактор соответствующего символа, выбрав меню "Редактирование" > "Символ" > "Редактировать символ".
- 2 Измените символ и закройте редактор.
- 3 Сохраните файл.
- 4 В документе назначения выделите символ на панели "Библиотека".
- 5 В меню "Параметры" панели "Библиотека" выберите пункт "Обновить".

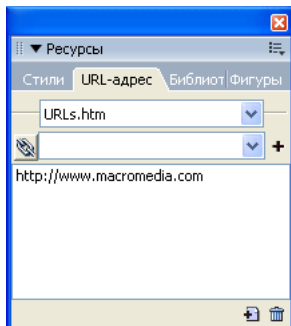
***Примечание:** Чтобы обновить все импортированные символы, выделите все символы на панели "Библиотека" и выберите пункт меню "Обновить".*

Работа с URL-адресами

При назначении web-объекту URL-адреса связь с web-страницей или другим файлом. URL-адреса могут быть назначены активным областям, кнопкам и объектам фрагментов. Если планируется многократное использование URL-адреса, на панели "URL-адрес" можно создать библиотеку адресов. Панель "URL-адрес" позволяет добавлять, редактировать и упорядочивать URL-адреса.

Например, если на web-сайте имеется несколько кнопок навигации для возврата на главную страницу, можно добавить ее URL-адрес на панель "URL-адрес". После этого назначение URL-адреса каждой из кнопок навигации производится выбором из библиотеки URL-адресов. Замену URL-адреса в нескольких документах можно произвести функцией поиска и замены (см. раздел "Поиск и замена" на странице 382).

Библиотеки URL-адресов доступны во всех документах Fireworks. Их содержимое сохраняется между сеансами.



панель "URL-адрес"

Об абсолютных и относительных URL-адресах

На панели "URL-адрес" может быть указан либо абсолютный, либо относительный URL-адрес.

- Для ссылки на web-страницу, которая расположена за пределами web-сайта, необходимо указывать абсолютный URL-адрес.
- Для ссылки на web-страницу, которая расположена на текущем web-сайте можно указывать как абсолютный, так и относительный URL-адрес.

Абсолютный URL-адрес представляет из себя полный адреса, начиная с протокола сервера (для web-страниц это, как правило, http://). Например, <http://www.adobe.com/support/fireworks> - это абсолютный URL-адрес web-страницы технической поддержки Fireworks. Абсолютные URL-адреса всегда точно указывают на страницу, независимо от места расположения исходного документа, однако это не гарантирует правильности ссылки в случае перемещения целевого документа.

В относительных URL-адресах расположение целевого документа указывается относительно папки, содержащей исходный документ. Приведенные ниже примеры иллюстрируют синтаксис относительных URL-адресов.

- file.htm указывает на файл, расположенный в той же папке, что и исходный документ.
- ../file.htm указывает на файл, находящийся в папке, которая расположена двумя уровнями выше папки, содержащей исходный документ. Каждая группа символов ../ представляет один уровень.
- htmldocs/file.htm указывает на файл, находящийся в папке htmldocs, которая расположена в папке, содержащей исходный документ.

Ссылки на файлы, которые будут всегда содержаться в той же папке, что и текущий документ, как правило, проще всего оформлять с помощью относительных URL-адресов.

Работа со страницами

Если документ Fireworks содержит несколько страниц, между ними можно автоматически создать связи, назначив для каждой из них URL-адрес. Всплывающее меню в поле "Ссылка" в окне инспектора свойств или на панели "URL-адрес" содержит список URL-адресов каждой страницы документа. Чтобы создать ссылку на страницу, достаточно выбрать ее URL-адрес.



Если по умолчанию URL-адреса страниц должны иметь расширения, отличные от .htm, выполните следующие действия.

- 1) Откройте документ. Выберите меню "Файл"> "Экспортировать".
- 2) Во всплывающем меню "Экспортировать" выберите пункты "HTML и изображения".
- 3) Нажмите кнопку "Параметры".
- 4) На вкладке "Общие" во всплывающем меню "Расширение" выберите нужное расширение файла и нажмите кнопку "ОК".
- 5) В диалоговом окне "Экспортировать" нажмите кнопку "Отмена". Расширение файлов для URL-адресов во всплывающем меню "Ссылки" меняется на новое расширение.

Назначение URL-адреса web-объекту

Назначение URL-адреса web-объекту.

- 1 Введите URL-адрес в поле "Ссылка".
- 2 Чтобы добавить URL-адрес, нажмите кнопку "Плюс" (+).
- 3 Выделите web-объект.
- 4 На панели предварительного просмотра URL-адресов выделите URL-адрес.

Создание библиотеки URL-адресов

URL-адреса могут быть сгруппированы в библиотеки. В результате этого связанные URL-адреса будут находиться в одном месте, что облегчает их поиск. URL-адреса можно сохранять в библиотеке URL-адресов по умолчанию URLs.htm или в новых библиотеках URL-адресов, создаваемых пользователем. Кроме того, поддерживается импорт URL-адресов существующего HTML-документа и создания из них библиотеки.

Библиотека URLs.htm и все новые библиотеки, создаваемые пользователем, сохраняются в папке URL Libraries, вложенной в папку Adobe/Fireworks, которая расположена в папке Application Data (Windows) или Application Support (Macintosh) для текущего пользователя. Информацию о размещении этой папки см. в разделе "Работа с файлами конфигурации" на странице 406.

Создание новой библиотеки URL-адресов.

- 1 В меню "Параметры" панели "URL-адрес" выберите пункт "Новая библиотека URL-адресов".
- 2 В текстовом поле введите имя библиотеки и нажмите кнопку "ОК".

Имя новой библиотеки появляется во всплывающем меню "Библиотека" на панели "URL-адрес".

Добавление нового URL-адреса в библиотеку URL-адресов.

- 1 Во всплывающем меню "Библиотека" выберите библиотеку.
- 2 Введите URL-адрес в текстовом поле "Ссылка".
- 3 Нажмите кнопку "Плюс" (+).

Текущий URL-адрес добавляется в библиотеку.

Можно еще более упорядочить URL-адреса, добавив только те из них, которые используются в документе.

Добавление URL-адреса в библиотеку одновременно с его назначением web-объекту.

- 1 Выделите объект.
- 2 Чтобы ввести URL-адрес, выполните одно из следующих действий.


- В меню "Параметры" панели "URL-адрес" выберите пункт "Добавить URL-адрес", введите абсолютный или относительный адрес и нажмите кнопку "ОК".
- Введите URL-адрес в текстовом поле "Ссылка". Нажмите кнопку "Плюс" (+).

Введенный URL-адрес появляется на панели предварительного просмотра URL-адресов. См. разделы "Назначение URL-адресов" на странице 242 и "Установка URL-адреса для символа или экземпляра кнопки" на странице 260.

Добавление используемых URL-адресов в библиотеку URL-адресов.

- 1 Во всплывающем меню "Библиотека" выберите библиотеку.
- 2 В меню "Параметры" панели "URL-адрес" выберите пункт "Добавить использованные URL-адреса в библиотеку".

Удаление выделенного URL-адреса с панели предварительного просмотра URL-адресов.

❖  Нажмите кнопку "Удалить URL-адрес из библиотеки", которая находится в нижней части панели "URL-адрес".

Удаление из библиотеки всех неиспользованных URL-адресов.

- 1 В меню "Параметры" панели "URL-адрес" выберите пункт "Очистить неиспользуемые URL-адреса".
- 2 Нажмите кнопку "ОК".

Редактирование URL-адресов

URL-адреса легко могут быть изменены на панели "URL-адрес". Изменить можно как одно вхождение URL-адреса, так и одновременно заменить все вхождения этого адреса по всему документу.

Редактирование URL-адреса.

- 1 На панели предварительного просмотра URL-адресов выделите нужный адрес.
- 2 В меню "Параметры" панели "URL-адрес" выберите пункт "Редактировать URL-адрес".
- 3 Измените URL-адрес. Если ссылка должна быть заменена по всему документу, выберите пункт "Изменить все вхождения в документе".

Импорт и экспорт URL-адресов

Если адреса на панели "URL-адрес" планируется повторно использовать в других документах Fireworks, их можно экспортировать. Впоследствии ими можно будет пользоваться, импортировав в любой другой документ Fireworks.

Кроме того, можно импортировать все URL-адреса из любого существующего HTML-документа.

Экспорт URL-адресов

- 1 В меню "Параметры" панели "URL-адрес" выберите пункт "Экспортировать URL-адреса".
 - 2 Введите имя файла и нажмите кнопку "Сохранить".
- Создается файл HTML. Этот файл содержит экспортированные URL-адреса.

Импорт URL-адресов.

- 1** В меню "Параметры" панели "URL-адрес" выберите пункт "Импортировать URL-адреса".
- 2** Выберите файл HTML и нажмите кнопку "Открыть".

Все содержащиеся в этом файле URL-адреса будут импортированы.

Раздел 11: Фрагменты, ролловеры и активные области

Фрагменты – это основные компоненты для создания интерактивности в программе Fireworks. Они являются web-объектами и в сущности представляют собой не изображения, а HTML-код. Просмотр, выбор и переименование фрагментов производится в области "Web-слой" на панели "Слой". В этом разделе описаны основные понятия, связанные с фрагментами, и методы применения фрагментов для реализации интерактивности на web-страницах.

Применение метода перетягивания ролловеров для реализации интерактивности фрагментов позволит легко создавать в рабочей области эффекты ролловера и замены изображений. Назначенные варианты поведения доступны для просмотра на панели "Варианты поведения". Использование этой панели позволит реализовать и более сложное взаимодействие.

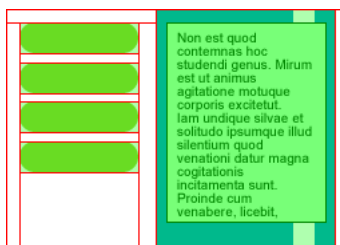
Интерактивность web-страниц также можно реализовать с помощью активных областей. Активные области предназначены для создания карт ссылок, то есть HTML-кода, определяющего *активную область* HTML-документа. Эти области не обязательно должны быть ссылками, они могут просто вызывать поведение или задавать дополнительный текст. Активные области могут также принимать события от мыши, вызывая при этом варианты поведения JavaScript для фрагментов.

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- "Создание и редактирование фрагментов" на странице 228
- "Назначение фрагментам интерактивного поведения" на странице 235
- "Подготовка фрагментов для экспорта" на странице 242
- "Работа с активными областями и картами ссылок" на странице 247

Создание и редактирование фрагментов

Фрагментирование разделяет документ Fireworks на части меньшего размера и экспортирует каждую часть в виде отдельного файла. В процессе экспорта программа Fireworks создает также HTML-файл, содержащий код таблицы, которая служит для объединения в браузере частей изображения в единое целое.



Фрагментирование разделяет документ на части, экспортируемые в виде отдельных файлов.

Применение фрагментирования дает как минимум три важных преимущества.

Оптимизация Одной из сложностей графического дизайна для web является обеспечение быстрой загрузки изображений с сохранением их качества. Фрагментирование позволяет оптимизировать каждый фрагмент отдельно, используя наиболее подходящие настройки сжатия и формат файла. Дополнительную информацию см. в разделе "Оптимизация и экспорт" на странице 296.

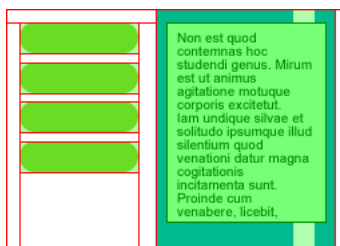
интерактивность Фрагменты позволяют создавать области, реагирующие на события мыши. Информацию о назначении фрагментам интерактивного поведения см. в разделе "Назначение фрагментам интерактивного поведения" на странице 235.

Обновление частей web-страницы Фрагментирование значительно упрощает обновление частей web-страницы, изменяющиеся чаще других. Допустим, на web-странице компании есть ежемесячно обновляемый раздел "Лучший сотрудник месяца". Фрагментирование позволит быстро заменить имя и фотографию сотрудника, не меняя всю страницу.

Создание объектов-фрагментов

Создание объекта-фрагмента производится рисованием при помощи инструмента "Фрагмент" или вставкой фрагмента на основе выделенного объекта.

Линии, расходящиеся от объекта-фрагмента, представляют собой направляющие фрагментов, определяющие границы отдельных файлов изображения, на которые документ будет разбит при экспорте. По умолчанию направляющие имеют красный цвет.




Чтобы вставить прямоугольный фрагмент на основе выделенного объекта, выполните следующие действия.

- 1 Выберите меню "Редактирование" > "Вставить" > "Фрагмент". Фрагмент представляет собой прямоугольник, в который полностью заключен выделенный объект.
- 2 Если выделено несколько объектов, то необходимо указать, каким образом следует выполнять фрагментацию.

Одинарный Создается один объект-фрагмент, включающий все выделенные объекты.

Несколько Для каждого выделенного объекта создается по одному объекту-фрагменту.

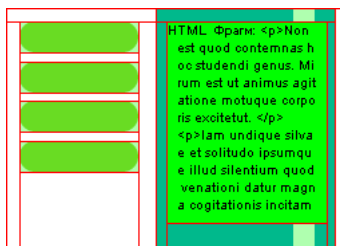
Чтобы нарисовать прямоугольный объект-фрагмент, выполните следующие действия.

- 1  Выберите инструмент "Фрагмент".
- 2 Перетаскивая указатель, нарисуйте объект-фрагмент. Объект-фрагмент появляется в области "Web-слой", а в документе отображаются направляющие фрагментов.

Примечание: Во время рисования фрагмента можно изменить его положение. Удерживая нажатой кнопку мыши, нажмите и удерживайте клавишу "Пробел", а затем перетяните фрагмент в другое место холста. Отпустите клавишу "Пробел", чтобы продолжить рисование фрагмента.

Создание HTML-фрагментов

HTML-фрагмент определяет область, в которой браузер отобразит обычный HTML-текст. Для HTML-фрагмента изображение не экспортируется; экспортируется текст HTML, который отображается в соответствующей фрагменту ячейке таблицы.



HTML-фрагменты полезны в тех случаях, когда необходимо быстрое обновление текста на web-сайте без создания графических объектов.

Чтобы создать HTML-фрагмент, выполните следующие действия.

- 1 Нарисуйте объект-фрагмент и выделите его.
- 2 В инспекторе свойств выберите во всплывающем меню "Тип" пункт "HTML".
- 3 Нажмите кнопку "Изменить".
- 4 Введите текст в окне "Изменить фрагмент HTML" и при необходимости отформатируйте его, добавив HTML-теги.

Примечание: Теги форматирования можно добавить в HTML и позднее, после экспорта, воспользовавшись текстовым редактором или редактором HTML, например Adobe Dreamweaver.

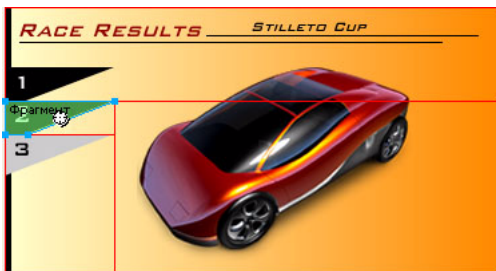
- 5 Нажмите кнопку "ОК", чтобы применить изменения, и закройте окно "Изменить фрагмент HTML".

Введенные в PNG-файл Fireworks текст и теги HTML появляются в теле фрагмента в виде исходного кода HTML.

Примечание: Текстовые фрагменты HTML могут выглядеть по-разному в различных браузерах и на различных операционных системах, поскольку браузер позволяет выбрать вид и размер шрифта.


Создание непрямоугольных фрагментов

При назначении интерактивного поведения изображению, имеющему форму, отличную от прямоугольной, прямоугольных фрагментов может оказаться недостаточно. Например, при добавлении поведения роллера к фрагменту, когда объекты-фрагменты накладываются друг на друга или имеют неправильную форму, фрагмент прямоугольной формы может привести к нежелательной замене части фонового изображения других объектов. В программе Fireworks эта проблема решается возможностью создания фрагментов в форме произвольного многоугольника. Для этого предназначен инструмент "Многоугольный фрагмент".



Для создания фрагмента неправильной формы можно также вставить фрагмент поверх векторного контура.

Чтобы нарисовать многоугольный фрагмент-объект, выполните следующие действия.

- 1  Выберите инструмент "Многоугольный фрагмент".
- 2 Щелчками мыши задайте векторные точки многоугольника. Инструмент "Многоугольный фрагмент" позволяет рисовать только прямолинейные сегменты.
- 3 При рисовании многоугольного фрагмента вокруг объекта с размытыми краями следите за тем, чтобы весь объект был включен во фрагмент, чтобы избежать нежелательных резких краев при его отображении.
- 4 Чтобы завершить работу с инструментом "Многоугольный фрагмент", выберите на панели "Инструменты" другой инструмент. Не обязательно выполнять щелчок начальной точки многоугольника, чтобы его замкнуть.

***Примечание:** Не рекомендуется пользоваться фрагментами-многоугольниками слишком часто, так как для них требуется больше кода JavaScript, чем для прямоугольных фрагментов. Слишком большое количество фрагментов-многоугольников может замедлить обработку страницы web-браузером.*

Чтобы создать прямоугольный или многоугольный фрагмент из векторного объекта или контура, выполните следующие действия.

- 1 Выделите векторный контур.
- 2 Выберите "Редактирование" > "Вставить" > "Вставить прямоугольный фрагмент" или "Вставить многоугольный фрагмент".

Просмотр и отображение фрагментов и их направляющих

Управление отображением фрагментов и других web-объектов документа производится с помощью панели "Слои" и панели "Инструменты". Если отключено отображение фрагментов для всего документа, направляющие фрагментов также не будут отображаться.

Инспектор свойств позволяет упорядочить фрагменты, назначив каждому из объектов-фрагментов уникальный цвет. Цвет направляющих фрагментов также можно изменить в меню "Просмотр".

Просмотр фрагментов на панели "Слой"

"Web-слой" отображает все web-объекты документа, поэтому любой из них можно выделить и просмотреть.

Чтобы выделить и просмотреть фрагмент на панели "Слой", выполните следующие действия.

- 1 Выберите "Окно" > "Слой", чтобы открыть панель "Слой".
- 2 Разверните область "Web-слой", щелкнув значок "плюс" (+) (Windows) или значок треугольника (Macintosh).

"Web-слой" будет содержать полный список web-объектов, присутствующих в документе на текущий момент.


- 3 Щелкните название фрагмента, чтобы выделить его.

Фрагмент будет выделен подсветкой в области "Web-слой" и на холсте.

Отображение и скрывание фрагментов

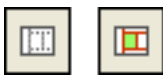
Скрытие фрагмента делает фрагмент невидимым в PNG-файле Fireworks. Можно отключить отображение как всех, так и отдельных web-объектов. Поскольку фрагменты являются web-объектами, они находятся на панели "Слой" в области "Web-слой", которая позволяет включить или выключить видимость выделенного фрагмента. Переключение видимости фрагментов производится также на панели "Инструменты". Скрытие объекта-фрагмента не отменяет его экспорт в HTML, экспорт будет выполнен в любом случае.

Чтобы скрыть и отобразить отдельные фрагменты или активные области, выполните следующие действия.

- 1  Щелкните значок глаза рядом с одним из web-объектов на панели "Слой".
- 2 Щелкните столбец со значком глаза рядом с объектом, чтобы снова включить его отображение. Если объект становится видимым, рядом с ним появляется значок глаза.

Чтобы скрыть или отобразить все активные области, фрагменты и направляющие, выполните одно из следующих действий.

- Щелкните значок "Скрыть фрагменты и активные области" или "Показать фрагменты и активные области", чтобы скрыть или показать фрагменты в области "Web" на панели "Инструменты".



- Щелкните значок глаза рядом с web-слоем на панели "Слой".

Чтобы скрыть или отобразить направляющие фрагментов независимо от режима просмотра документа, выполните следующие действия.

- ❖ Выберите "Просмотр" > "Направляющие фрагментов".

Изменение цвета фрагментов и направляющих

Если используемые в документе цвета близки к цвету фрагментов, то фрагменты могут оказаться трудноразличимыми среди других объектов документа. Чтобы они были лучше видны, выделенным фрагментам можно назначить новый цвет. Это позволяет также облегчить работу с отдельными фрагментами. Цвет направляющих фрагмента также может быть изменен.

***Примечание:** При просмотре документа невыделенные фрагменты отображаются как фрагменты, перекрытые белым цветом.*

Чтобы изменить цвет выделенного объекта-фрагмента, выполните следующие действия.

❖ В инспекторе свойств выберите новый цвет в цветовой панели.

Чтобы изменить цвет направляющих фрагментов, выполните следующие действия.

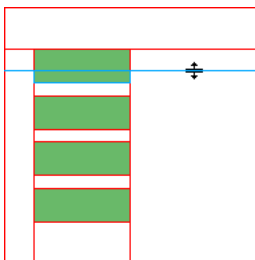
- 1 Выберите "Просмотр" > "Направляющие" > "Редактировать направляющие".
- 2 Выберите цвет в разделе "Цвет фрагмента" диалогового окна "Направляющие", а затем нажмите кнопку "ОК".

Редактирование фрагментов

Программа Fireworks позволяет работать с макетом фрагментов точно так же, как с ячейками таблицы в текстовом приложении. Когда размер фрагмента изменяется при перетягивании его направляющей, Fireworks автоматически меняет размер всех смежных фрагментов. Инспектор свойств также позволяет менять размер фрагментов и трансформировать их аналогично векторным и растровым объектам.

Перемещение направляющих для редактирования фрагментов

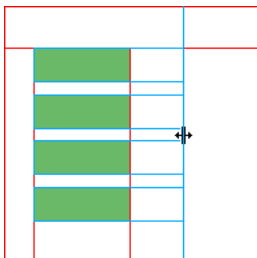
Направляющие фрагментов определяют периметр и положение фрагментов. Направляющие фрагментов, выходящие за границы объекта, управляют фрагментированием остальной части документа при экспорте. Форму прямоугольного объекта-фрагмента можно изменить, перетягивая окружающие его направляющие фрагментов. Размер фрагментов, имеющих непрямоугольную форму, перетягиванием направляющих изменить нельзя.



Изменение размера объекта-фрагмента путем перетягивания его направляющих

***Примечание:** При перетягивании направляющих, окружающих кнопку в окне документа, Fireworks соответственно изменяет размер фрагмента, определяющего активную область кнопки. Однако удалить активную область кнопки перетягиванием окружающих ее направляющих фрагмента нельзя.*

Если к одной направляющей привязано несколько объектов-фрагментов, то при перетягивании этой направляющей размер всех фрагментов будет изменяться одновременно.



Изменение размера нескольких объектов-фрагментов перетягиванием одной направляющей

Если вдоль некоторой оси перетягивается одна направляющая, то все направляющие, расположенные вдоль той же оси, перетягиваются вместе с ней.

Чтобы изменить размер одного или нескольких фрагментов, выполните следующие действия.

1 Поместите инструмент "Выделение" или "Частичное выделение" над направляющей фрагмента.



Указатель приобретает форму указателя перемещения направляющей.

2 Перетяните направляющую фрагмента в нужное место.

Размер фрагментов изменится, а все прилегающие к ним направляющие автоматически изменят длину.

Чтобы переместить направляющую фрагмента за пределы холста, выполните следующее действие.

❖ Выбрав инструмент "Выделение" или "Частичное выделение", перетяните направляющую фрагмента за край холста.

Перемещение смежных направляющих.

1 Удерживая нажатой клавишу "Shift", перетяните направляющую фрагмента по смежным направляющим.

2 Отпустите направляющую фрагмента в нужном месте.

В это же место переместятся все направляющие фрагментов, над которыми проходила выделенная направляющая.



Это действие можно отменить, отпустив клавишу "Shift" раньше, чем кнопку мыши. При этом все перемещенные направляющие фрагментов вернутся в исходные положения.

Редактирование объектов-фрагментов при помощи инструментов

Для изменения размера или формы фрагмента можно использовать инструменты "Выделение", "Частичное выделение" и "Трансформирование". Наклон и искажение могут применяться только к многоугольным фрагментам.

Примечание: Изменение размера и формы фрагментов с помощью этих инструментов может привести к их перекрытию, так как размер смежных объектов-фрагментов автоматически не корректируется. В отношении интерактивности верхний из перекрывающихся фрагментов имеет больший приоритет. Чтобы исключить перекрытие фрагментов, их изменение следует производить с помощью направляющих. Дополнительную информацию см. в разделе "Перемещение направляющих для редактирования фрагментов" на странице 233.

Чтобы изменить форму выделенного фрагмента, выполните одно из следующих действий.

- Выберите инструмент "Выделение" или "Частичное выделение" и перетяните одну из угловых точек фрагмента, чтобы изменить его форму.

- Измените форму объекта с помощью инструмента трансформирования.

Дополнительную информацию об использовании инструментов трансформирования см. в разделе "Трансформирование и искажение выделенных объектов и областей" на странице 63.

Примечание: В результате трансформирования прямоугольного фрагмента может измениться его форма, положение или размеры, однако сам фрагмент останется прямоугольным.

Редактирование объектов-фрагментов при помощи инспектора свойств и панели "Информация"

Инспектор свойств позволяет также изменять положение и размер объекта-фрагмента. Дополнительную информацию об изменении размеров объекта методом ввода численных значений см. в разделе "Трансформирование объектов путем ввода числовых значений" на странице 66. Дополнительную информацию об изменении положения объекта методом задания численных значений см. в разделе "Редактирование выделенных объектов" на странице 62.

Назначение фрагментам интерактивного поведения

Фрагменты – это основные компоненты для создания интерактивности в программе Fireworks. Назначить фрагментам интерактивность можно двумя способами.

- Самый простой из них – метод перемещения ролловера. Простую интерактивность можно создать, перетянув маркер поведения фрагмента на целевой фрагмент.
- Панель "Варианты поведения" позволяет создавать более сложную интерактивность. Эта панель содержит множество интерактивных вариантов поведения, которые могут быть применены к фрагментам. Применяя одновременно несколько вариантов поведения к одному и тому же фрагменту, можно получить интересные результаты. События мыши, по которым будут активироваться интерактивные варианты поведения, также можно выбирать.

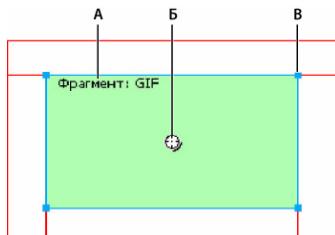
Варианты поведения программы Fireworks совместимы с вариантами поведения Dreamweaver. После экспорта ролловера из Fireworks в программу Dreamweaver варианты поведения Fireworks будут доступны для редактирования на панели "Варианты поведения" в программе Dreamweaver.

Добавление простой интерактивности к фрагментам

Добавление ролловера с помощью перемещения - это быстрый и удобный способ создания эффектов ролловера и замены-изображения .

Перемещение ролловера позволяет определить, что должно происходить с фрагментом, когда над ним проходит указатель мыши. Конечный результат обычно называют замещающим изображением. Замещающее изображение - это графический объект, который заменяется web-браузером в момент нахождения над ним указателя мыши.

При выделении фрагмента в его центре появляется окружность с перекрестием в центре. Она называется *маркером поведения*.



А. Имя фрагмента Б. Маркер поведения В. Маркер выделения

Перетаскивая маркер поведения с фрагмента-активатора на целевой фрагмент, можно легко создать эффект ролловера или замены изображения. При этом активатор может быть одновременно и целевым фрагментом.

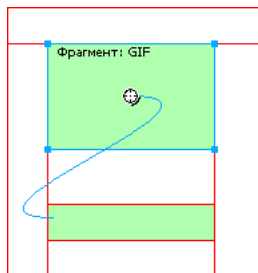


Активные области также имеют маркеры поведения, позволяющие добавлять эффекты ролловера. Дополнительную информацию см. в разделе "Создание активных областей" на странице 248.

О ролловерах

Все ролловеры работают совершенно одинаково. При наведении указателя на одно изображение оно сменяется другим. Активатор всегда является web-объектом, то есть фрагментом, активной областью или кнопкой.

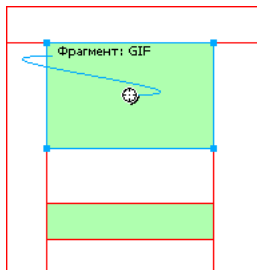
Простейший ролловер заменяет изображение в кадре 1 на изображение, расположенное прямо под ним в кадре 2. Можно создать и более сложные ролловеры. Ролловеры с заменой изображений могут брать замещающее изображение из любого кадра. Раздельные ролловеры берут замещающее изображение из другого фрагмента, не из фрагмента-активатора.



Если выделить в программе Fireworks web-объект-активатор, созданный с помощью маркера поведения или панели "Варианты поведения", то отобразятся все связи поведения объекта. По умолчанию взаимодействия ролловера отображаются синей линией поведения.

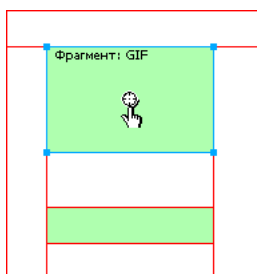
Создание простого ролловера

Простой ролловер заменяет изображение на другое изображение, находящееся в кадре, который расположен сразу под самым верхним кадром. В нем задействован всего один фрагмент.



Чтобы присоединить простой ролловер к фрагменту, выполните следующие действия.

- 1 Убедитесь, что объект-активатор находится не на общем слое. Дополнительную информацию см. в разделе "Преобразование слоя в общий" на странице 187.
 - 2 Выберите "Редактирование" > "Вставить" > "Фрагмент", чтобы создать фрагмент над объектом-активатором.
 - 3 Создайте новый кадр на панели "Кадры", нажав кнопку "Создать или дублировать кадр".
 - 4 Создайте, вставьте или импортируйте в новый кадр изображение, которое будет использоваться как замещающее в новом кадре.
- Поместите изображение под фрагментом, созданным на шаге 2, который еще виден, хотя в данный момент активен кадр 2. Фрагменты отображаются на всех кадрах.
- 5 Выберите на панели "Кадры" кадр 1, чтобы вернуться к кадру, содержащему исходное изображение.
 - 6 Выделите фрагмент и поместите указатель мыши над маркером поведения. Указатель приобретает форму руки.



Примечание: Фрагмент может быть выделен в любом кадре.

- 7 Щелкните маркер поведения, а затем выберите в меню пункт "Простой ролловер".
- 8 Откройте вкладку "Просмотр" и протестируйте простой ролловер либо нажмите клавишу "F12", чтобы сделать это в браузере.

Создание раздельного ролловера

Раздельный ролlover заменяет изображение web-объекта, когда указатель мыши перемещается над другим web-объектом. Если переместить указатель над изображением-активатором или щелкнуть его, то в другой части web-страницы происходит смена изображения. Изображение, над которым перемещается указатель, является активатором, а заменяемое изображение – целью.

Как и для простых ролловеров, имеющих всего один фрагмент, сначала необходимо задать фрагмент-активатор и целевой фрагмент, а также кадр, в котором находится замещающее изображение. Затем активатор можно связать с целевым фрагментом линией поведения.

***Примечание:** Активатор раздельного ролловера не обязательно должен быть фрагментом. Активные области и кнопки также имеют маркеры поведения, позволяющие создавать раздельные ролловеры. Дополнительную информацию об активных областях см. в разделе “Создание активных областей” на странице 248. Дополнительную информацию о кнопках см. в разделе “Создание символов кнопок” на странице 252.*

Присоединение к выделенному изображению раздельного ролловера.

1 Выберите "Редактирование" > "Вставить" > "Фрагмент" или "Активная область", чтобы присоединить фрагмент или активную область к изображению-активатору.

***Примечание:** Если выделенный объект является кнопкой либо если фрагмент или активная область уже покрывают изображение, этот шаг не нужен.*

2 Создайте новый кадр, нажав кнопку "Создать или дублировать кадр" на панели "Кадры".

3 Поместите в нужное место холста в новом кадре второе изображение, которое будет целевым. Это может быть любое место, кроме места под фрагментом, созданным на шаге 1.

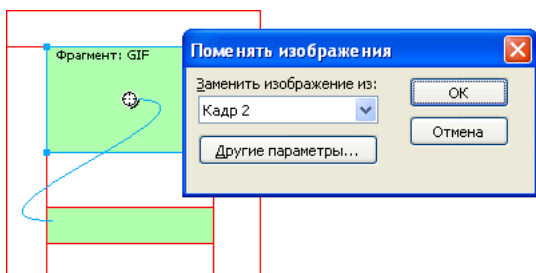
4 Выделите изображение и выберите "Редактирование" > "Вставить" > "Фрагмент", чтобы присоединить фрагмент к изображению.

5 Выберите на панели "Кадры" кадр 1, чтобы вернуться к исходному изображению.

6 Выделите фрагмент, активную область или кнопку, расположенные поверх области активатора (исходного изображения), а затем поместите указатель над маркером поведения. Указатель приобретает форму руки.

7 Перетяните маркер поведения фрагмента-активатора или активной области на целевой фрагмент, созданный на шаге 4.

Линия поведения пройдет из центра активатора в левый верхний угол целевого сегмента, а затем на экране появится диалоговое окно "Замена изображения".

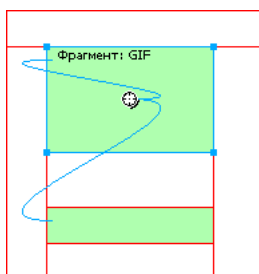


8 Во всплывающем меню "Замена изображения из" выберите кадр, созданный на шаге 2, и нажмите кнопку "ОК".

9 Нажмите кнопку "Просмотр", чтобы протестировать отдельный роlover.

Применение к фрагменту нескольких роловеров

Можно создать сразу несколько вариантов поведения замены, перетянув от одного фрагмента несколько маркеров поведения. Например, один и тот же фрагмент может выступать активатором одновременно и для роloverа, и для отдельного роloverа.



Фрагмент, активирующий поведение роloverа и отдельного роloverа

Примечание: Несколько поведений можно также добавить с помощью панели "Варианты поведения". Дополнительную информацию см. в разделе "Придание фрагментам интерактивности при помощи панели "Варианты поведения"" на странице 239.

Чтобы применить несколько роловеров к выделенному фрагменту, выполните следующие действия.

1 Перетяните маркер поведения от выделенного фрагмента к краю того же фрагмента либо на другой фрагмент.

Перетаскивание маркера на верхний левый край того же фрагмента создает замещающее изображение, а перетягивание на другой фрагмент – отдельный роlover.

2 Выберите кадр, на котором размещено замещающее изображение, а затем нажмите кнопку "ОК".

3 Повторите шаги 1 и 2, создайте необходимое количество роловеров.

Удаление роloverа, созданного перетягиванием

Роlover, созданный перетягиванием, можно легко удалить из фрагмента, активной области или кнопки.

Чтобы удалить роlover, созданный перетягиванием, из выделенного web-объекта или кнопки, выполните следующие действия.

1 Щелкните синюю линию поведения, которую необходимо удалить.

2 Нажмите кнопку "ОК", чтобы удалить поведение замены изображения.

Придание фрагментам интерактивности при помощи панели "Варианты поведения"

Помимо роловеров другие виды интерактивности могут быть назначены и фрагментам с помощью панели "Варианты поведения". Изменив существующие варианты поведения, можно создать свои версии интерактивности.

Примечание: Хотя панель "Варианты поведения" позволяет создавать простые, отдельные и сложные роloverы, роloverы рекомендуется создавать методом перетягивания. Дополнительную информацию см. в разделе "Добавление простой интерактивности к фрагментам" на странице 235.

В программе Fireworks доступны следующие варианты поведения.

Простой роллер Добавляет поведение роллера к выделенному фрагменту, при этом кадр 1 определяет состояние "Не нажата", а кадр 2 – состояние "Наведение". После выбора этого поведения необходимо под тем же фрагментом во втором кадре создать изображение для состояния "Наведение". Параметр "Простой роллер", в сущности, является группой вариантов поведений, в которой содержатся варианты поведения "Замена изображения" и "Восстановить замененное изображение".

Замена изображения Заменяет изображение в указанном фрагменте содержимым другого кадра или внешнего файла.

Восстановить замененное изображение Восстанавливает целевой объект к виду по умолчанию в кадре 1.

Задать изображение панели навигации Определяет фрагмент как часть панели навигации Fireworks. Каждому фрагменту, который является частью панели навигации, должно быть назначено это поведение. По сути дела, параметр "Задать изображение панели навигации" создает группу, включающую варианты поведения "Панель навигации, наведение", "Панель навигации, нажатие" и "Панель навигации, исходное". Это поведение назначается автоматически, когда при помощи редактора кнопок создается кнопка, включающая состояния "Наведение в нажатом положении" или "Показать изображение "Нажатие" при загрузке". При создании кнопки с двумя состояниями соответствующему ей фрагменту назначается поведение простого роллера. При создании кнопки с тремя или четырьмя состояниями ее фрагменту назначается поведение "Задать изображение панели навигации". Дополнительную информацию о кнопках см. в разделе "Создание символов кнопок" на странице 252.

Панель навигации, наведение Определяет состояние "Наведение" для текущего выделенного фрагмента, когда он является частью панели навигации, а также может определять состояния "Предварительная загрузка изображений" и "Включить состояние "Наведение в нажатом положении".

Панель навигации, нажатие Определяет состояние "Нажатие" текущего выделенного фрагмента, когда он является частью панели навигации, а также может определять состояние "Предварительная загрузка изображений".

Панель навигации, исходное Восстанавливает все остальные фрагменты панели навигации в состояние "Не нажата".

Задать всплывающее меню Присоединяет к фрагменту или активной области всплывающее меню. При применении этого поведения для использования доступен редактор всплывающего меню. Дополнительную информацию см. в разделе "Создание всплывающих меню" на странице 263.

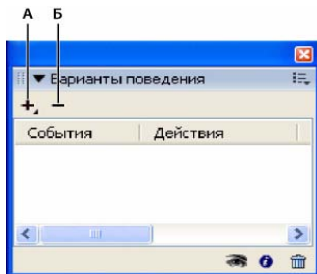
Задать текст строки состояния Позволяет задать текст, отображаемый в строке состояния, которая в большинстве web-браузеров находится в нижней части окна.

Присоединение вариантов поведений

Панель "Варианты поведения" позволяет присоединить к фрагменту поведение. При этом может быть присоединено более одного поведения.

Чтобы присоединить поведение к выделенному фрагменту с помощью панели "Варианты поведения", выполните следующие действия.

1 Нажмите кнопку "Добавить поведение" (значок "плюс") на панели "Варианты поведения".



А. Кнопка "Добавить поведение" Б. Кнопка "Удалить поведение"

2 Выделите поведение после нажатия кнопки "Добавить поведение". Описания всех поведений см. в разделе "Придание фрагментам интерактивности при помощи панели "Варианты поведения"" на странице 239.

Редактирование вариантов поведения

Панель "Варианты поведения" позволяет производить редактирование существующих поведений. Можно задать событие мыши (например, "onClick"), по которому срабатывает поведение.

Примечание: Активирующее событие для вариантов поведения "Простой роlover" и "Задать изображение панели навигации" изменить нельзя.

Чтобы изменить событие мыши, активирующее поведение, выполните следующие действия.

1 Выделите для изменения фрагмент-активатор или активную область.

Все варианты поведения, связанные с фрагментом или активной областью, отобразятся на панели "Варианты поведения".

2 Выделите поведение, которое необходимо изменить.

3 Щелкните стрелку рядом с названием события и выберите новое событие из всплывающего меню.

onMouseOver Поведение активируется, когда указатель проходит над областью активации.

onMouseOut Поведение активируется, когда указатель выходит из области активации.

onClick Поведение активируется при щелчке объекта-активатора.

onLoad Поведение активируется при загрузке web-страницы.

Использование внешних файлов для замены изображений

В качестве источника замещающего изображения можно использовать файл, находящийся не в текущем документе Fireworks. Исходный файл может быть стандартным или анимированным GIF, JPEG или PNG. При выборе в качестве источника изображения внешнего файла программа Fireworks заменяет им целевой фрагмент при активации замены изображения в web-браузере.

Размеры изображения в файле должны совпадать с размерами фрагмента. В противном случае браузеру придется растянуть или сжать изображение, чтобы оно уместилось внутри фрагмента. Это может вызвать ухудшение качества изображения, особенно для анимированных GIF-файлов.

Чтобы выбрать внешний файл в качестве источника замещающего изображения, выполните следующие действия.

1 В диалоговом окне "Замена изображения", "Панель навигации, наведение" или "Панель навигации, нажатие" выберите параметр "Файл изображения" и нажмите кнопку со значком папки.

Примечание: Если этот параметр в диалоговом окне "Замена изображения" отсутствует, нажмите кнопку "Другие параметры" и выполните шаг 1.

2 Перейдите к нужному файлу, выделите его и нажмите кнопку "Открыть".

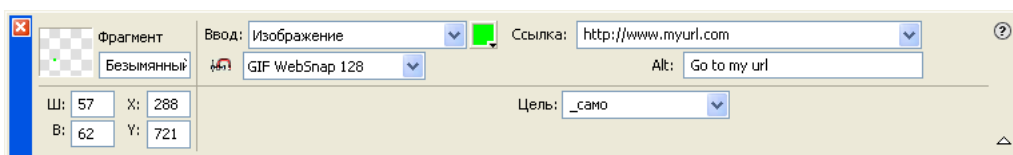
3 При необходимости отмените выбор параметра "Предварительная загрузка изображений" (если формат внешнего файла представляет собой анимированный GIF).

Кэширование может нарушить отображение анимированных GIF-файлов, соответствующих различным состояниям ролловера. Чтобы избежать возникновения этой проблемы, при настройке ролловера отмените выбор параметра "Предварительная загрузка изображений".

Примечание: Если планируется web-публикация документа, убедитесь, что внешний файл изображения доступен из экспортированного HTML-файла Fireworks. В качестве ссылок на файлы изображений Fireworks использует относительный путь от документа. Хорошей практикой является размещение внешних файлов на локальном сайте перед использованием их в качестве замещающих изображений. При загрузке файлов на web-сайт не забудьте загрузить также и файлы внешних изображений. Дополнительную информацию об HTML в Fireworks см. в разделе "Экспорт HTML" на странице 324.

Подготовка фрагментов для экспорта

Инспектор свойств позволяет реализовать интерактивное поведение фрагментов, назначая им ссылки и цели. Кроме того, можно задать дополнительный текст, отображаемый в браузере во время загрузки изображения. Предусмотрена также возможность указать формат файла экспорта, что позволяет оптимизировать характеристики выделенного фрагмента. Если инспектор свойств свернут, нажмите стрелку разворачивания в правом нижнем углу окна, чтобы отобразить все свойства фрагмента.



Свойства фрагмента в инспекторе свойств

Инспектор свойств и панель "Слой" позволяют назначить фрагментам уникальные имена. Fireworks использует указанное имя при определении имен файлов, создаваемых при экспорте фрагментов. Если имя фрагмента не задано ни в инспекторе свойств, ни на панели "Слой", то имена фрагментов при экспорте будут назначены автоматически. Схему автоматического назначения имен, применяемую в программе Fireworks, можно изменить в диалоговом окне "Настройка HTML".

При экспорте фрагментированного документа Fireworks создается HTML-файл и группа файлов графики. Свойства экспортируемого HTML-файла можно задать в диалоговом окне "Настройка HTML".

Назначение URL-адресов

URL-адрес (Uniform Resource Locator, унифицированный указатель ресурса) – это адрес определенной страницы или файла в сети Интернет. Если фрагменту назначен URL-адрес, то пользователи могут перейти по соответствующему адресу, щелкнув в браузере область страницы, которая соответствует данному фрагменту.

Если экспортируемый файл содержит несколько страниц, то во всплывающем меню "Ссылка" выберите одну из страниц в качестве URL-адреса. После экспорта эта ссылка автоматически переместит пользователя на указанную страницу.

Чтобы назначить URL-адрес выделенному фрагменту, выполните следующие действия.

❖ Введите URL-адрес в текстовом поле "Ссылка" в инспекторе свойств.



Если планируется повторное использование этого URL-адреса, то на панели "URL-адрес" можно создать библиотеку URL-адресов и сохранить этот адрес в ней. Дополнительную информацию см. в разделе "Работа с URL-адресами" на странице 223.

Ввод дополнительного текста

Дополнительный текст (или текст атрибута alt) отображается в местозаполнителе изображения, пока изображение загружается из web. Он также служит для замены графики, загрузить которую не удалось. Некоторые новые версии браузеров помимо этого выводят этот текст во всплывающей подсказке при наведении курсора.

Ввод краткого, осмысленного дополнительного текста становится все более важным в web-дизайне. Все больше слабовидящих пользователей работают с приложениями для чтения с экрана, которые читают дополнительный текст с помощью синтезатора речи, когда указатель мыши помещается над графическим объектом.

Чтобы указать дополнительный текст для выделенного фрагмента или активной области, выполните следующие действия.

❖ В инспекторе свойств введите текст в поле "Alt".

Указание назначения

Назначение – это другой кадр web-страницы или окно web-браузера, в котором откроется документ при переходе по ссылке. Назначение для выбранного фрагмента можно задать в инспекторе свойств. Если инспектор свойств свернут, нажмите стрелку разворачивания, чтобы отобразить все свойства.

Чтобы указать назначение для выделенного фрагмента или активной области в инспекторе свойств, выполните следующие действия.

❖ Введите имя кадра HTML в поле "Назначение" или выберите зарезервированное назначение во всплывающем меню "Назначение".

_blank Загружает связанный файл в новом, безымянном окне браузера.

_parent Загружает связанный документ в родительский набор кадров или окно, содержащее фрейм, в котором находится ссылка. Если кадр, содержащий ссылку, не является вложенным, то связанный документ открывается в полном окне браузера.

_self Загружает связанный документ в тот же кадр или окно, в котором находится ссылка. Это назначение используется по умолчанию, обычно его явное указание не требуется.

_top Загружает документ в полное окно браузера, удаляя при этом все кадры.

Настройки экспорта

Фрагмент можно оптимизировать, выбрав параметры во всплывающем меню "Настройки экспорта" в инспекторе свойств или на панели "Оптимизация". Выбрав одну из типовых настроек экспорта, можно быстро выбрать формат файла и применить некоторые специфичные для него настройки. Дополнительную информацию о работе с этими настройками см. в разделе "Использование настроек оптимизации" на странице 302.

Назначение имен фрагментам

При фрагментировании изображение разбивается на части. Fireworks во всех кадрах производит экспорт каждой из частей в отдельный файл, при этом каждый файл должен иметь имя.

Имена файлов-фрагментов назначаются при экспорте автоматически. Можно использовать схему назначения имен по умолчанию, изменить схему или ввести для каждого фрагмента определенное имя.

Назначение заданных имен файлам фрагментов

Задание имен фрагментам упрощает поиск файлов фрагментов на web-сайте. Например, если кнопка на панели навигации ведет на главную страницу сайта, то фрагмент можно назвать *Главная*.

Чтобы задать фрагменту определенное имя, выполните одно из следующих действий.

- Выделите на холсте фрагмент, введите имя в поле "Имя объекта" в инспекторе свойств, а затем нажмите клавишу "Ввод".
- Дважды щелкните имя объекта в web-слое, введите новое имя, а затем нажмите клавишу "Ввод".

Не добавляйте расширение к базовому имени файла. Оно будет добавлено автоматически при экспорте.

Автоматическое назначение имен файлам фрагментов

Если не задать имя фрагмента ни в инспекторе свойств, ни на панели "Слои", то оно будет назначено автоматически. Каждый файл-фрагмент получит уникальное имя, согласно схеме назначения имен по умолчанию.

Применение к файлу-фрагменту автоматического назначения имен.

❖ При экспорте фрагментированного изображения введите имя в поле "Имя файла" (Windows) или "Имя" (Macintosh) в диалоговом окне "Экспорт". Не указывайте расширение файла. Оно будет добавлено автоматически при экспорте.

Изменение схемы автоматического назначения имен по умолчанию

Схему именования фрагментов можно изменить на вкладке "Для документа" в диалоговом окне "Настройка HTML".

Программа Fireworks позволяет использовать широкий диапазон параметров при создании пользовательской схемы именования. Создаваемая схема именования может содержать до восьми элементов. Элемент может включать любые из следующих компонентов автоматического назначения имен.

Компонент	Описание
Нет	Имя к элементу не применяется.
doc.name	Элемент включает имя документа.
"фрагмент"	Слово "фрагмент" может быть включено в схему именования.

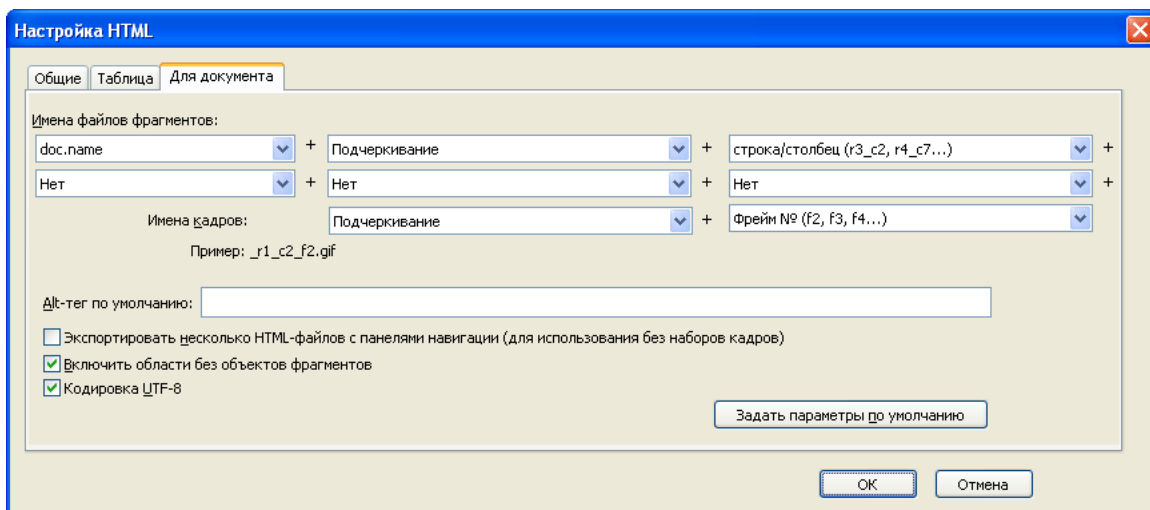
Компонент	Описание
Фрагмент № (1,2,3...)	Элементы маркируются числами или буквами, соответственно выбранному стилю именования.
Фрагмент № (01,02,03...)	
Фрагмент № (A,B,C...)	
Фрагмент № (a,b,c...)	
строка/столбец (r3_c2, r4_c7...)	Номер строки (r##) и столбца (c##) указывает положение элемента в таблице, используемой web-браузером для воспроизведения фрагментированного изображения в исходном виде. Эти данные также могут использоваться в схеме именования.
Подчеркивание	Элемент, использующий эти символы, обычно служит разделителем между другими элементами.
Точка	
Пробел	
Перенос	

Например, если документ называется mydoc, то при использовании схемы именования doc.name + Фрагмент + Фрагмент № (A,B,C...) получится имя файла mydocФрагментА. Скорее всего, использование схемы именования, состоящей из максимального числа элементов (8), никогда не потребуется.

Если фрагмент содержит более одного кадра, то по умолчанию программа добавляет к имени файла номер для каждого из кадров. Например, если для фрагмента, соответствующего кнопке с тремя состояниями, задано заказное имя файла **Главная**, то создаваемые файлы будут названы: Главная.gif – для кнопки в состоянии "Не нажата", Главная_f2.gif – для кнопки в состоянии "Наведение" и Главная_f3.gif – для изображения в состоянии "Нажатие". Собственную схему именования для многокадровых фрагментов также можно задать в диалоговом окне "Настройка HTML".

Чтобы изменить схему автоматического назначения имен по умолчанию, выполните следующие действия.

- 1 Выберите "Файл" > "Настройка HTML", чтобы открыть диалоговое окно "Настройка HTML".
- 2 Выберите вкладку "Для документа".
- 3 В разделе "Имена файлов" создайте собственную схему именования, выбрав элементы из списков.



4 (Необязательно) Чтобы сохранить эту информацию в качестве настроек по умолчанию для всех вновь создаваемых документов Fireworks, нажмите кнопку "Задать параметры по умолчанию".

***Примечание:** Будьте внимательны при выборе параметра "Нет" в списках элементов автоматического именования фрагментов. Если в любом из первых трех списков будет выбрано "Нет", то экспортируемые файлы фрагментов будут записаны один поверх другого, в результате чего после экспорта останется единственный фрагмент изображения, который будет выведен во всех ячейках таблицы.*

Определение способа экспорта HTML-таблиц

Фрагментирование определяет структуру HTML-таблицы, создаваемой при экспорте документа Fireworks для публикации в web.

При экспорте фрагментированного документа Fireworks в HTML документ собирается из фрагментов при помощи HTML-таблицы. Каждая часть, соответствующая отдельному фрагменту документа Fireworks, находится в соответствующей ячейке таблицы. После экспорта каждому фрагменту документа Fireworks соответствует ячейка HTML-таблицы.

Способ воссоздания изображения из таблицы в web-браузере можно настроить. Помимо других параметров можно указать, будут ли при экспорте в HTML использоваться разделители или вложенные таблицы.

- Разделители – это изображения, обеспечивающие корректное расположение ячеек таблицы при просмотре в браузере.
- Вложенная таблица – это таблица, которая находится в ячейке другой таблицы. Для вложенных таблиц разделители не нужны. Они могут дольше загружаться в браузере, но из-за отсутствия разделителей HTML вложенные таблицы легче редактировать.

Дополнительную информацию о HTML см. в разделе "Экспорт HTML" на странице 324.

Чтобы выбрать метод экспорта HTML-таблиц, выполните следующие действия.

- 1** Выберите "Файл" > "Настройка HTML" или нажмите кнопку "Параметры" в диалоговом окне "Экспорт".
- 2** Откройте вкладку "Таблица".
- 3** Выберите метод реализации разделителей во всплывающем меню "Разделители".

Вложенные таблицы – без разделителей Создается таблица со вложенными таблицами и без разделителей.

Одиночная таблица – без разделителей Создается одиночная таблица без разделителей. В этом случае иногда таблицы могут отображаться неверно.

1-пиксельный прозрачный разделитель В качестве разделителя используется прозрачный GIF-файл размером 1 x 1 пиксел, растянутый до нужных размеров. При этом создается строка высотой 1 пиксел вдоль верхнего края таблицы и столбец шириной 1 пиксел вдоль правого края.

4 Выберите цвет ячеек для фрагментов HTML.

- Чтобы задать для ячеек таблицы фоновый цвет, соответствующий цвету холста документа, выберите параметр "Использовать цвет холста".
- Чтобы выбрать другой цвет, отмените выбор параметра "Использовать цвет холста" и выберите цвет из всплывающего окна-выбора цвета.

***Примечание:** Выбранный цвет применяется только к фрагментам HTML. Фрагменты изображения будут по-прежнему иметь цвет холста.*

5 Во всплывающем списке "Содержимое" выберите, что должно отображаться в пустых ячейках.

Нет Пустые ячейки остаются пустыми.

Изображение-разделитель В пустые ячейки помещается маленькое прозрачное изображение из файла spacer.gif.

Неразрывный пробел Помещает в пустые ячейки HTML-тег пробела. При этом ячейка выглядит пустой.

***Примечание:** Пустые ячейки могут появиться при экспорте лишь тогда, когда в диалоговом окне "Экспорт" не выбран параметр "Включить области без фрагментов".*

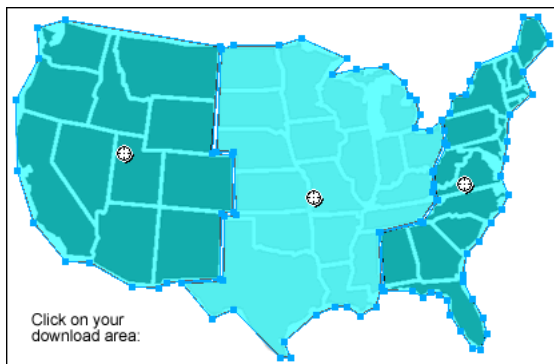
6 Нажмите кнопку "ОК".

Дополнительную информацию о настройке параметров экспорта HTML см. в разделе "Настройка параметров экспорта HTML" на странице 331.

***Примечание:** Для каждого экспортируемого документа могут быть заданы отдельные настройки экспорта таблиц для фрагментированных объектов. После нажатия кнопки "Задать параметры по умолчанию" на вкладке "Для документа" в диалоговом окне "Настройка HTML" заданные параметры будут применяться по умолчанию для всех вновь создаваемых документов.*

Работа с активными областями и картами ссылок

Web-дизайнеры применяют активные области для придания интерактивности отдельным частям больших изображений. Каждой активной области сопоставляется URL-адрес. Создание карты ссылок в программе Fireworks производится при помощи экспорта HTML-документа, содержащего активные области.



Карта ссылок с активными областями

Активные области и карты ссылок часто требуют для обработки меньше ресурсов, чем фрагментированные графические объекты. Фрагментирование может потребовать больше ресурсов web-браузера, поскольку для него необходимо загрузить больше HTML-кода, а затем восстановить графический объект из фрагментов.

***Примечание:** Возможно создание фрагментированной карты ссылок. При экспорте фрагментированной карты ссылок обычно создается множество файлов изображений. Дополнительную информацию о фрагментировании см. в разделе "Создание объектов-фрагментов" на странице 229.*

Активные области идеально подходят для тех случаев, когда части изображения должны быть связаны ссылкой с другими web-страницами, но при этом подсветка или эффекты роллера при движении мыши либо при щелчках не требуются. Активные области и карты ссылок также отлично подходят и тогда, когда изображение, на котором размещены активные области, лучше экспортировать в одном файле, то есть в одном формате и с едиными настройками оптимизации.

Создание активных областей

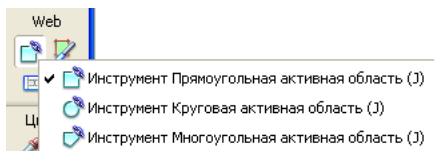
После того как определены области исходного графического объекта, подходящие для размещения элементов навигации, можно создать активные области и назначить им URL-адреса, всплывающие меню, сообщения панели состояния и дополнительный текст. Существует два способа создания активных областей.

- Во-первых, ее можно нарисовать в графическом объекте вокруг активной области назначения с помощью инструмента "Прямоугольная активная область", "Круговая активная область" или "Многоугольная активная область".
- Во-вторых, можно выделить объект и вставить активную область поверх него.

Активная область не обязательно должна быть прямоугольной или круглой. Можно создать и многоугольную активную область, ограниченную произвольными точками. При работе со сложными изображениями эта возможность может оказаться весьма полезной.

Чтобы создать прямоугольную или круглую активную область, выполните следующие действия.


- 1 Выберите инструмент "Прямоугольная активная область" или "Круговая активная область" в разделе "Web" панели "Инструменты".



- 2 Перетяните указатель инструмента по активной области, чтобы нарисовать активную область поверх области графического объекта. Чтобы начать рисование от центральной точки, удерживайте нажатой клавишу "Alt" (Windows) или "Option" (Macintosh).

Примечание: Во время рисования активной области можно изменить ее расположение. Удерживая нажатой кнопку мыши, нажмите и удерживайте клавишу "Пробел", затем переместите активную область на другое место холста. Отпустите клавишу "Пробел", чтобы продолжить рисование активной области.

Чтобы создать активную область неправильной формы, выполните следующие действия.

- 1  Выберите инструмент "Многоугольная активная область".
- 2 Щелчками мыши разместите точки векторов, как при рисовании прямых отрезков инструментом "Перо". Независимо от того, будет ли контур замкнутым или открытым, площадь активной области определяется заливкой.

Чтобы создать активную область путем трассировки одного и нескольких выделенных объектов, выполните следующие действия.

- 1 Выберите "Редактирование" > "Вставить" > "Активная область".

Если выделено более одного объекта, то выдается запрос о том, что необходимо сделать: создать одну прямоугольную активную область, включающую все выделенные объекты, либо создать по одной активной области для каждого из объектов.

2 Нажмите "Одинарный" или "Несколько". В области "Web-слой" отображается новая активная область (или области).

Редактирование активных областей

Активные области – это web-объекты, и поэтому они доступны для редактирования с помощью инструментов "Выделение", "Частичное выделение" и "Трансформирование". Дополнительную информацию о редактировании web-объектов с помощью этих инструментов см. в разделе "Редактирование объектов-фрагментов при помощи инструментов" на странице 234.

Положение и размер активной области можно изменить, задав новые численные значения в инспекторе свойств или на панели "Информация". Дополнительную информацию об изменении размеров объекта путем задания их численных значений см. в разделе "Трансформирование объектов путем ввода числовых значений" на странице 66. Дополнительную информацию об изменении положения объекта путем задания их численных значений см. в разделе "Редактирование выделенных объектов" на странице 62.

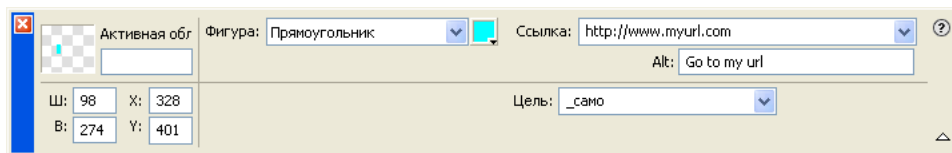
Форму активной области также можно изменить с помощью инспектора свойств.

Чтобы преобразовать выделенную активную область в прямоугольную, круглую или многоугольную, выполните следующие действия.

❖ В инспекторе свойств выберите во-всплывающем меню "Фигура активной области" значение "Прямоугольник", "Круг" или "Многоугольник".

Подготовка активных областей к экспорту

Инспектор свойств позволяет задать активной области URL-адрес, дополнительный текст, назначение и заказное имя. Если инспектор свойств свернут, нажмите стрелку разворачивания в правом нижнем углу, чтобы отобразить все свойства.



Свойства активных областей задаются таким же образом, как и свойства фрагментов. Дополнительную информацию о задании URL-адресов, дополнительного текста, целевого кадра и заказного имени при помощи инспектора свойств см. в разделе "Подготовка фрагментов для экспорта" на странице 242.

Создание карты ссылок

Когда поверх требуемого графического объекта вставлено несколько активных областей, то объект необходимо экспортировать как карту ссылок, чтобы он мог правильно работать в web-браузере. При экспорте карты ссылок создается графический объект и HTML-код, содержащий информацию о расположении активных областей и соответствующих им URL-адресах.

***Примечание:** При экспорте карта ссылок создается только для использования на стороне клиента.*

Помимо экспорта можно также скопировать карту ссылок в буфер обмена, а затем вставить ее в программе Dreamweaver или в другом редакторе HTML.

Чтобы экспортировать карту ссылок или скопировать ее в буфер обмена, выполните следующие действия.

1 Оптимизируйте изображение, чтобы подготовить его к экспорту.

Дополнительную информацию см. в разделе “Об оптимизации” на странице 297.

2 Выберите “Файл” > “Экспорт”.

3 Если изображение экспортируется, а не копируется в буфер обмена, перейдите в папку, в которой должен быть расположен HTML-файл, а затем укажите его имя.

Если локальная файловая структура web-сайта уже создана, то это диалоговое окно позволяет сохранить изображение в соответствующей папке сайта.

4 В списке “Сохранить как тип” выберите “HTML и изображения”.

5 Выберите значение из всплывающего списка “HTML”.

Экспорт HTML-файла Создает HTML-файл и соответствующие файлы графики, которые впоследствии могут быть импортированы в программу Dreamweaver или другой редактор HTML.

Копировать в буфер обмена Копирует весь необходимый HTML-код, включая таблицу (если документ фрагментирован), в буфер обмена, откуда его можно вставить в программу Dreamweaver или другой редактор HTML.

6 В списке “Фрагменты” значение “Нет” следует выбирать только тогда, когда документ не содержит фрагментов.

7 При необходимости выберите параметр “Поместить изображения во вложенную папку” и укажите путь к этой папке.

Примечание: Если выбрано значение “Копировать в буфер обмена”, то этот шаг не нужен и поэтому параметр будет недоступен.

8 Нажмите кнопку “Сохранить”, чтобы закрыть диалоговое окно “Экспорт”.



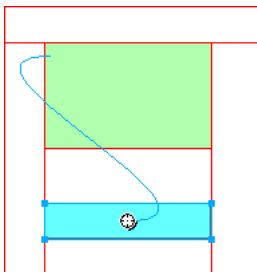
При экспорте файлов с помощью комментариев HTML производится разметка начала и окончания кода, который программа Fireworks создает для карт ссылок и других элементов. По умолчанию комментарии HTML не включаются в создаваемый код. Чтобы включить их, выберите параметр “Включить комментарии HTML” на вкладке “Общие” в диалоговом окне “Настройка HTML”.

Информацию о помещении в программу Dreamweaver содержимого, экспортированного из Fireworks, см. в разделе “Работа с Dreamweaver” на странице 338.

Создание ролловеров с активными областями

При помощи метода перетягивания ролловера для создания интерактивности можно легко назначить эффект раздельного ролловера активной области, если область определена фрагментом. Эффект ролловера применяется к активным областям таким же образом, как и к фрагментам. Дополнительную информацию см. в разделе “Добавление простой интерактивности к фрагментам” на странице 235.

Примечание: Активная область может активировать только отдельный роlover. Она не может быть назначением роloverа, направленного от другой активной области или фрагмента.

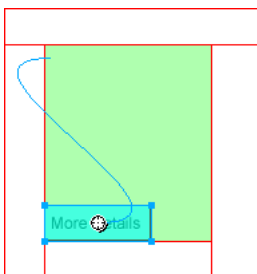


После создания отдельного роloverа с активной областью синяя соединительная линия видна только тогда, когда выделена активная область.

Использование активных областей, расположенных поверх фрагментов

Активная область, активирующая действие или поведение, может быть размещена поверх фрагмента. Это может оказаться полезным в тех случаях, когда имеется большой графический объект, но лишь его часть должна активировать какое-либо действие.

Например, большой графический объект может содержать текст, который должен вызывать действие или поведение (например, эффект роloverа). Можно поместить фрагмент над графическим объектом, а затем разместить над текстом активную область. Перемещение указателя мыши активирует эффект роloverа только над текстом, однако при этом будет заменяться вся расположенная внутри фрагмента графика. Избегайте создания активных областей, перекрывающих более одного фрагмента, иначе возможны непредсказуемые результаты.



Чтобы создать активную область, активирующую эффект роloverа, поверх фрагмента, выполните следующие действия.

- 1 Вставьте фрагмент над изображением, которое будет замещено.
- 2 Создайте новый кадр на панели "Кадры" и вставьте в него замещающее изображение. Обязательно разместите его под фрагментом, вставленным на шаге 1.
- 3 Перетяните линию поведения от активной области до фрагмента, содержащего изображение, которое нужно заменить.

Открывается диалоговое окно "Замена изображения".

- 4 Выберите кадр, содержащий замещающее изображение, из списка "Замена изображение из", а затем нажмите кнопку "ОК".

Раздел 12: Создание кнопок и всплывающих меню

В Fireworks можно создавать различные кнопки, использующие JavaScript или каскадные таблицы стилей (Cascading Style Sheet – CSS), а также использующие всплывающие меню JavaScript, даже не зная языки CSS и JavaScript.

Редактор кнопок Fireworks помогает выполнить все этапы создания кнопок, автоматизируя многие из выполняемых действий. В результате создается удобный символ кнопки. После создания символа кнопки можно легко создать много экземпляров этого символа, чтобы сформировать из них панель навигации.

Fireworks также содержит редактор всплывающих меню, с помощью которого быстро и легко создаются вертикальные или горизонтальные всплывающие меню. Вкладка "Дополнительно" редактора всплывающих меню позволяет управлять заполнением ячеек и интервалами между ячейками, отступами текста, свойствами границ ячеек и другими свойствами.

При экспорте кнопки или всплывающего меню Fireworks автоматически подготавливает код CSS или JavaScript, необходимый для отображения экспортируемого объекта в web-браузере. В web-страницу в документе Adobe Dreamweaver можно легко вставить созданный Fireworks код CSS, JavaScript или HTML; код также можно скопировать в буфер обмена, затем вставить в любой файл HTML или CSS.

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- "Создание символов кнопок" на странице 252
- "Создание панелей навигации" на странице 262
- "Создание всплывающих меню" на странице 263

Создание символов кнопок

Кнопки являются элементами навигации по web-странице. Кнопки, созданные в Редакторе кнопок, имеют следующие свойства.

- Кнопку можно создать почти из любого текстового или графического объекта.
- Можно создать кнопку "с нуля", преобразовать в кнопку существующий объект или импортировать существующие кнопки.
- Кнопки – это особый вид символов. Экземпляры кнопок можно перетягивать из библиотеки символов на документ.

Это позволяет обновлять вид всех экземпляров кнопки на панели навигации при редактировании внешнего вида одного из экземпляров кнопки. Для дополнительной информации о символах см. "Использование символов" на странице 213.

- При этом текст, URL-адрес и назначение отдельного экземпляра кнопки можно изменять, не затрагивая другие экземпляры этой кнопки и не нарушая связи "символ – экземпляр".

- Экземпляр кнопки является инкапсулированным. При перетягивании экземпляра кнопки по документу Fireworks перемещает все связанные с ним компоненты и состояния, поэтому переходить между кадрами для их редактирования не требуется.
- Редактировать кнопки просто. Выполните двойной щелчок на экземпляре кнопки на холсте, после чего кнопку можно редактировать с помощью Редактора кнопок или Инспектора свойств.
- Как и у других символов, у кнопок есть точка регистрации. Точка регистрации – это точка центра, которая позволяет выравнивать расположение текста и изображений других состояний кнопки при работе в Редакторе кнопок.

О состояниях кнопок

Кнопка может иметь до четырех различных состояний. Каждое состояние соответствует внешнему виду кнопки, который она принимает при определенном событии мыши.

Состояние "Не нажата" это состояние кнопки по умолчанию (неактивной).

Состояние "Наведение" это вид кнопки, когда над ней помещается указатель курсора. Это состояние показывает пользователю, что щелчок мыши, вероятно, вызовет некоторое действие.

состояние "Нажатие" соответствует изображению кнопки после ее нажатия. Часто для подтверждения нажатия кнопки используется "погруженное" изображение кнопки. Это состояние кнопки, как правило, указывает на активную web-страницу на многокнопочных панелях навигации.

состояние "Нажатие" соответствует изображению кнопки в состоянии "Нажатие", над которой находится указатель курсора. Это состояние кнопки обычно указывает, что курсор находится над кнопкой (соответствующей текущей web-странице) на многокнопочной панели навигации.

Редактор кнопок позволяет создавать все эти состояния кнопок, а также задавать области, в которых происходит активация действий кнопки.

Использование Редактора кнопок

В окне Редактора кнопок Fireworks выполняется создание и редактирование JavaScript-символов кнопок. Вкладки вдоль верхней части окна Редактора кнопок соответствуют четырем состояниям кнопки и активной области. Подсказки по каждому из параметров в Редакторе кнопок облегчают принятие решений при создании состояний кнопки.

Создание простой кнопки с двумя состояниями

Редактор кнопок позволяет создавать заказные кнопки путем рисования фигур, импорта графических изображений или перетягивания объектов из окна "Документ". При этом в Редакторе кнопок выполняется ряд шагов, определяющих поведение кнопки.

Для создания состояния "Не нажата" необходимо следующее.

1 Выберите пункт меню "Редактирование" > "Вставить" > "Новая кнопка", чтобы открыть окно Редактора кнопок.

Окно Редактора кнопок откроется на вкладке "Не нажата".

2 Импортируйте или создайте изображение состояния "Не нажата":

- Перетащите и опустите или импортируйте изображение, которое будет отображаться в рабочей области Редактора кнопок при состоянии "Не нажата".

- Создайте изображение с помощью инструментов рисования, или создайте текстовую кнопку с помощью инструмента "Текст".
- Расположите направляющие 9-фрагментного масштабирования, чтобы при изменении размера кнопки ее форма не искажалась. Для получения дополнительной информации см. раздел "Применение 9-фрагментного масштабирования" на странице 215.
- Нажмите кнопку "Импортировать кнопку" и выберите готовую редактируемую кнопку из библиотеки импорта кнопок. Если выбран этот параметр, то не нужно будет заботиться о создании остальных состояний для конкретной кнопки. Каждое из состояний кнопки будет автоматически заполнено с применением соответствующей графики и текста.

3 При желании можно выбрать инструмент "Текст" и создать текст для кнопки.

Для создания состояния "Наведение" необходимо следующее.

- 1** При открытом окне "Редактор кнопок" откройте вкладку "Курсор наведен".
- 2** Выполните одно из следующих действий, чтобы создать состояние кнопки "Наведение".
 - Нажмите кнопку "Копировать рисунок состояния "Не нажата"", чтобы вставить копию состояния "Не нажата" в окно "Наведение", затем отредактируйте созданную копию, изменив ее вид или текст.
 - Перетяните, импортируйте или создайте изображение.

Создание кнопки с тремя или четырьмя состояниями

При создании кнопки можно добавить не только состояния "Наведение" и "Не нажата", но и состояния "Нажатие" и "Наведение в нажатом положении". Эти состояния предоставляют пользователям web-страниц дополнительные визуальные подсказки.

Панель навигации можно создать и из кнопок с двумя или с тремя состояниями, но в Fireworks только кнопки со всеми четырьмя состояниями считаются полноценными кнопками панели навигации. В Fireworks предусмотрено несколько вариантов поведения для панели навигации, при использовании которых кнопки действуют так, будто бы они связаны друг с другом. Например, можно создать кнопки панели навигации, действующие как кнопки выбора диапазона в старом автомобильном радиоприемнике: при нажатии кнопки она "защелкивается" и остается нажатой, пока не будет нажата другая кнопка.

Хотя применение кнопок с четырьмя состояниями на панели навигации не обязательно, при их использовании можно задействовать встроенные в Fireworks варианты поведения для панели навигации.

Для ознакомления с подробными сведениями о создании состояний "Не нажата" и "Наведение" для кнопки см. "Создание простой кнопки с двумя состояниями" на странице 253.

Для создания состояния "Нажатие":

- 1** Открыв кнопку с двумя состояниями в Редакторе кнопок, выберите вкладку "Нажата".
- 2** Выполните одно из следующих действий, чтобы создать состояние "Нажатие":
 - Нажмите кнопку "Копировать рисунок состояния "При наведении"", чтобы вставить копию состояния кнопки "Наведение" в окно "Нажата", затем отредактируйте созданную копию, изменяя ее внешний вид.
 - Перетяните, импортируйте или создайте изображение.

Примечание: После вставки или создания рисунка для состояния "Кнопка нажата" автоматически выбирается параметр "Включить состояние "Панель навигации, нажатие". Это состояние кнопки предназначено для кнопок, входящих в состав панели навигации.

Для создания состояния "Наведение в нажатом положении":

- 1 Открыв кнопку с тремя состояниями в окне Редактора кнопок, выберите вкладку "Наведение в нажатом положении".
- 2 Выполните одно из следующих действий, чтобы создать состояние кнопки "Наведение в нажатом положении".
 - Нажмите кнопку "Копировать рисунок состояния "Нажатие"", чтобы вставить копию изображения из состояния "Нажата" в окно "Наведение в нажатом положении", затем отредактируйте созданную копию, изменяя ее внешний вид.
 - Перетащите, импортируйте или создайте изображение.


Примечание: При вставке или создании изображения для состояния "Наведение в нажатом положении" автоматически выбирается параметр "Включить состояние "Наведение в нажатом положении" панели навигации". Это состояние кнопки предназначено для кнопок, входящих в состав панели навигации.




Использование фильтров скоса для создания изображений различных состояний кнопок

При создании графических объектов для каждого из состояний кнопок можно воспользоваться предустановленными настройками "Живых" фильтров для обеспечения единообразного внешнего вида для каждого состояния. Например, при создании кнопки с четырьмя состояниями можно применить фильтр "Выпуклый" к изображению состояния "Не нажата", фильтр "Подсветка" – к изображению состояния "Нажата" и т.д.

Для применения предустановленных настроек "Живых" фильтров к символу кнопки необходимо следующее.

- 1 Открыв требуемый символ кнопки в Редакторе кнопок, выберите изображение, к которому необходимо применить "Живой" фильтр.
- 2 Щелкните кнопку "Добавить "Живые" фильтры" в Инспекторе свойств.
- 3 В появившемся всплывающем меню выполните одно из следующих действий.
 - Выберите пункт меню "Скос и тиснение" > "Внутренний скос".
 - Выберите пункт меню "Скос и тиснение" > "Внешний скос".
- 4 В появившемся всплывающем окне выберите один из предустановленных наборов параметров фильтра для кнопки. Эти наборы параметров описаны ниже.

Предустановленные наборы параметров фильтров для кнопки	Описание
Выпуклый 	Скос выглядит поднимающимся от расположенных ниже него объектов.

Предустановленные наборы параметров фильтров для кнопки	Описание
	Цвета кнопки становятся светлее.
	Скос выглядит погружающимся ниже расположенных рядом с ним объектов.
	Скос выглядит погружающимся ниже расположенных рядом с ним объектов, а цвета становятся светлее.

5 Повторите шаги 1 – 4 для остальных состояний кнопки, назначая каждому состоянию кнопки собственный предустановленный набор параметров фильтра.

Преобразование ролловеров Fireworks в кнопки

Ролловеры, созданные в предыдущих версиях Fireworks, можно преобразовать в кнопки. Компоненты ролловера преобразуются в кнопку, и новая кнопка помещается в библиотеку.

Для дополнительной информации о ролловерах см. “Назначение фрагментам интерактивного поведения” на странице 235.

Для преобразования ролловера Fireworks в кнопку:

- 1 Удалите фрагмент или активную область, покрывающие замещающее изображение.
- 2 Выберите режим “Показать все кадры” во всплывающем меню “Режим кальки” на панели “Кадры”.
- 3 Выделите все объекты, которые необходимо включить в кнопку.



С помощью инструмента “Выбрать позади” выберите объекты, которые скрыты за другими объектами. Для получения дополнительной информации см. раздел “Использование инструмента “Выбрать позади”” на странице 49.

- 4 Выберите “Изменение” > “Символ” > “Преобразовать в символ”.

Откроется диалоговое окно “Свойства символа”.

- 5 Введите имя для символа в поле ввода “Имя”.
- 6 Выберите тип символа “Кнопка”.
- 7 Нажмите кнопку “ОК”.

Новая кнопка будет добавлена в библиотеку.



Анимации, состоящие из четырех кадров, также можно преобразовать в кнопки. Для этого просто выделите все четыре объекта, и каждый из них будет преобразован в одно из состояний кнопки.

Вставка кнопок в документ

Вставлять экземпляры символов кнопок в документ можно с панели “Библиотека”.

Для вставки экземпляра символа кнопки в документ необходимо следующее.

- 1 Откройте панель “Библиотека”.

2 Перетяните символ кнопки в документ.

Для помещения дополнительных экземпляров символа кнопки в документ, выполните одно из следующих действий.

- Выберите экземпляр, затем выберите пункт меню "Редактирование" > "Клонировать", чтобы поместить еще один экземпляр непосредственно перед выделенным экземпляром. Новый экземпляр станет выбранным объектом.



Клонирование экземпляров кнопки удобно использовать при создании выровненной панели навигации, поскольку клонированные экземпляры можно перемещать по одной координате с помощью клавиш стрелок, при этом положение по другой координате сохраняется.

- Перетяните еще один экземпляр кнопки с панели "Библиотека" в документ.
- Перетяните расположенный на холсте экземпляр кнопки при нажатой клавише "Alt" (для Windows) или "Option" (для Macintosh), чтобы создать еще один экземпляр кнопки.
- Скопируйте экземпляр в буфер обмена, затем вставьте дополнительные экземпляры в документ.

Импорт символов кнопки

Символы кнопки на панели "Библиотека" являются зависимыми от документа. Если при открытом документе панель "Библиотека" содержит символы, то при создании нового документа панель "Библиотека" для нового документа будет пуста. Однако существует несколько способов импорта символов кнопок на панель "Библиотека" документа, как из библиотеки, так и из другого документа Fireworks.

Для импорта символов кнопок на панель "Библиотека" документа выполните одно из следующих действий.

- Перетяните экземпляр кнопки из другого документа Fireworks в текущий документ.
- Вырежьте экземпляр кнопки из другого документа Fireworks и вставьте в текущий документ.
- Импортируйте символы кнопок из PNG-файла Fireworks.
- Экспортируйте символы кнопок из другого документа Fireworks в PNG-файл библиотеки, а затем импортируйте символы кнопок из PNG-файла библиотеки в документ.
- Выберите пункт меню "Редактирование" > "Библиотеки" и импортируйте символы кнопок на панель "Библиотека" документа из библиотек кнопок в подменю. Эти библиотеки содержат широкий набор готовых символов кнопок, подготовленный корпорацией Adobe.

Символы кнопок импортируются и экспортируются точно так же, как и символы анимаций и графические символы. Для дополнительной информации см. "Импорт символов" на странице 222 и "Экспорт символов" на странице 223.

Редактирование символов кнопок

Символы кнопок Fireworks являются особым видом символов. Они обладают двумя видами свойств: одни свойства изменяются во всех экземплярах при редактировании любого из них, а другие свойства задаются отдельно для каждого из экземпляров.

Символы кнопок Fireworks позволяют воспользоваться всеми преимуществами символов, в то же время некоторые свойства экземпляра кнопки, например текст, можно редактировать, не затрагивая другие экземпляры.

Редактирование свойств уровня символа

Для редактирования символов кнопок используется Редактор кнопок. Следующие характеристики экземпляра можно изменить, но обычно они сохраняются однообразными у всех кнопок на панели навигации:

- изменения внешнего вида изображений, например, цвета и типа обводки, цвета и типа заливки, формы контура и изображений;
- применение "Живых" фильтров или непрозрачности к отдельным составляющим символ кнопки объектам;
- размер и положение активной области;
- основное поведение кнопки;
- параметры оптимизации и экспорта;
- URL-ссылка (также доступна как свойство уровня экземпляра);
- Кадр назначения (также доступен как свойство уровня экземпляра)

Для изменения свойств кнопки на уровне символа выполните следующее.

- 1 Выполните одно из следующих действий, чтобы открыть кнопку в Редакторе кнопок.
 - Выполните двойной щелчок на экземпляре кнопки в рабочем пространстве.
 - На панели "Библиотека" дважды щелкните просмотрный вариант кнопки или значок символа рядом с символом кнопки.
- 2 Измените свойства кнопки, затем нажмите кнопку "Готово".

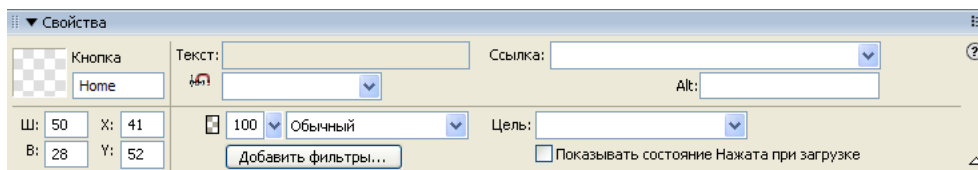
Изменения применяются ко всем экземплярам символа кнопки.

Редактирование свойств на уровне экземпляра

Свойства уровня экземпляра изменяются в Инспекторе свойств, при выборе одного экземпляра. Эти свойства можно изменить для отдельного экземпляра, не влияя на связанный с ним символ и любые другие экземпляры этого символа. Обычно эти свойства различаются у отдельных кнопок, входящих в последовательность кнопок:

- имя объекта экземпляра, отображаемое на панели "Слой" и используемое как основа имени файлов экспортируемых фрагментов при экспорте экземпляра кнопки
- применение "Живых" фильтров или непрозрачности ко всему экземпляру
- символы и форматирование текста, например, шрифт, размер текста, ориентация и цвет
- URL-ссылка (перекрывает URL-адрес, заданный как свойство уровня символа)
- Дополнительное описание изображения (текст атрибута Alt)
- кадр назначения (перекрывает кадр назначения, заданный как свойство уровня символа)
- дополнительные варианты поведения, назначенные экземпляру на панели "Варианты поведения"
- параметр "Показывать состояние "Нажатие" при загрузке", устанавливаемый в Инспекторе свойств, для экземпляров на панели навигации

Примечание: Выбирать параметр "Показывать состояние "Нажатие" при загрузке" для всех экземпляров кнопки на панели навигации не следует. Раздел "Для документа" диалогового окна "Настройка HTML" содержит параметр "Экспортировать несколько HTML-файлов с панелями навигации". Если при экспорте панели навигации этот параметр установлен, Fireworks CS3 экспортирует каждую страницу HTML с соответствующей кнопкой в состоянии "Нажатие". Для дополнительной информации см. "Настройка параметров экспорта HTML" на странице 331.



Для изменения свойств уровня экземпляра одного экземпляра символа кнопки необходимо следующее.

- 1 Выберите экземпляр кнопки в рабочей области.
- 2 Задайте свойства в Инспекторе свойств.

Настройка свойств интерактивных элементов кнопки

В Fireworks можно управлять интерактивными элементами кнопки, такими как активная область, URL-адрес, назначение и текст атрибута Alt.

Изменение активной области символа кнопки

Активная область символа кнопки инициирует интерактивное поведение при щелчке или помещении над ней указателя. Активная область кнопки – это свойство уровня символа, присущее только символам кнопок.

При создании символа кнопки Fireworks автоматически создает специальный фрагмент, достаточно большой, чтобы включать все изображения состояний кнопки. Редактировать фрагмент кнопки можно только во вкладке "Активная область" Редактора кнопок. У кнопки может быть только один фрагмент. При задании фрагмента в активной области с помощью инструментов работы с фрагментами предыдущий фрагмент заменяется на вновь созданный. На вкладке "Активная область" создавать объекты активных областей, но редактировать эти активные области можно будет только в Редакторе кнопок.

Примечание: Web-объекты, определяющие активную область символа кнопки, отображаются в документе, когда фрагменты и активные области не скрыты, но они не перечисляются на панели "Слой", а редактировать их в рабочем пространстве невозможно.

Для изменения фрагмента или активной области, входящих в активную область символа кнопки, необходимо следующее.

- 1 Выполните одно из следующих действий, чтобы открыть символ кнопки в Редакторе кнопок:
 - Выполните двойной щелчок на экземпляре кнопки в рабочем пространстве.
 - На панели "Библиотека" дважды щелкните просмотрный вариант кнопки или значок символа рядом с символом кнопки.
- 2 Откройте вкладку "Активная область".
- 3 Выполните одно из следующих действий.

- С помощью инструмента "Выделение" переместите фрагмент, измените его форму или переместите направляющую фрагмента.
- Создайте новую активную область с помощью любых инструментов работы с фрагментами или активными областями.

Установка URL-адреса для символа или экземпляра кнопки

URL-адрес, или унифицированный указатель информационного ресурса (Uniform Resource Locator), является ссылкой на другую web-страницу, web-сайт или другую часть той же web-страницы. URL-адрес может быть свойством кнопки на уровне символа или экземпляра. URL-адрес можно назначить выбранному экземпляру объекта в Инспекторе свойств или на панели "URL-адрес".

URL-адрес можно назначить символу, чтобы этот URL-адрес появился в поле ввода "Ссылка" Инспектора свойств для всех экземпляров символа. Это удобно, когда приходится использовать абсолютные URL-адреса в пределах одного сайта; в Инспекторе свойств понадобится лишь добавить последнюю часть URL-адреса в текстовом поле "Ссылка", чтобы задать назначение для экземпляров кнопки.

***Примечание:** Для дополнительной информации об абсолютных и относительных URL-адресах см. "Об абсолютных и относительных URL-адресах" на странице 224.*

Для задания URL-адреса для символа кнопки в Редакторе кнопок необходимо следующее.

- 1 Выполните одно из следующих действий, чтобы открыть кнопку в Редакторе кнопок.
 - Выполните двойной щелчок на экземпляре кнопки в рабочем пространстве.
 - На панели "Библиотека" дважды щелкните просмотрный вариант кнопки или значок символа рядом с символом кнопки.
- 2 Выберите вкладку "Активная область" в редакторе кнопок.
- 3 Выберите в активной области фрагмент или активную область.
- 4 Выполните одно из следующих действий.
 - Введите URL-адрес в поле ввода "Ссылка" Инспектора свойств или выберите страницу из всплывающего меню. Этот список содержит все страницы текущего документа.
 - Выберите URL-адрес на панели "URL-адрес".

***Примечание:** При смене URL-адреса символа кнопки адреса URL, заданные вручную для существующих экземпляров этого символа, не изменятся. Это также относится и к изменению назначения символа кнопки и альтернативному тексту.*

Для задания URL-адреса выбранного экземпляра кнопки в рабочем пространстве, выполните одно из следующих действий.

- Введите URL-адрес в текстовом поле "Ссылка" в Инспекторе свойств или выберите страницу из раскрывающегося списка. Этот список содержит все страницы текущего документа.
- Выберите URL-адрес на панели "URL-адрес".

Задание назначения кнопки

Назначение – это окно или кадр, в котором выводится web-страница назначения при щелчке на экземпляре кнопки. Если назначение в Инспекторе свойств не задано, web-страница появляется в том же кадре или окне, где расположена вызвавшая ее ссылка. Назначение может быть свойством кнопки уровня символа или уровня экземпляра. Можно установить назначение для символа, тогда у всех экземпляров символа будет одинаковый параметр назначения.

Для задания назначения для символа кнопки в Редакторе кнопок необходимо следующее.

1 Выполните одно из следующих действий, чтобы открыть кнопку в Редакторе кнопок.

- Выполните двойной щелчок на экземпляре кнопки в рабочем пространстве.
- На панели "Библиотека" дважды щелкните просмотрный вариант кнопки или значок символа рядом с символом кнопки.

2 Выполните одно из следующих действий в Инспекторе свойств.

- Выберите одно из предустановленных назначений во всплывающем меню "Назначение".

Нет или _self web-страница загружается в том кадре или окне, в котором расположена ссылка.

_blank web-страница загружается в новом, безымянном окне браузера.

_parent web-страница загружается в родительском наборе кадров или в окне кадра, содержащего ссылку.

_top web-страница загружается в полном окне браузера, при этом все кадры удаляются.

- Введите назначение в поле ввода "Назначение".

***Примечание:** При смене назначения символа кнопки назначения, заданные вручную для существующих экземпляров этого символа, не изменяются. Это также относится и к изменению назначения URL-адреса символа и альтернативного текста.*

Для задания назначения для расположенного в рабочем пространстве экземпляра кнопки необходимо следующее.

1 Выберите экземпляр кнопки в рабочем пространстве.

2 Выполните одно из следующих действий в Инспекторе свойств.

- Выберите одно из предустановленных назначений во всплывающем меню "Назначение".

Нет или _self web-страница загружается в том кадре или окне, в котором расположена ссылка.

_blank web-страница загружается в новом, безымянном окне браузера.

_parent web-страница загружается в родительском наборе кадров или в окне кадра, содержащего ссылку.

_top web-страница загружается в полном окне браузера, при этом все кадры удаляются.

- Введите назначение в поле ввода "Назначение".

Настройка дополнительного текста (текста атрибута "Alt") для символа или экземпляра кнопки

Альтернативный (alt) текст отображается на местозаполнителе изображения или рядом с ним во время загрузки изображения; в случае, если изображение не удастся загрузить, он остается на странице. Он также выводится вместо графических объектов, если пользователь браузера отключил загрузку изображений. Альтернативный текст может быть свойством символа или экземпляра кнопки. Дополнительный текст для символа или экземпляра кнопки можно задать в Инспекторе свойств.



Для пользователей со слабым зрением предназначены специальные приложения, читающие вслух дополнительный текст графических объектов на web-страницах в браузере. Дополнительный текст рекомендуется составлять из кратких, осмысленных описаний графических элементов.

Для задания альтернативного текста символа кнопки в Редакторе кнопок необходимо следующее.

1 Выполните одно из следующих действий, чтобы открыть кнопку в Редакторе кнопок.

- Выполните двойной щелчок на экземпляре кнопки в рабочем пространстве.

- На панели "Библиотека" дважды щелкните просмотрный вариант кнопки или значок символа рядом с символом кнопки.
- 2 В Инспекторе свойств введите текст, который будет отображаться как альтернативный текст в браузере.

***Примечание:** При изменении альтернативного текста для символа кнопки он не изменится у тех экземпляров кнопки, для которых альтернативный текст уже был задан вручную. Это также относится и к изменению назначения символа кнопки и URL-адреса.*

Для задания альтернативного текста для экземпляра кнопки в рабочем пространстве необходимо следующее.

- 1 Выберите экземпляр кнопки в рабочем пространстве.
- 2 Введите описание в поле ввода "Alt" Инспектора свойств.

Создание панелей навигации

Панель навигации – это группа кнопок, ссылающихся на различные области web-сайта. Как правило, панель навигации всегда отображается на сайте и обеспечивает постоянное средство навигации вне зависимости от того, на какой из страниц сайта пользователь находится в данный момент. Панель навигации выглядит одинаково на всех web-страницах сайта, но ссылки иногда могут различаться в зависимости от выполняемой каждой из страниц функции.

В Fireworks можно создать панель навигации, создав символ кнопки в редакторе кнопок, а затем поместив экземпляры этого символа в рабочее пространство.

Для создания простой панели навигации:

- 1 Создайте символ кнопки. Для дополнительной информации см. "Создание символов кнопок" на странице 252.
- 2 Перетащите экземпляр (копию) символа с панели "Библиотека" в рабочее пространство.
- 3 Выполните одно из следующих действий, чтобы создать копию экземпляра кнопки:
 - Выделите экземпляр кнопки и выберите пункт меню "Редактирование" > "Клонировать".
 - При нажатой клавише "Alt" (для Windows) или "Option" (для Macintosh) перетащите экземпляр символа.
- 4 Если при перетягивании будет нажата клавиша "Shift", перемещение кнопки ограничится вертикальным, горизонтальным и диагональным направлениями. Для более точного управления положением экземпляра используйте для перемещения клавиши со стрелками.
- 5 Повторите шаги 3 и 4, чтобы создать дополнительные экземпляры кнопки.
- 6 Выберите каждый экземпляр и задайте для него уникальный текст, URL-адрес и другие свойства в Инспекторе свойств.

Создание всплывающих меню

Всплывающие меню отображаются в браузере, когда пользователь помещает курсор над или щелкает на активирующем web-объекте, например фрагменте или активной области. Пунктам всплывающих меню можно назначать URL-ссылки, реализуя навигацию. Например, всплывающие меню можно использовать для вывода нескольких вариантов перехода по ссылкам, связанных с одной кнопкой на панели навигации. В подменю можно использовать произвольное количество уровней вложенности.

Каждый пункт всплывающих меню отображается как ячейка HTML или изображения, имеющая состояния "Не нажата" и "Наведение" и текст для обоих состояний. Для предварительного просмотра всплывающего меню нажмите клавишу "F12", чтобы просмотреть его в браузере. При предварительном просмотре в рабочем пространстве Fireworks всплывающие меню не отображаются.

О Редакторе всплывающих меню

Редактор всплывающих меню – это диалоговое окно с вкладками, помогающее выполнить все этапы создания всплывающего меню. Многие доступные в нем параметры позволяют управлять свойствами всплывающего меню. Они распределены по четырем вкладкам.

Содержимое содержит параметры, определяющие основную структуру меню, а также текст, URL-ссылки и назначения для каждого из пунктов.

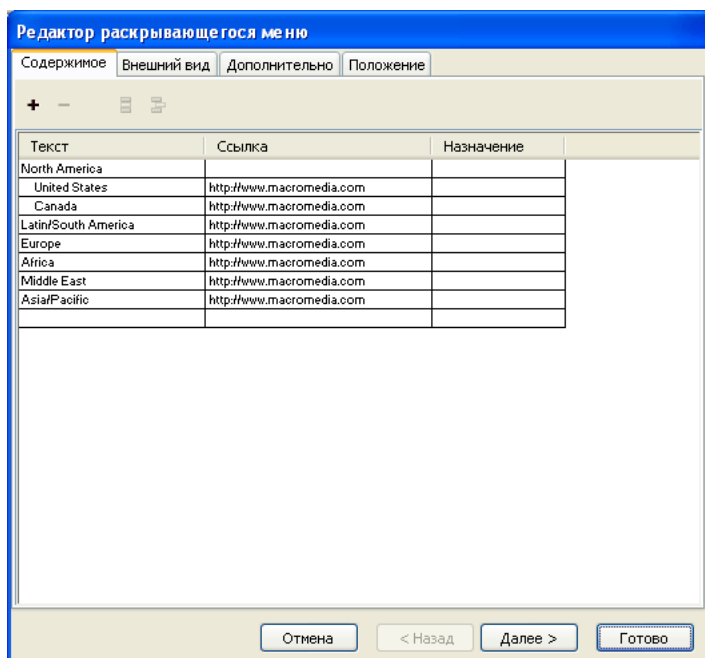
Внешний вид содержит параметры, определяющие вид каждой из ячеек меню в состояниях "Не нажата" и "Наведение", а также управляющие расположением пунктов меню в ряд или в столбец.

Дополнительно содержит параметры, определяющие размеры, заполнение и интервал ячеек; ширину и цвет границ ячеек; время отображения меню и отступы текста.

Положение содержит параметры, определяющие расположение меню и подменю.

- Элементы управления "Положение меню" определяют расположение всплывающего меню относительно фрагмента. Доступны предустановленные положения: в нижней части фрагмента, в нижней части фрагмента справа, в верхней части фрагмента и в верхней части фрагмента справа.

- Элементы управления "Положение подменю" определяют расположение всплывающего подменю относительно родительского меню: справа от него, внизу справа или под ним.




В зависимости от компоновки всплывающего меню, некоторые вкладки или параметры Редактора всплывающих меню могут не потребоваться. Значения настроек в любой из вкладок можно изменить в любое время, но для предварительного просмотра меню в браузере необходимо сначала добавить хотя бы один пункт меню на вкладке "Содержимое".

Создание простого всплывающего меню

Вкладка "Содержимое" Редактора всплывающих меню позволяет задать общую структуру и содержимое всплывающего меню. При создании меню применяются текущие или заданные по умолчанию настройки с других вкладок Редактора всплывающих меню.

Для создания простого всплывающего меню необходимо следующее.

- 1 Выберите активную область или фрагмент, которые будут областью активации всплывающего меню.
- 2 Выполните одно из следующих действий, чтобы открыть Редактор всплывающих меню.
 - Выберите пункт меню "Изменение" > "Всплывающее меню" > "Добавить всплывающее меню".
 - Щелкните маркер поведения в центре фрагмента и выберите пункт "Добавить всплывающее меню".
- 3 Откройте вкладку "Содержимое", если она не выбрана.
- 4  Нажмите кнопку "Добавить меню", чтобы добавить пустой пункт меню.

Добавлять, удалять и редактировать ячейки можно в любое время.

- 5 Выполните двойной щелчок на каждой из ячеек и введите или выберите из списка следующие свойства:

Текст определяет текст пункта меню.

Ссылка определяет URL-адрес пункта меню. Можно ввести заказную ссылку или выбрать ссылку из всплывающего меню "Ссылка", если он не пуст. Если в документе вводились URL-адреса на другие web-объекты, эти ссылки появятся во всплывающем меню "Ссылка".

Назначение определяет назначение для URL-адреса. Можно ввести заказное назначение или выбрать одно из предустановленных назначений из всплывающего меню "Назначение".

При заполнении последней из строк в окне под ней добавляется пустая строка.



Для перехода от активной ячейки к другой ячейке и продолжения ввода информации нажмите клавишу "Tab" для перехода между ячейками или клавиши "Стрелка вверх" и "Стрелка вниз" для прокрутки списка по вертикали.

6 Повторяйте шаги 4 и 5, пока все пункты меню не будут добавлены.

7 При необходимости, чтобы удалить пункт меню, выделите его и нажмите кнопку "Удалить меню".

8 Выполните одно из следующих действий.

- Нажмите кнопку "Далее", чтобы перейти к вкладке "Положение", или выберите другую вкладку, чтобы продолжить создание всплывающего меню.
- Создайте пункты подменю для всплывающего меню. Для дополнительной информации см. "Создание подменю во всплывающих меню" на странице 265.
- Нажмите кнопку "Готово", чтобы завершить создание всплывающего меню, закрыв Редактор всплывающих меню.

В рабочем пространстве над активной областью или фрагментом, которым было назначено всплывающее меню, отобразится синяя линия поведения, соединяющая объект с верхней частью всплывающего меню.

Примечание: Для просмотра всплывающего меню необходимо нажать клавишу "F12", чтобы просмотреть его в браузере. При предварительном просмотре в рабочем пространстве Fireworks всплывающие меню не отображаются.


Создание подменю во всплывающих меню

С помощью кнопок "Отступ меню вправо" и "Отступ меню влево" на вкладке "Содержимое" Редактора всплывающих меню можно создать подменю – всплывающее меню, выводимое при помещении указателя над пунктом родительского всплывающего меню или щелчке на этом пункте. Можно создать произвольное количество уровней подменю.

Для создания всплывающего подменю необходимо следующее.

1 Откройте вкладку "Содержимое" Редактора всплывающих меню и создайте пункты меню. Создайте и пункты меню, которые будут использоваться в подменю, расположив их сразу под пунктом меню, который будет родительским для подменю. Для дополнительной информации см. "Создание простого всплывающего меню" на странице 264.

2 Щелкните пункт всплывающего меню, который необходимо преобразовать в пункт подменю, чтобы выделить его.

3  Нажмите кнопку "Отступ меню вправо", чтобы преобразовать пункт меню в пункт подменю элемента меню, расположенного сразу над ним в списке пунктов меню.

4 Для переноса в подменю следующего пункта меню, выделите его и нажмите кнопку "Отступ меню вправо".

Все расположенные последовательно и имеющие равный уровень отступа пункты меню входят в одно всплывающее подменю.

5 При необходимости можно выделить пункт меню или подменю и нажать кнопку "Добавить меню", чтобы вставить новый пункт меню сразу под выделенным пунктом.

6 Выполните одно из следующих действий.

- Нажмите кнопку "Далее" для перехода к следующей вкладке или выберите другую вкладку, чтобы продолжить задание свойств всплывающего меню.
- Нажмите кнопку "Готово", чтобы закрыть Редактор всплывающих меню.

Для добавления всплывающего подменю к существующему всплывающему подменю необходимо следующее.

1 Выделите пункт подменю на вкладке "Содержимое" Редактора всплывающих меню. Для дополнительной информации см. описание предыдущей процедуры.

2 Нажмите кнопку "Отступ меню вправо", чтобы еще раз переместить пункт подменю таким образом, что он будет расположен правее находящегося над ним пункта подменю.

Продолжая применение отступов, можно создать подменю любой глубины вложенности.

Для перемещения пунктов меню в подменю более высокого уровня или в основное всплывающее меню необходимо следующее.

1 Выделите пункт на вкладке "Содержимое" Редактора всплывающих меню.

2  Нажмите кнопку "Отступ меню влево".

Для дополнительной информации о размещении подменю см. "Определение расположения всплывающих меню и подменю" на странице 271.

3 Выполните одно из следующих действий, чтобы завершить создание всплывающего меню или продолжить его создание.

- Нажмите кнопку "Далее", чтобы перейти к вкладке "Положение", или выберите другую вкладку, чтобы продолжить создание всплывающего меню.
- Нажмите кнопку "Готово", чтобы закрыть Редактор всплывающих меню.

В рабочем пространстве над активной областью или фрагментом, которым было назначено всплывающее меню, отобразится синяя линия поведения, соединяющая объект с верхней частью всплывающего меню.

***Примечание:** Для предварительного просмотра всплывающего меню нажмите клавишу "F12", чтобы просмотреть его в браузере. При предварительном просмотре в рабочем пространстве Fireworks всплывающие меню не отображаются.*

Для перемещения элемента во всплывающем меню:

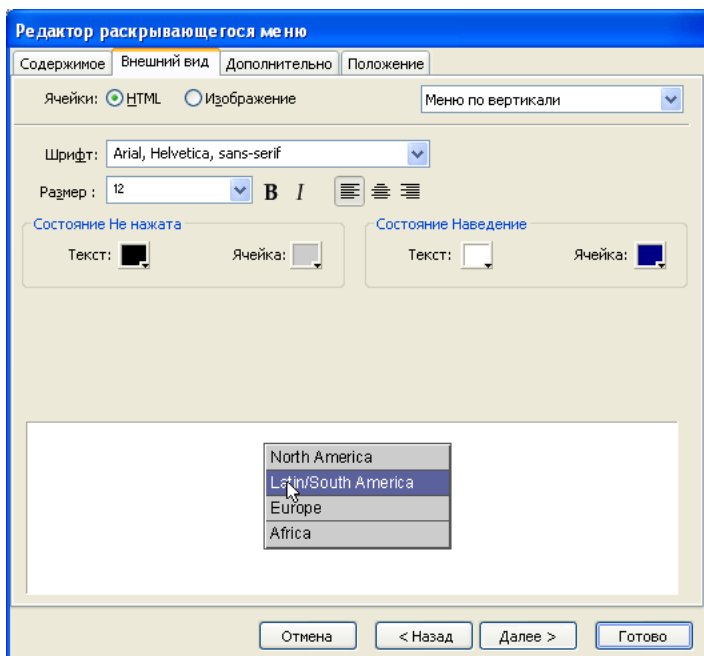
1 Когда всплывающее меню отображается в Редакторе всплывающих меню, откройте вкладку "Содержимое".

2 Перетащите пункт меню в новое положение в списке.

3 Нажмите кнопку "Готово".

Работа с внешним видом всплывающего меню

После создания основного меню и необязательных подменю можно изменить формат текста, применить графические стили к состояниям ячеек "Наведение" и "Не нажата", а также выбрать горизонтальное или вертикальное расположение пунктов меню на вкладке "Внешний вид" Редактора всплывающих меню.



Для выбора расположения всплывающего меню:

- 1 Открыв всплывающее меню в Редакторе всплывающих меню, выберите вкладку "Внешний вид".

Для информации об открытии существующих всплывающих меню в Редакторе всплывающих меню см. "Редактирование всплывающего меню" на странице 272.

- 2 Выберите вариант "Меню по вертикали" или "Горизонтальное меню" во всплывающем меню "Ориентация".

Для выбора использования изображений или HTML-кода во всплывающем меню:

- 1 Открыв всплывающее меню в Редакторе всплывающих меню, выберите вкладку "Внешний вид".

Для информации об открытии существующих всплывающих меню в Редакторе всплывающих меню см. "Редактирование всплывающего меню" на странице 272.

- 2 Выберите одно из значений параметра "Ячейки":

HTML внешний вид меню реализуется при использовании только HTML-кода. Этот вариант обеспечивает меньшие размеры файлов страниц.

Изображение позволяет использовать ряд графических изображений в различных стилях как фон ячеек меню. В этом варианте размер файлов страниц увеличивается.

***Примечание:** Набор стилей можно расширить, создав заказные стили всплывающих меню. Для дополнительной информации см. "Добавление стилей всплывающих меню" на странице 268.*

Для форматирования текста в текущем всплывающем меню:

1 Открыв всплывающее меню в Редакторе всплывающих меню, выберите вкладку "Внешний вид".

Для информации об открытии существующих всплывающих меню в Редакторе всплывающих меню см. "Редактирование всплывающего меню" на странице 272.

2 Выберите один из предустановленных размеров во всплывающем меню "Размер" или введите значение в поле ввода.

***Примечание:** Если на вкладке "Дополнительно" Редактора всплывающих меню в ячейках ширины и высоты выбраны значения "Автоматически", то размер связанного с пунктом меню изображения будет определяться размером текста.*

3 Во всплывающем меню "Шрифт" выберите системную группу шрифтов или введите имя заказного шрифта.

***Примечание:** При выборе шрифта будьте осторожны. Если в системах просматривающих страниц пользователей выбранный шрифт не будет установлен, web-браузер применит заменяющий шрифт.*

4 Можно воспользоваться кнопками стиля текста, чтобы преобразовать текст в полужирный или курсив.

5 Нажмите одну из кнопок выравнивания, чтобы выровнять текст по левому или правому краю, или отцентровать его.

6 Выберите цвет текста в поле "Цвет текста".

Для определения внешнего вида ячеек меню:

1 Открыв всплывающее меню в Редакторе всплывающих меню, выберите вкладку "Внешний вид".

Для информации об открытии существующих всплывающих меню в Редакторе всплывающих меню см. "Редактирование всплывающего меню" на странице 272.

2 Выберите цвет текста и ячейки для каждого из состояний пункта меню.

3 Если выбран тип ячейки "Изображение", выберите графический стиль для каждого из состояний.

4 Выполните одно из следующих действий:

- Нажмите кнопку "Далее", чтобы перейти к вкладке "Дополнительно", или выберите другую вкладку, чтобы продолжить создание всплывающего меню.
- Нажмите кнопку "Готово", чтобы закрыть Редактор всплывающих меню.

В рабочем пространстве над активной областью или фрагментом, которым было назначено всплывающее меню, отобразится синяя линия поведения, соединяющая объект с верхней частью всплывающего меню.

***Примечание:** Для предварительного просмотра всплывающего меню нажмите клавишу "F12", чтобы просмотреть его в браузере. При предварительном просмотре в рабочем пространстве Fireworks всплывающие меню не отображаются.*

Добавление стилей всплывающих меню

В редактор всплывающих меню можно добавить заказные стили ячеек. Если выбран параметр "Изображение" и в качестве фона ячеек меню используются изображения, то на вкладке "Внешний вид" наряду с предустановленными вариантами отображаются заказные стили ячеек.

Для добавления заказного стиля ячеек в редакторе всплывающих меню необходимо следующее.

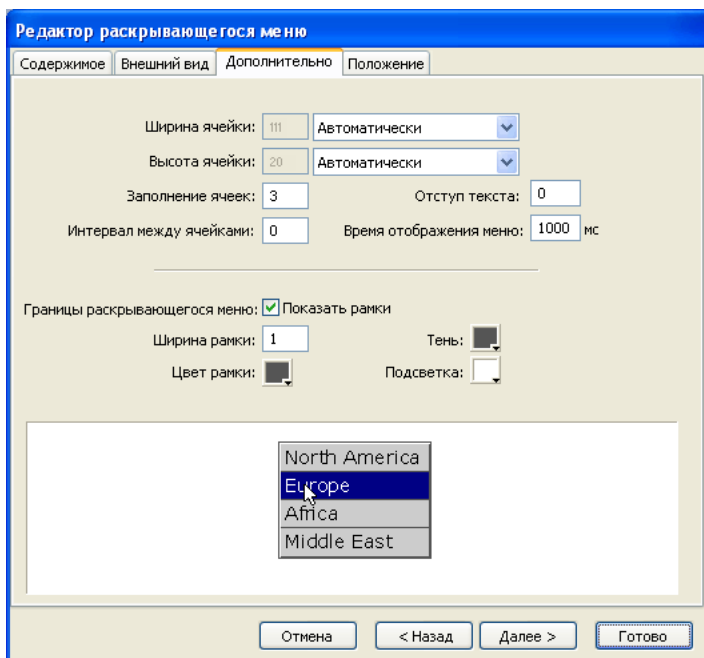
- 1 Примените к объекту любую комбинацию параметров обводки, заливки, текстуры и "живых" фильтров, затем сохраните ее как стиль с помощью панели "Стили". Для дополнительной информации см. "Создание и удаление стилей" на странице 210.
- 2 Выберите новый стиль на панели "Стили", а затем выберите пункт "Экспортировать стиль" в меню "Параметры" на панели "Стили".
- 3 Перейдите в папку Nav Menu на жестком диске, при необходимости измените другое имя файла стиля и нажмите кнопку "Сохранить".

Примечание: Расположение папки Nav Menu зависит от используемой операционной системы. Для дополнительной информации см. "Работа с файлами конфигурации" на странице 406.

При следующем использовании вкладки "Внешний вид" в Редакторе всплывающих меню, если будет использоваться параметр фона ячеек "Изображение", наряду с предустановленными стилями для ячеек всплывающего меню в состоянии "Наведение" и "Не нажата" можно будет выбрать и новый стиль.

Установка дополнительных свойств всплывающего меню

Вкладка "Дополнительно" Редактора всплывающих меню содержит дополнительные настройки, управляющие размерами, заполнением и интервалом ячеек, отступами текста, длительностью отображения меню, шириной, цветом, применением светлого и темного тонов к границе.



Для задания дополнительных свойств ячейки в текущем всплывающем меню необходимо следующее.

- 1 Открыв всплывающее меню в Редакторе всплывающих меню, выберите вкладку "Дополнительно".

Для информации об открытии существующих всплывающих меню в Редакторе всплывающих меню см. "Редактирование всплывающего меню" на странице 272.

- 2 Выберите вариант ограничения по ширине или высоте во всплывающем меню "Автоматически/Пикселы":

"Автоматически" высота ячейки принудительно устанавливается соответствующей размеру текста, заданному на вкладке "Внешний вид" Редактора всплывающих меню, а ширина ячейки устанавливается по пункту меню, содержащему самую длинную строку текста.

Пиксели позволяет устанавливать конкретные значения "Ширина ячейки" и "Высота ячейки" в пикселах.

3 Задайте значение в поле ввода "Заполнение ячеек", чтобы определить расстояние между текстом и краем ячеек всплывающего меню.

4 Задайте значение в поле ввода "Интервал между ячейками", чтобы установить расстояние между ячейками меню.

5 Задайте значение в поле ввода "Отступ текста", чтобы установить величину отступа для текста во всплывающем меню.

6 Задайте значение в поле ввода "Время отображения меню", чтобы установить в миллисекундах длительность отображения меню после перемещения указателя от меню.

7 Задайте свойства границы всплывающего меню.

Показать рамки позволяет отображать или скрывать рамки всплывающего меню. Если этот параметр снят, следующие параметры становятся неактивными.

Ширина рамки Определяет ширину рамки всплывающего меню.

"Цвет рамки", "Тень" и "Подсветка" позволяют изменить цвет рамки всплывающего меню.

***Примечание:** Многие из этих параметров неактивны, если на вкладке "Внешний вид" выбран тип ячеек "Изображение".*

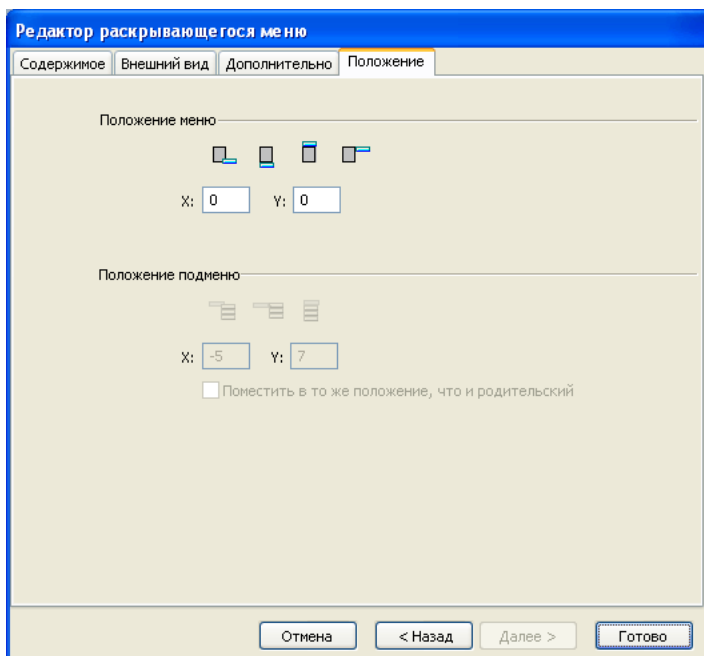
8 Выполните одно из следующих действий, чтобы завершить создание всплывающего меню или продолжить его создание:

- Нажмите кнопку "Далее", чтобы перейти к вкладке "Положение", или выберите другую вкладку, чтобы продолжить формирование всплывающего меню.
- Нажмите кнопку "Готово", чтобы закрыть Редактор всплывающих меню. В рабочем пространстве над активной областью или фрагментом, которым было назначено всплывающее меню, отобразится синяя линия поведения, соединяющая объект с верхней частью всплывающего меню.

***Примечание:** Для предварительного просмотра всплывающего меню нажмите клавишу "F12", чтобы просмотреть его в браузере. При предварительном просмотре в рабочем пространстве Fireworks всплывающие меню не отображаются.*

Определение расположения всплывающих меню и подменю

Вкладка "Положение" Редактора всплывающих меню позволяет определить расположение всплывающего меню. Задать положение всплывающего меню верхнего уровня также можно, перетаскивая его очертания в рабочем пространстве, когда web-слой является видимым.



Для задания положения всплывающего меню с помощью Редактора всплывающих меню необходимо следующее.

- 1 Открыв всплывающее меню в Редакторе всплывающих меню, выберите вкладку "Положение".

Для информации об открытии существующих всплывающих меню в Редакторе всплывающих меню см. "Редактирование всплывающего меню" на странице 272.

- 2 Выполните одно из следующих действий, чтобы задать положение меню.

- Нажмите одну из кнопок "Положение", чтобы определить позицию всплывающих меню относительно активирующего меню фрагмента.
- Введите координаты x и y . При координатах 0,0 верхний левый угол всплывающего меню располагается прямо на верхнем левом углу активирующего его фрагмента или активной области.

- 3 Выполните одно из следующих действий.

- Если в меню имеются подменю, для их размещения выполните описанную ниже процедуру.
- Нажмите кнопку "Назад", чтобы изменить задаваемые на других вкладках свойства.
- Нажмите кнопку "Готово", чтобы закрыть Редактор всплывающих меню.

Для задания положения всплывающего подменю с помощью Редактора всплывающих меню необходимо следующее.

- 1 Открыв всплывающее подменю в Редакторе всплывающих меню, выберите вкладку "Положение".

Для информации об открытии существующих всплывающих меню в Редакторе всплывающих меню см. "Редактирование всплывающего меню" на странице 272.

2 Выполните одно из следующих действий, чтобы задать положение подменю.

- Нажмите одну из кнопок "Положение подменю", чтобы задать положение подменю относительно родительского пункта всплывающего меню, активирующего это подменю.
- Введите координаты *x* и *y*. При координатах 0,0 верхний левый угол всплывающего подменю располагается прямо на верхнем левом углу активирующих его меню или пункта меню.

3 Выполните одно из следующих действий.

- Чтобы положения всех подменю задавались относительно пунктов активирующих их родительских меню, отмените параметр "Поместить в то же положение, что и родительский".
- Чтобы позиции подменю задавались относительно родительского всплывающего меню, установите флажок "Поместить в то же положение".

4 Нажмите кнопку "Готово", чтобы закрыть Редактор всплывающих меню, или щелкните кнопку "Назад", чтобы изменить задаваемые на других вкладках свойства.

Для задания положения всплывающего меню перетягиванием необходимо следующее.

1 При необходимости выполните одно из следующих действий, чтобы отобразить Web-слой.

- Нажмите кнопку "Показать фрагменты и активные области" на панели "Инструменты".
- Щелкните столбец со значком глаза на панели "Слой".

2 Выберите web-объект, активирующий всплывающее меню.

3 Перетяните очертания всплывающего меню в другую часть рабочего пространства.

Редактирование всплывающего меню

В Редакторе всплывающих меню можно изменять и обновлять содержимое всплывающих меню, изменять порядок следования пунктов меню и любые другие свойства, доступные на четырех вкладках.

Для редактирования всплывающих меню в Редакторе всплывающих меню необходимо следующее.

1 При необходимости выполните одно из следующих действий, чтобы отобразить Web-слой.

- Нажмите кнопку "Показать фрагменты и активные области" на панели "Инструменты".
- Щелкните столбец со значком глаза на панели "Слой".

2 Выберите фрагмент, которому назначено всплывающее меню.

3 Дважды щелкните на синем очертании всплывающего меню в рабочем пространстве.

Откроется Редактор всплывающих меню, отображающий пункты редактируемого меню.

4 Внесите требуемые изменения на любой из четырех вкладок, затем нажмите кнопку "Готово".

Для изменения элемента всплывающего меню необходимо следующее.

1 Когда всплывающее меню отображается в Редакторе всплывающих меню, откройте вкладку "Содержимое".

2 Выполните двойной щелчок на поле ввода "Текст", "Ссылка" или "Назначение", затем измените данные.

3 Щелкните вне списка элементов меню, чтобы применить изменения.

4 Нажмите кнопку "Готово".

Для перемещения элемента во всплывающем меню необходимо следующее.

- 1 Когда всплывающее меню отображается в Редакторе всплывающих меню, откройте вкладку "Содержимое".
- 2 Перетяните пункт меню в новое положение в списке.
- 3 Нажмите кнопку "Готово".

Об экспорте всплывающих меню

Программа Fireworks создает весь код CSS или JavaScript (в зависимости от выбранного параметра), требующийся для просмотра всплывающих меню в web-браузерах.

Если для всплывающих меню выбрано использование кода CSS, то документ Fireworks, содержащий всплывающие меню, экспортируется в формат HTML с использованием кода CSS. Можно также выбрать вариант, при котором код CSS записывается в отдельный файл .css, затем экспортировать этот файл, а также файл mm_css_menu.js в то же расположение, что и файл HTML.

Если код CSS не используется для всплывающих меню, они реализуются с помощью кода JavaScript. В этом случае документ Fireworks, содержащий всплывающие меню, экспортируется в код HTML, а файл JavaScript mm_menu.js экспортируется в то же расположение, что и файл HTML.

При загрузке файлов на сервер необходимо поместить файл mm_css_menu.js (или mm_menu.js, при использовании JavaScript) в тот же каталог, в котором находится web-страница со всплывающим меню. Если файл необходимо поместить в другом каталоге, потребуется изменить ссылку, указывающую на файлы mm_css_menu.js и .css (или mm_menu.js) в коде Fireworks HTML, чтобы она указывала на действительное расположение этих файлов, определенное пользователем. Для каждого документа, содержащего всплывающее меню CSS, экспортируемого из Fireworks как "HTML и изображения", также экспортируется уникальный файл .css. Например, предположим, что два документа fred.png и frida.png содержат всплывающие меню и что оба они экспортируются в одну папку, причем для всплывающих меню используется код CSS. В результате в папке окажется единственный файл mm_css_menu.js и два файла .css: один будет называться fred.css, а другой – frida.css.

Если используются подменю, Fireworks также создает файл изображения arrows.gif. Это изображение представляет собой крошечную стрелку, появляющуюся рядом с элементами меню, у которых имеется подменю. Независимо от того, сколько подменю содержит документ, Fireworks всегда использует один и тот же файл arrows.gif.

Для дополнительной информации об экспорте HTML см. "Экспорт HTML" на странице 324.

Раздел 13: Создание анимаций

Использование на web-сайте анимации позволяет придать ему профессиональный, изысканный вид. Fireworks позволяет создавать такие анимированные графические объекты, как рекламные баннеры, логотипы и движущиеся картинки. Например, символ компании может танцевать по странице, а логотип в это время будет появляться и исчезать.

Один из способов создания анимаций в Fireworks – создание символов, свойства которых будут изменяться во времени; при этом создается иллюзия движения. Символ можно сравнить с актером, движущимся согласно собственной роли. Информация о действиях каждого символа сохраняется в кадре. При последовательном воспроизведении всех кадров получается анимация изображения.

Можно применять различные настройки для символов, чтобы содержимое последовательных кадров с символами изменялось постепенно. Символы можно перемещать по холсту, постепенно скрывать и проявлять их, увеличивать, уменьшать и вращать.

Поскольку в каждом файле может быть много символов, возможно создание сложной анимации, в которой к символам одновременно применяются все виды операций.

Панель "Оптимизировать" позволяет задавать настройки оптимизации и экспорта, управляя свойствами создаваемого файла. Fireworks позволяет экспортировать анимации в виде анимированных GIF-файлов или SWF-файлов Adobe Flash. Анимации Fireworks также можно непосредственно импортировать в Flash для дальнейшего редактирования.

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- "Создание анимации" на странице 274
- "Работа с символами анимации" на странице 275
- "Работа с кадрами" на странице 279
- "Создание tween-анимации" на странице 283
- "Предварительный просмотр анимации" на странице 284
- "Экспорт анимации" на странице 284
- "Работа с существующими анимациями" на странице 286
- "Использование ряда файлов как одной анимации" на странице 287

Создание анимации

В Fireworks анимации создаются путем назначения свойств объектам, называемым *символами анимации*. Анимация каждого символа подразделяется на *кадры*, каждый из которых содержит изображения и объекты очередного шага анимации. Анимация может содержать более одного символа, и каждый из символов может выполнять различные действия. Различные символы могут состоять из разного количества кадров. Анимация заканчивается после выполнения всех действий каждого из символов.

Формирование анимации с использованием символов анимации в программе Fireworks

1 Создайте символ анимации, либо преобразовав существующий объект в символ, либо разработав символ "с нуля". Для дополнительной информации см. "Создание символов анимации" на странице 275.

2 Задать настройки символа анимации можно с помощью Инспектора свойств или диалогового окна "Анимировать". При этом можно установить расстояние и направление перемещения, масштабирование, изменение прозрачности (приближение к цвету фона или повышение четкости изображения), а также угол и направление вращения. Для дополнительной информации см. "Редактирование символов анимации" на странице 276.

***Примечание:** Параметры дальности и направления перемещения доступны только в диалоговом окне "Анимировать".*

3 Для управления скоростью движения объекта анимации используйте столбец "Время отображения кадра" на панели "Кадры". Для дополнительной информации см. "Установка времени отображения кадра" на странице 279.

4 Оптимизируйте документ как анимированный GIF-файл. Для дополнительной информации см. "Оптимизация анимации" на странице 285.

5 Экспортируйте документ как анимированный GIF-файл или файл SWF либо сохраните его в формате Fireworks PNG и импортируйте в Flash для дальнейшего редактирования. Для дополнительной информации см. "Форматы экспорта анимации" на странице 285.

Работа с символами анимации

В файле Fireworks символы анимации выполняют предписанные им действия, как актеры в фильме выполняют свои роли. Например, в анимации с тремя гусями, летящими по небу, каждый из них – исполнитель собственной роли.

Символом анимации может быть любой созданный или импортируемый объект, при этом в файле может быть любое количество символов. У каждого символа имеются собственные свойства, а его анимация выполняется независимо. Поэтому, например, одни из созданных символов могут перемещаться по экрану в то время, когда другие постепенно исчезают или уменьшаются в размерах.

Символы не обязательно использовать для реализации каждого элемента анимации. Однако применение символов и экземпляров для изображений, встречающихся в ряде кадров, уменьшает размер файла анимации и дает другие, описанные ниже преимущества при разработке анимации.

Свойства символа анимации можно изменить в любое время с помощью диалогового окна "Анимировать" или Инспектора свойств. Изображение символа также можно редактировать в окне "Редактор символов". Окно "Редактор символов" позволяет редактировать символ, не затрагивая остальную часть документа. Можно также вносить изменения в движение символа, перемещая контур его движения.

Символы анимации автоматически помещаются в библиотеку, что дает возможность использовать их повторно при создании других анимаций.

Создание символов анимации

После создания символа анимации можно задать свойства, определяющие количество кадров в анимации и тип действий, например масштабирование или вращение. По умолчанию новый символ анимации состоит из пяти кадров, причем время отображения каждого кадра – 0,07 секунды.

Создание символа анимации

- 1 Выберите пункт меню "Редактирование" > "Вставить" > "Новый символ".
- 2 В диалоговом окне "Преобразовать в символ" введите имя нового символа.
- 3 Выберите элемент "Анимация" и нажмите кнопку "ОК".
- 4 В окне редактирования символа воспользуйтесь инструментами рисования и ввода текста для создания нового объекта.

При создании символа можно рисовать как векторные, так и растровые объекты.

- 5 Закройте окно редактирования символа.

Fireworks сохранит созданный символ в библиотеке и поместит копию символа в центре документа.

К символу можно добавить новые кадры с помощью ползунка "Кадры" в Инспекторе свойств. Выберите пункт меню "Окно" > "Свойства", чтобы открыть Инспектор свойств, если он еще не открыт.

Преобразование объекта в символ анимации

- 1 Выберите объект.
- 2 Выберите пункт меню "Изменение" > "Анимация" > "Анимировать выделенную область".
- 3 Введите требуемые настройки в отобразившемся диалоговом окне. Для дополнительной информации о настройках см. "Редактирование символов анимации" на странице 276.

Элементы управления анимацией появляются в ограничительной рамке объекта, а копия символа добавляется в библиотеку.

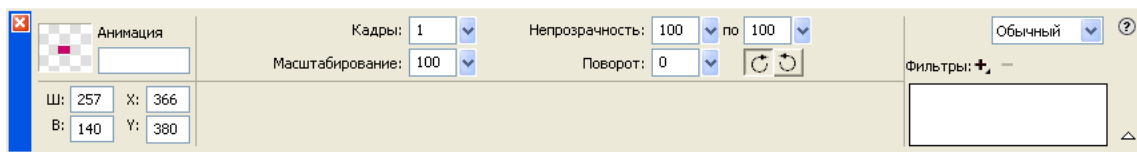
Редактирование символов анимации

Можно изменять свойства символов анимации таким образом, чтобы web-сайт выглядел динамичным и "живым". Регулированию подлежат самые различные свойства символов, от скорости их передвижения до степени прозрачности и угла вращения. Изменяя эти свойства, можно заставить символ вращаться, ускорять и замедлять движение, постепенно появляться и исчезать, а также выполнять любые сочетания этих действий.

Основным свойством любого символа анимации является количество кадров. Это свойство определяет, на сколько шагов будет разбита трансформация выполняющего анимацию символа. При задании количества кадров символ Fireworks автоматически добавляет к документу требуемое для выполнения анимации количество кадров. Если для символа требуется большее количество кадров, чем уже присутствует в анимации, Fireworks выводит запрос о добавлении дополнительных кадров.

Изменение свойств анимации

Свойства выделенной анимации можно изменить либо в диалоговом окне "Анимировать", либо в Инспекторе свойств.



Свойства символа анимации в Инспекторе свойств

В Инспекторе свойств можно изменить любое из следующих свойств символа анимации.

Кадры это количество кадров, из которых будет состоять анимация. С помощью ползунка можно выбрать не более 250 кадров, однако в поле ввода "Кадры" можно задать любое значение. Значение по умолчанию равно 5.

Переместить это расстояние в пикселах, на которое перемещается выбранный объект. Этот параметр доступен только в диалоговом окне "Анимировать". По умолчанию это значение равно 72, но в поле ввода "Перемещение" можно задать любое значение. Движение выполняется линейно, а ключевые кадры не предусмотрены (в отличие от Flash и Adobe Director).

Направление это направление в градусах, в котором перемещается объект. Ползунком можно выбрать значения от 0 до 360 градусов. Этот параметр доступен только в диалоговом окне "Анимировать".

Значения параметров "Перемещение" и "Направление" также можно изменить, перетягивая маркеры анимации объекта в области редактирования (см. "Редактирование контура движения символа" на странице 278).

Масштаб это изменение размера объекта в процентах от начала анимации до ее конца. По умолчанию используется значение 100%, но в поле ввода "Масштабирование" можно задать любое значение. При масштабировании объекта от 0% до 100% исходное изображение объекта будет очень маленьким; рекомендуются использовать векторный объект.

Непрозрачность это степень, в которой изображение объекта сливается с фоном или, напротив, выделяется на фоне. Значения находятся в диапазоне от нуля до 100, по умолчанию устанавливается значение 100%. Для создания эффекта появления и исчезновения символа потребуется два экземпляра одного символа: один из них будет реализовать появление, а другой – исчезновение изображения.

Поворот это угол в градусах, на который символ поворачивается от начала его отображения до конца. Ползунком можно выбрать значения от 0 до 360 градусов. Если вручную задать более высокие значения, можно обеспечить несколько поворотов изображения. По умолчанию устанавливается значение 0.

"Повернуть по часовой стрелке" и "Повернуть против часовой стрелки" выбирают направление вращения объекта. Значение "Поворот по часовой стрелке" задает поворот по часовой стрелке, а значение "Поворот против часовой стрелки" – поворот против часовой стрелки.

Изменение свойств символа анимации

- 1 Выберите символ анимации.
- 2 Выберите пункт меню "Изменение" > "Анимация" > "Настройки", чтобы открыть диалоговое окно "Анимировать", или пункт меню "Окно" > "Свойства", чтобы открыть Инспектор свойств, если он еще не отображается.
- 3 Измените необходимые свойства анимации.
- 4 Если используется диалоговое окно "Анимировать", нажмите кнопку "ОК", чтобы подтвердить изменение свойств.

Удаление анимаций

Предусмотрена возможность удалять анимации либо путем удаления символа анимации из библиотеки, либо путем удаления анимации из символа.

Удаление символа из библиотеки

- 1 На панели "Библиотека" выберите символ анимации, который необходимо удалить.
- 2 Перетяните символ на значок корзины в нижнем правом углу панели.

Удаление анимации из выбранного символа анимации

- ❖ Выберите пункт меню "Модификация" > "Анимация" > "Удалить анимацию".

Символ превращается в графический символ и перестает быть анимированным. Если позднее символ будет снова преобразован в символ анимации, восстановятся предыдущие настройки анимации.

Редактирование изображения символа

Можно изменить как свойства символа, так и его изображение. Для редактирования изображения символа применяется окно "Редактор символов". Редактор символов позволяет использовать все инструменты рисования, ввода текста и задания цвета при редактировании изображения. При работе в редакторе символов изменения затрагивают только выбранный символ.

Любой символ является элементом библиотеки. Поэтому изменение внешнего вида любого экземпляра символа изменяет вид и всех остальных экземпляров.

Изменение графических атрибутов выбранного символа

- 1 Выполните одно из следующих действий, чтобы открыть окно "Редактор символов":

- Дважды щелкните объект-символ.
- Выберите пункт меню "Изменение" > "Символ" > "Редактировать символ".
- Нажмите кнопку "Редактировать" в диалоговом окне "Анимировать".

- 2 Измените символ анимации, при необходимости изменяя текст, параметры обводки и заливки, а также эффекты.

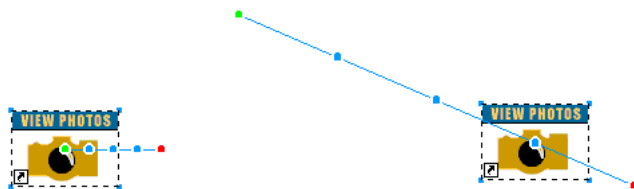
- 3 Закройте окно "Редактор символов".

Редактирование контура движения символа

Вокруг выбранного символа анимации появляется ограничительная рамка и контур движения, указывающий направление перемещения символа.

Зеленая точка на контуре соответствует начальному положению символа, а красная точка – конечному положению. Синие точки на контуре соответствуют кадрам. Например, на контуре движения символа из пяти кадров будет одна зеленая точка, три синие точки и одна красная точка. Положение объекта на контуре определяет номер текущего кадра. Поэтому, если объект отображается в третьей точке, текущий кадр – это третий кадр движения символа.

Можно изменить направление движения, меняя угол наклона контура.



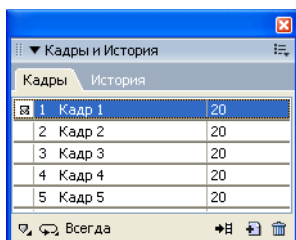
Изменение направления или расстояния движения

- ❖ Перетяните маркер начала или маркер конца перемещения анимации символа в новое местоположение. Зеленая точка соответствует началу, а красная – концу движения.

Если при перетягивании будет нажата клавиша "Shift", линию движения можно будет расположить только вертикально, горизонтально или под углом в 45°.

Работа с кадрами

Анимации создаются из ряда кадров. Содержимое каждого из кадров можно просмотреть, воспользовавшись панелью "Кадры". Панель "Кадры" предназначена для создания и упорядочивания кадров. В ней можно задавать имена кадров, изменять их порядок, вручную устанавливать время отображения кадров и перемещать объекты из одного кадра в другой.



У каждого кадра имеется ряд свойств. Управляя временем отображения кадров или скрывая кадры во время создания или редактирования анимации, можно добиться требуемого вида анимации.

Установка времени отображения кадра

Время отображения кадра определяет длительность отображения текущего кадра. Время задается в сотых долях секунды. Например, значение 50 соответствует отображению кадра в течение половины секунды, а значение 300 – трем секундам отображения.

Установка значения длительности отображения кадра

1 Выберите один или несколько кадров.

- Для выбора непрерывного ряда кадров щелкните имя первого, затем последнего кадра ряда, удерживая нажатой клавишу "Shift".
- Для выбора диапазона, состоящего из отдельных кадров, а не непрерывного ряда, нажмите и удерживайте клавишу "Ctrl" (для Windows) или "Command" (для Macintosh) и щелкните имя каждого кадра.

2 Выполните одно из следующих действий.

- Выберите элемент "Свойства" в меню "Параметры" панели "Кадры".
- Выполните двойной щелчок в столбце длительности отображения кадра.

Появится раскрывающееся окно "Свойства кадра".

3 Введите значение длительности отображения кадра.

4 Нажмите клавишу "Ввод" или щелкните вне панели, чтобы закрыть это диалоговое окно.

Отображение и скрытие кадров для воспроизведения

Предусмотрена возможность отображать или скрывать кадры при воспроизведении. Если кадр скрыт, он не отображается при воспроизведении и не включается в файл при экспорте.

Скрытие или отображение кадра

1 Выполните одно из следующих действий.

- Выберите элемент "Свойства" в меню "Параметры" панели "Кадры".
- Выполните двойной щелчок в столбце длительности отображения кадра.

Появится раскрывающееся окно "Свойства кадра".

- 2 Снимите флажок "Включить при экспорте".

Вместо времени отображения кадра появится красный значок "X".

- 3 Нажмите клавишу "Ввод" или щелкните вне раскрывающегося окна "Свойства кадра", чтобы закрыть окно.

Определение имен кадров анимации

При создании анимации Fireworks создает соответствующее количество кадров, которые отображаются на панели "Кадры". По умолчанию кадрам присваиваются имена "Кадр 1", "Кадр 2" и т.д. При перемещении кадров на панели, изменяющем их порядок, Fireworks переименовывает кадры в соответствии с их новым порядком.

Рекомендуется присваивать кадрам содержательные имена, чтобы было проще ссылаться на кадры и управлять ими. Это позволяет всегда понимать, какую часть анимации содержит тот или иной кадр. При перемещении переименованного кадра его имя не изменяется.


Изменение имени кадра

- 1 На панели "Кадры" выполните двойной щелчок на имени кадра.
- 2 Введите новое имя в раскрывшемся поле ввода, затем нажмите клавишу "Ввод".

Добавление, перемещение, копирование и удаление кадров

Панель "Кадры" позволяет добавлять, копировать, удалять кадры и изменять порядок их следования.

Добавление нового кадра

- ❖  Нажмите кнопку "Новый/Создать кадр" в нижней части панели Кадры".

Добавление кадра в определенную позицию в последовательности

- 1 Выберите пункт "Добавить кадры" меню "Параметры" панели "Кадры".
- 2 Укажите, сколько кадров необходимо добавить.
- 3 Выберите позицию, в которую будут вставлены кадры: перед текущим кадром, после текущего кадра, в начале или в конце анимации. Затем нажмите кнопку "ОК".

Создание копии кадра

- ❖ Перетяните существующий кадр на кнопку "Создать или дублировать кадр" в нижней части панели "Кадры".

Копирование существующего кадра в определенную позицию в последовательности


- 1 Выберите пункт "Создать дубликат кадра" меню "Параметры" панели "Кадры".
- 2 Укажите количество создаваемых копий выбранного кадра, выберите их расположение и нажмите кнопку "ОК".

Дублирование кадра полезно, когда существующие объекты должны снова появиться в другой части анимации.

Изменение порядка следования кадров

- ❖ Перетяните кадры один за другим в новое местоположение в списке.

Для удаления выбранного кадра выполните одно из следующих действий.

-  Нажмите кнопку "Удалить кадр" на панели "Кадры".
- Перетяните кадр на кнопку "Удалить кадр".
- Выберите пункт "Удалить кадр" в меню "Параметры" панели "Кадры".

Перемещение выбранных объектов на панели "Кадры"

С помощью панели "Кадры" можно переместить выбранные объекты на другой кадр. Объекты, появляющиеся лишь в одном кадре анимации, при воспроизведении анимации кажутся исчезающими. Объект можно переместить, чтобы в некоторых моментах ролика он появлялся или исчезал.

Перемещение выбранного объекта в другой кадр

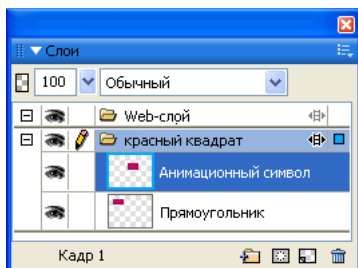
- ❖ На панели "Кадры" перетяните индикатор выделения (маленький синий квадрат справа от времени отображения кадра) на новый кадр.

Совместное использование слоев в различных кадрах

Слои делят документ Fireworks на различные плоскости, подобно наложенным друг на друга листам кальки. Наряду с анимациями слои можно использовать для упорядочивания объектов, составляющих фон или заставку анимации. При этом удобнее редактировать объекты одного из слоев, так как остальная часть анимации не затрагивается. Для дополнительной информации см. "Работа со слоями" на странице 182.

Если некоторые объекты должны отображаться в течение всей анимации, их можно разместить на слое, затем с помощью панели "Слои" назначить этот слой совместно используемым во всех кадрах. Когда слой совместно используется кадрами, все расположенные на слое объекты отображаются в каждом из этих кадров.

Объекты совместно используемого слоя можно редактировать из любого использующего слой кадра, а внесенные изменения отображаются на всех использующих слой кадрах.



В данном примере слой с красным квадратом совместно используется различными кадрами.

Обеспечение совместного использования слоя различными кадрами

- 1 Выполните двойной щелчок на названии слоя.

2 Установите флажок "Общий доступ для кадров".

Примечание: Все содержимое совместно используемого слоя будет видимо в каждом кадре.

Отключение совместного использования слоя в различных кадрах

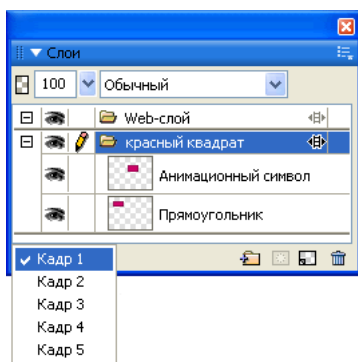
- 1 Выполните двойной щелчок на совместно используемом слое.
- 2 Снимите флажок "Общий доступ для кадров".
- 3 Выберите один из предложенных параметров копирования объектов в кадры.
 - "Копировать общие данные в текущий кадр" – все содержимое слоя сохраняется только в текущем кадре.
 - "Копировать общие данные во все кадры" - содержащиеся в слое объекты копируются в каждый из кадров.

Просмотр объектов определенного кадра

Объекты, содержащиеся в одном из кадров, можно легко просмотреть с помощью всплывающего меню "Кадр" панели "Слой".

Для просмотра объектов, содержащихся в определенном кадре:

- ❖ Выберите требуемый кадр во всплывающем меню "Кадр" в нижней части панели "Слой".



Все объекты, содержащиеся в выбранном кадре, выводятся в виде списка на панели "Слой" и отображаются на холсте.

Использование режима калькирования

Режим кальки позволяет просматривать содержимое предшествующего выбранному и следующего за выбранным кадров. Благодаря этому объекты можно анимировать плавно, без необходимости переходить вперед и назад по списку кадров. Термин *режим кальки* перенят из традиционной методики анимации, в которой для просмотра анимационных последовательностей листы тонкой, прозрачной кальки накладывались один на другой.

Если режим калькирования активен, объекты из предыдущего и последующего кадров отображаются затененными, чтобы их можно было отличить от объектов текущего кадра.

По умолчанию режим "Редактирование нескольких кадров" активен, то есть затененные объекты из других кадров можно редактировать, не покидая текущий кадр. Инструмент "Выбрать позади" позволяет выбирать объекты кадров в последовательном порядке.

Изменение количества видимых кадров, расположенных до и после текущего кадра

1 На панели "Кадры" нажмите кнопку "Режим кальки".

2 Выберите параметр отображения.

Нет кальки режим кальки отключается, выводится только содержимое текущего кадра.

Показать следующий кадр отображается содержимое текущего и следующего за текущим кадров.

До и после отображается содержимое текущего и соседних с ним кадров.

Показать все кадры отображается содержимое всех кадров.

Заказной позволяет задать количество отображаемых до и после текущего кадров, а также прозрачность режима калькирования.

Редактирование нескольких кадров позволяет выбирать и редактировать все видимые объекты. Когда этот флажок снят, можно выбирать и редактировать только объекты текущего кадра.

Создание tween-анимации

Tween-анимация (построение промежуточных кадров) – это традиционный термин анимации, название процесса, в котором ведущий аниматор рисует только ключевые кадры (кадры, содержащие основные изменения), а его помощники рисуют кадры, расположенные между ключевыми.

В Fireworks при создании tween-анимации происходит интерполяция двух и более экземпляров одного и символа, при этом создаются промежуточные экземпляры с интерполированными атрибутами. Построение промежуточных кадров – это ручной процесс, применяемый для создания сложного движения объектов по холсту и для анимации объектов, "живые" фильтры которых меняются в каждом кадре анимации.

Например, можно выполнить tween-анимацию объекта таким образом, чтобы он двигался вдоль линейного контура.


Создать промежуточные кадры для экземпляров

1 Выделите два или более экземпляра одного графического символа на холсте. Не выделяйте экземпляры различных символов.

2 Выберите пункт меню "Изменение" > "Символ" > "Создать промежуточные кадры для экземпляров".

3 Введите количество шагов анимации, которые должны быть вставлены между исходной парой экземпляров, в диалоговом окне "Создание промежуточных кадров для экземпляров".

4 Для распределения созданных промежуточных объектов по отдельным кадрам установите флажок "Распределить по кадрам" и нажмите кнопку "ОК".

 Если их пока не требуется распределять по отдельным кадрам, это можно сделать позднее, выбрав все экземпляры и нажав кнопку "Распределить по кадрам" на панели "Кадры".

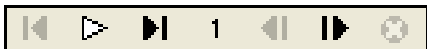
Примечание: В большинстве случаев использование анимированных символов более предпочтительно, чем tween-анимация (создание промежуточных кадров). Для дополнительной информации см. "Работа с символами анимации" на странице 275.

Предварительный просмотр анимации

При работе над анимацией можно ее предварительно просматривать, чтобы оценить полученный результат. Также можно выполнить предварительный просмотр анимации после оптимизации, чтобы оценить, как она будет выглядеть в web-браузере.

Для просмотра анимации в рабочем пространстве:

- ❖ Воспользуйтесь элементами навигации по кадрам, расположенными в нижней части окна "Документ".



Элементы навигации по кадрам

При предварительном просмотре анимации необходимо учитывать следующее.

- Для определения длительности отображения каждого из кадров в окне "Документ", введите значение времени отображения кадра на панели "Кадры".
- Кадры, исключенные из экспорта, не отображаются при предварительном просмотре.
- При предварительном просмотре анимации в режиме "Оригинал" отображается исходное изображение в полном-разрешении, а не оптимизированный вариант, сохраняемый в экспортируемом файле.

Для предварительного просмотра анимации в режиме "Просмотр":

- 1 Нажмите кнопку "Просмотр" в верхнем левом углу окна "Документ".
- 2 Воспользуйтесь элементами навигации по кадрам.

Примечание: Не рекомендуется выполнять предварительный просмотр анимаций в режимах "2 варианта" или "4 варианта".

Предварительный просмотр анимации в web-браузере

- ❖ Выберите пункт меню "Файл" > "Просмотр в браузере", затем выберите браузер в подменю.

Примечание: Параметр "Формат файла экспорта" на панели "Оптимизировать" должен иметь значение "Анимированный GIF", при предварительном просмотре документа в браузере изображение останется неподвижным. Это необходимо, даже если анимация предназначена для импорта во Flash в виде файла Fireworks PNG или SWF-файла.

Экспорт анимации

После создания составляющих анимацию символов и кадров анимацию можно экспортировать в файл. Перед экспортом файла необходимо установить несколько параметров, позволяющих ускорить загрузку анимации и сделать ее воспроизведение более плавным. Можно установить такие параметры воспроизведения, как зацикливание и прозрачность, а затем выполнить оптимизацию, чтобы уменьшить размер экспортируемого файла и увеличить скорость его загрузки.

Примечание: Если анимация предназначена для импорта во Flash и дальнейшего редактирования, то экспортировать ее не требуется. Flash может непосредственно импортировать исходные файлы Fireworks PNG. Для дополнительной информации см. "Работа с Flash" на странице 353.

Настройка зацикливания анимации

Параметр "Цикл анимации GIF" на панели "Кадры" определяет, сколько раз будет повторяться анимация. Это средство позволяет повторять отображение одних и тех же кадров снова и снова, что позволяет уменьшить количество составляющих анимацию кадров.

Установка количества повторений выбранной анимации

1 Выберите пункт меню "Окно" > "Кадры", чтобы вывести на экран панель "Кадры".

2  Нажмите кнопку "Цикл анимации GIF" в нижней части панели.

3 Выберите количество повторений анимации после ее первого воспроизведения.

Например, если выбрано значение 4, анимация будет воспроизведена пять раз подряд. Значение "Всегда" указывает, что анимация должна повторяться непрерывно.

Настройка прозрачности

При осуществлении процесса оптимизации можно задать один или более цветов в анимированном GIF-файле, которые будут отображаться прозрачными в web-браузере. Это удобно, если фоновый цвет или фоновое изображение web-страницы должны быть видны через анимацию.

Отображение цвета как прозрачного в web-браузере

1 Выберите пункт меню "Окно" > "Оптимизация", если панель "Оптимизировать" не отображается.

2 Из всплывающего списка "Прозрачность" на панели "Оптимизировать" выберите вариант "Индексированная прозрачность" или "Альфа-прозрачность". Для ознакомления с описанием этих параметров см. "Создание прозрачных областей" на странице 312.

3 Используйте инструменты прозрачности на панели "Оптимизировать", чтобы выбрать цвета прозрачности.



Оптимизация анимации

При оптимизации файл сжимается до минимального размера, обеспечивающего быструю загрузку и экспорт, в результате страница web-сайта с анимацией загружается заметно быстрее.

Оптимизация анимации

1 Если анимация предназначена для экспорта в формате анимированного GIF-файла, выберите вариант "Анимированный GIF" в раскрывающемся списке "Формат файла экспорта" на панели "Оптимизировать".

Если эта панель не видна, выберите пункт главного меню "Окно" > "Оптимизировать".

2 Установите значения в элементах "Палитра", "Дизеринг" или "Прозрачность". Для дополнительной информации о параметрах оптимизации см. "Оптимизация файлов GIF, PNG, TIFF, BMP и PICT" на странице 306.

3 На панели "Кадры" установите длительность отображения кадров. Для дополнительной информации см. "Установка времени отображения кадра" на странице 279.

Форматы экспорта анимации

После создания и оптимизации анимации ее можно экспортировать.

Анимированные GIF-файлы лучше всего подходят для создания иллюстраций и анимации в стиле мультфильмов. Для информации об экспорте анимированных GIF-файлов см. "Экспорт анимации" на странице 322.

Анимацию также можно импортировать в формате SWF-файла Flash, а затем импортировать его во Flash. Также можно пропустить этап экспорта и импортировать исходный файл Fireworks PNG непосредственно во Flash. В этом варианте можно управлять наибольшим количеством аспектов импорта анимации. При необходимости можно импортировать все слои и кадры анимации, а затем продолжить их редактирование во Flash. Для дополнительной информации см. "Работа с Flash" на странице 353.

Файлы или слои анимации можно также экспортировать как отдельные файлы. Это может быть полезным, когда в различных слоях имеется много символов, связанных с одним объектом. Например, при экспорте рекламного баннера в виде ряда файлов, если каждая из букв названия компании является анимированным изображением, каждая буква экспортируется отдельно от других. Для дополнительной информации об экспорте слоев или кадров в ряд файлов см. "Экспорт кадров и слоев" на странице 323.

Работа с существующими анимациями

Существующий анимированный GIF-файл можно использовать при создании анимации Fireworks. Файл можно использовать двумя способами: можно импортировать GIF-файл в существующий файл Fireworks или открыть GIF-файл как новый файл.

При импорте анимированного GIF-файла Fireworks преобразовывает его в символ анимации и помещает в текущий выбранный кадр. Если в импортируемой анимации имеется больше кадров, чем в текущем документе, в него можно добавить дополнительные кадры автоматически.

Исходные значения длительности отображения кадров импортируемого GIF-файла теряются, взамен устанавливаются значения длительности отображения кадров текущего документа. Поскольку импортируемый файл становится символом анимации, к нему можно применить дополнительные операции движения. Например, к импортированной анимации, изображающей шагающего на месте человека, можно применить движение и задать направление, при этом человек будет шагать по экрану.

При открытии анимированного GIF-файла в Fireworks создается новый документ и каждый кадр из GIF-файла помещается в отдельный кадр документа. Хотя в этом случае изображение из GIF-файла не становится символом анимации, оно сохраняет значения длительности отображения кадров исходного файла.

После импорта файла необходимо установить формат файла "Анимированный GIF", чтобы анимацию можно было экспортировать из Fireworks.

Импорт анимированного GIF-файла

- 1 Выберите пункт меню "Файл" > "Импорт".
- 2 Выберите файл и нажмите кнопку "Открыть".
- 3 Нажмите кнопку "Да", чтобы добавить к анимации дополнительные кадры.

При нажатии кнопки "Отмена" будет отображаться лишь первый кадр анимированного GIF-файла. Хотя будет импортирован весь документ, для его просмотра потребуется добавить дополнительные кадры.

Открытие анимированного GIF-файла

- ❖ Выберите пункт меню "Файл" > "Открыть" и выберите требуемый GIF-файл.

Использование ряда файлов как одной анимации

Fireworks позволяет создать анимацию из ряда файлов изображений. Например, рекламный баннер можно создать из нескольких существующих графических файлов, открыв каждый графический файл и поместив его содержимое в отдельный кадр документа.

Открытие ряда файлов как анимации

- 1 Выберите пункт меню "Файл" > "Открыть".
- 2 Выделите файлы щелчками при нажатой клавише "Shift".
- 3 Установите флажок "Открыть как анимацию" и нажмите кнопку "ОК".

Fireworks откроет файлы в одном новом документе, содержимое каждого файла помещается в отдельный кадр; кадры располагаются в том порядке, в котором были выбраны файлы.

Раздел 14: Создание слайд-шоу

"Создать слайд-шоу" – это встроенная команда Flash, которая позволяет создавать слайд-шоу на основе HTML/SPRY, для чего достаточно просто выбрать папку с изображениями и добавить параметры слайд-шоу.

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- "Команда "Создать слайд-шоу"" на странице 288
- "Построение и редактирование слайд-шоу" на странице 289
- "Свойства слайд-шоу" на странице 291
- "Создание пользовательского проигрывателя альбомов Fireworks" на странице 293

Команда "Создать слайд-шоу"

Команда "Создать слайд-шоу" предназначена для выполнения следующих задач.

- Одновременный экспорт полноразмерных и миниатюрных изображений.
- Автоматическое создание XML-файла, содержащего несколько альбомов, либо экспорт XML-файла без слайд-шоу, с указанием каталога, в котором находятся изображения.
- Экспорт полноразмерных и миниатюрных изображений без создания слайд-шоу.
- Редактирование свойств существующего слайд-шоу и добавление в него нескольких альбомов.
- Добавление в существующий альбом дополнительных изображений.
- Просмотр и поворот изображений в окне просмотра "Создание слайд-шоу".
- Сортировка изображений в альбоме.
- Удаление ненужных изображений или альбомов.
- Применение длительности показа изображений на экране (в секундах) как для отдельных альбомов, так и для всех альбомов.
- Применение переходов между изображениями альбома.
- Экспорт слайд-шоу в указанную папку.
- Воспроизведение слайд-шоу при помощи проигрывателя альбомов Fireworks по умолчанию и поиск других проигрывателей на сайте Adobe Exchange.

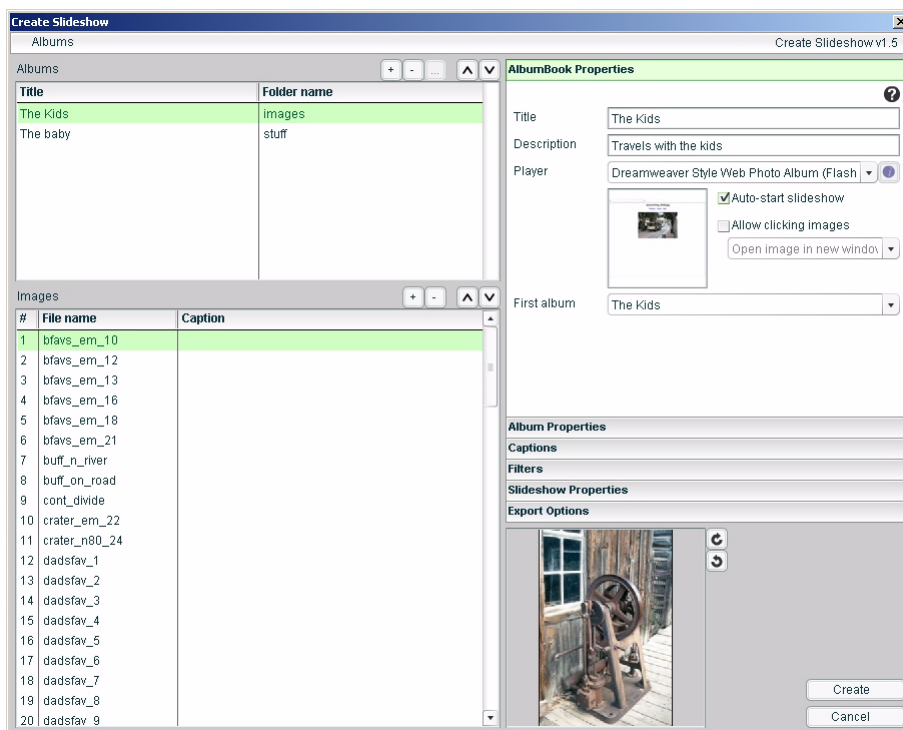


Результат выполнения команды "Создать слайд-шоу" построен таким образом, что любой дизайнер или разработчик на основе созданного XML-файла может создать проигрыватель альбомов Fireworks в программе Flash.

Построение и редактирование слайд-шоу

Команда "Создать слайд-шоу" позволяет создавать слайд-шоу как на основе Flash, так и с использованием других технологий. Для этого достаточно выбрать папку, содержащую изображения, и добавить параметры, а затем сформировать слайд-шоу для использования в web-среде. В существующие слайд-шоу можно добавлять и удалять изображения, а также добавить несколько альбомов.

Дизайнер или разработчик может создать на базе технологии Flash свой проигрыватель альбомов для отображения XML-кода, созданного при помощи Fireworks Album Creator. Дополнительную информацию см. в разделе "Создание пользовательского проигрывателя альбомов Fireworks" на странице 293.



Чтобы создать слайд-шоу, выполните следующие действия.

- 1 Выберите "Команды" > "Создать слайд-шоу".
- 2 Нажмите кнопку "Добавить альбом" (значок "плюс") рядом со списком "Альбомы".
- 3 Выберите файлы изображений для включения в слайд-шоу. После этого нажмите кнопку "ОК".
- 4 Заполните для данного слайд-шоу поле "Свойства книги альбомов" и "Свойства альбома".
Дополнительную информацию об этих свойствах см. в разделе "Панель "Свойства книги альбомов"" на странице 291
- 5 По очереди выберите каждую из панелей справа, чтобы настроить свойства слайд-шоу. Дополнительную информацию обо всех свойствах слайд-шоу см. в разделе "Свойства слайд-шоу" на странице 291.
- 6 На панели "Параметры экспорта" выберите папку, в которую будет помещено созданное слайд-шоу.
- 7 После завершения настройки всех параметров нажмите кнопку "Создать".

8 После завершения обработки слайд-шоу установите параметр "Запустить слайд-шоу в браузере" и нажмите кнопку "Закреть", после чего слайд-шоу открывается в браузере по умолчанию.

Чтобы открыть существующее слайд-шоу, выполните следующие действия.

- 1 Выберите "Команды" > "Создать слайд-шоу".
- 2 В окне "Создание слайд-шоу" выберите "Альбомы" > "Открыть существующую книгу альбомов".
- 3 Перейдите в папку, содержащую XML-файл существующего слайд-шоу, и нажмите кнопку "Открыть".

Примечание: Существующее слайд-шоу также можно открыть, нажав кнопку "Обзор" (...), которая находится рядом со списком "Альбомы".

Чтобы удалить альбом, выполните следующие действия.

- 1 Выберите "Команды" > "Создать слайд-шоу".
- 2 В окне "Создание слайд-шоу" выберите "Альбомы" > "Открыть существующую книгу альбомов".
- 3 Перейдите в папку, содержащую XML-файл существующего слайд-шоу, и нажмите кнопку "Открыть".
- 4 В списках альбомов выделите нужный альбом и нажмите кнопку "Удалить альбом" (значок "минус").

Чтобы добавить в альбом дополнительные изображения, выполните следующие действия.

- 1 Выберите "Команды" > "Создать слайд-шоу".
- 2 В окне "Создание слайд-шоу" создайте новый альбом или выберите "Альбомы" > "Открыть существующую книгу альбомов".
- 3 Если открывается существующий альбом, то перейдите в папку, содержащую XML-файл существующего слайд-шоу, и нажмите кнопку "Открыть".
- 4 Чтобы выбрать альбом, щелкните его название в списке "Альбомы".
- 5 Нажмите кнопку "Добавить изображения" (значок "плюс") рядом со списком "Изображения".
- 6 Нажмите кнопку "Обзор" (...) и выберите одно или несколько изображений для добавления в альбом, а затем нажмите кнопку "Готово". Новые изображения добавляются в конец списка имеющихся в альбоме изображений.

Чтобы изменить порядок изображений в альбоме, выполните следующие действия.

- 1 Выберите "Команды" > "Создать слайд-шоу".
- 2 В окне "Создание слайд-шоу" создайте новый альбом или выберите "Альбомы" > "Открыть существующую книгу альбомов".
- 3 Если открывается существующий альбом, то перейдите в папку, содержащую XML-файл существующего слайд-шоу, и нажмите кнопку "Открыть".
- 4 Чтобы выбрать альбом, щелкните его название в списке "Альбомы".
- 5 Чтобы переместить изображения ближе к началу или концу списка, выделите их и нажимайте кнопку со стрелкой вверх или вниз.

Свойства слайд-шоу

Перечисленные ниже свойства позволяют настроить слайд-шоу. Для доступа к свойствам откройте каждую из панелей свойств в правой части окна "Создание слайд-шоу".

Панель "Свойства книги альбомов"

Свойства книги альбомов относятся к книге альбомов, которая может содержать несколько альбомов.

Название: Название книги альбомов.

Описание: Описание книги альбомов.

Проигрыватель: Тип проигрывателя слайд-шоу, отображающего изображения (по умолчанию можно выбрать "Player_Black", "Player_White", "DW PhotoAlbum", "Simple", "Sliver Silver" или "Flex Blue").

Значок "Информация" (рядом со значком "Проигрыватель"): Если этот значок активен, то, щелкнув его, можно получить дополнительную информацию о проигрывателе, включая данные о том, какие свойства альбома и книги альбомов он поддерживает.

Автоматический запуск слайд-шоу: Слайд-шоу запускается автоматически при открытии окна проигрывателя.

Разрешить выбор изображений: Во время просмотра слайд-шоу пользователь может щелкнуть изображение и открыть его в новом окне браузера. Это позволяет ему сохранять изображения, просматривать их на новой вкладке, а также просматривать полноразмерные версии изображений.

Первый альбом: Выберите, какой альбом из книги альбомов будет загружаться при запуске проигрывателя.

Панель "Свойства альбома"

Следующие свойства применяются только к текущему выбранному альбому.

Название: Название альбома в слайд-шоу (название может содержать пробелы, например "Мой отпуск").

Имя папки: Имя папки, созданной для текущего альбома. Если планируется загрузка слайд-шоу на web-сервер, следует учитывать следующие рекомендации: 1) не включайте в имя специальные символы и пробелы; 2) не используйте прописные буквы.

Описание: Описание текущего альбома.

Миниатюра: Миниатюрное изображение текущего альбома для предварительного просмотра. Если выбран этот параметр, то во всплывающем меню можно выбрать изображение, которое будет использовано для просмотра в качестве миниатюры.

Фон: Выбор фонового изображения для текущего альбома. Этот параметр нужно выбирать только тогда, когда в слайд-шоу должно быть использовано собственное фоновое изображение. Всплывающие меню дают возможность выбрать как используемое изображение, так и параметры его масштабирования.

Панель "Подписи"

Эти параметры позволяют настроить сопроводительные подписи для слайд-шоу.

Применить ко всем альбомам: Применить выделенные параметры сопроводительных подписей ко всем альбомам книги альбомов. Параметр выбран по умолчанию.

Без изменений: В существующие подписи изменения не вносятся.

Очистить все подписи: В процессе создания слайд-шоу выполняется удаление сопроводительных подписей для всех изображений текущего альбома.

Использовать имена файлов: В качестве сопроводительных подписей для всех изображений текущего альбома будет использовано фактическое имя файла с расширением или без него.

Вставить текст: Указанный текст будет использован в качестве подписи для всех изображений текущего альбома.

Кнопка "Применить": Нажатие этой кнопки применяет заданные свойства подписи. Изменения вступают в силу только после нажатия данной кнопки.

Панель "Фильтры"

Эти параметры позволяют применить фильтры для изменения изображений слайд-шоу. Фильтры могут быть применены только к новому альбому.

Применить ко всем альбомам: Определяет, к чему следует применить указанные фильтры – ко всем альбомам книги альбомов либо только к выбранному альбому.

Выбрать фильтр: Выбор применяемого фильтра. В комплект поставки входят следующие фильтры: "Автоуровень", "Размытие", "Преобразовать в градации серого", "Преобразовать в сепию", "Инверсия" и "Резкость".

Кнопка "Удалить": Удаляет выделенный фильтр.

Кнопка "Переместить фильтр вверх": Перемещает выделенный фильтр по направлению к началу списка.

Кнопка "Переместить фильтр вниз": Перемещает выделенный фильтр по направлению к концу списка.

Панель "Свойства слайд-шоу"

Эти параметры предназначены для оптимизации текущего выбранного слайд-шоу.

Применить ко всем альбомам: Определяет, к чему следует применить заданные параметры – ко всем альбомам книги альбомов или только к текущему выбранному альбому.

Интервал: Время в секундах, в течение которого демонстрируется каждое изображение.

Использовать переход: Если этот параметр выбран, то для перехода между изображениями слайд-шоу применяется указанный эффект.

Первое изображение: Определяет номер первого изображения, отображаемого проигрывателем при воспроизведении слайд-шоу.

Последовательность отображения: Определяет, будут ли изображения демонстрироваться по очереди или в произвольном порядке.

Панель "Параметры экспорта"

Эти параметры производят настройку процедуры экспорта изображений.

Экспортировать изображения: Этот параметр позволяет экспортировать полноразмерные и миниатюрные изображения с заданными настройками. Чтобы экспортировать только XML-файл, отмените выбор этого параметра.

Создать XML: Если выбран этот параметр, то для изображений и каталогов, выбранных для слайд-шоу, создается файл slideshow.xml. Чтобы экспортировались только изображения, отмените выбор этого параметра.

Путь экспорта: Папка, в которую будут помещено слайд-шоу и связанные с ним файлы.

Ширина и высота Ширина и высота экспортируемых полноразмерных изображений. Изображения масштабируются до указанного размера с сохранением исходного соотношения сторон.

Экспортировать миниатюры Выберите этот параметр, чтобы вместе с полноразмерными изображениями экспортировались миниатюры.

Ширина и высота Ширина и высота экспортируемых миниатюр.

Качество изображения Определяет качество при экспорте полноразмерных и миниатюрных изображений. Значение 100 указывает наилучшее возможное качество.

Увеличить изображения по размеру: Если ширина и высота исходного изображения меньше указанных, то этот параметр обеспечивает его увеличение до экспортируемого размера.

Создание пользовательского проигрывателя альбомов Fireworks

Для работы с командой "Создать слайд-шоу" можно создать свой собственный проигрыватель. В комплект программы включены исходные файлы проигрывателей слайд-шоу по умолчанию, код или внешний вид которых можно доработать. Чтобы добавить в программу Fireworks свой проигрыватель или использовать его совместно с другими пользователями, следуйте приведенным ниже инструкциям.

При публикации и упаковке проигрывателя альбомов Fireworks следует обратить внимание на следующие моменты.

- Должны быть опубликованы файлы SWF и HTML (с расширением .htm или .html). Файл HTML является необязательным.
- Расширение файла .swf необходимо заменить любым другим.

Примечание: На компьютерах Macintosh простого переименования файла SWF в программе Finder может оказаться недостаточным (если только не установлен параметр "Show file extensions"). Возможно, придется также переименовать его в поле "Name & Extension" диалогового окна свойств файла.

- В той же папке, где находится SWF-файл, создайте XML-файл в следующем формате.

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<FWACPlayer>
  <Player name="Player - Black (Flash) " preview="player_black.jpg" launch="index.html">
    <File src="player_black.fap" dst="player_black.swf"/>
    <File src="player_black.html" dst="index.html" />
    <Info src="player_black.info"/>
  </Player>
  <Player name="Player - White (Flash) " preview="player_white.jpg" launch="index.html">
```

```

    <File src="player_white.fap" dst="player_white.swf"/>
    <File src="player_white.html" dst="index.html" />
    <Info src="player_white.info"/>
  </Player>
</FWACPlayer>

```

- Если имеется несколько версий одного и того же базового проигрывателя, можно все их перечислить в XML-файле (как показано выше).
- В каждом из узлов Player имена исходных и целевых файлов перечисляются внутри узла File.
- Если нужно указать для проигрывателя дополнительную информацию, добавьте узел Info с атрибутом src, содержащим имя файла. Информационный файл должен содержать текст в формате HTML. Если файл содержит простой текст, то все разделители строк и символы табуляции перед его отображением будут удалены.
- Создайте или измените файл MXI таким образом, чтобы переименованный файл SWF и файл HTML были помещены в папку "Configurations/Commands/Create Slideshow/players".

Примечание: Файлы SWF и HTML должны иметь одно и то же имя. Это необходимо для параметра "Запуск в браузере" для работы в конце процесса.

Созданный XML-файл имеет следующую структуру.

```

<AlbumBook... >
  <Album ... >
    <Slide ... />
    <Slide ... />
    <Slide ... />
  </Album>
  <Album ... >
    <Slide ... />
    <Slide ... />
    <Slide ... />
  </Album>
</AlbumBook>

```

Определения узлов

Узел AlbumBook

ver: версия команды "Создать слайд-шоу", создавшей этот XML-файл

title: название слайд-шоу

description: описание слайд-шоу в целом

firstAlbum: позиция первого отображаемого альбома (на основе нуля)

width: ширина слайд-шоу

height: высота слайд-шоу

showThumbnails: следует ли отображать миниатюры; а также производился ли экспорт миниатюр

thumbWidth: ширина миниатюры

thumbHeight: высота миниатюры

autoStart: автоматический запуск слайд-шоу

allowClick: могут ли пользователи открывать изображения щелчком

clickAction: какое действие выполняется при щелчке изображения (открытие в новом окне, на новой вкладке или решение принимает пользователь)

узел Album

title: название альбома

description: описание альбома

контур: имя папки, содержащей изображения этого альбома; миниатюры экспортируются во вложенную папку "thumbs"

hasThumb: имеет миниатюру

thumbSrc: миниатюра альбома

hasBg: имеет фоновое изображение

bgSrc: фоновое изображение альбома

bgScale: метод масштабирования для фонового изображения альбома

интервал: интервал смены изображений (в секундах) для данного альбома

useTransition: использовать переходы при смене изображений

transType: переход слайд-шоу для этого альбома

transTime: длительность перехода

firstImage: позиция первого отображаемого изображения (на основе нуля)

dispSequence: порядок отображения изображений (последовательный или произвольный)

узел Slide

src: имя файла изображения для данного слайда

caption: сопроводительная подпись, связанная с данным слайдом

width: ширина слайда

height: высота слайда

thumbWidth: ширина миниатюры слайда

thumbHeight: высота миниатюры слайда

Раздел 15: Оптимизация и экспорт

Конечная цель графического дизайна для web – создание изображений, которые и отлично выглядят, и загружаются как можно быстрее. Для этого необходимо использовать формат файла, обеспечивающий наилучшее сжатие для конкретного изображения и при этом максимально сохраняющий качество. Такой подбор компромиссного значения параметров называется *оптимизацией* – поиском оптимальной комбинации количества цветов, уровня сжатия и качества.

Экспорт графических объектов из Fireworks выполняется в два этапа.

- Во-первых, документ или отдельный фрагментированный графический объект подготавливается для экспорта путем выбора параметров оптимизации и сравнения изображений в режиме предварительного просмотра. При этом выбирается вариант, приемлемый по соотношению "размер/качество".
- Затем выполняется экспорт (в некоторых случаях – сохранение) документа или отдельного фрагментированного графического объекта с использованием параметров экспорта, соответствующих публикации документа в Web или другом месте назначения.

Если у вас нет опыта оптимизации и экспорта графических web-объектов, вы можете воспользоваться Мастером экспорта. Мастер экспорта поможет выполнить все этапы процесса экспорта, предлагая наиболее подходящие настройки. В нем также отображается диалоговое окно "Просмотр изображений", в котором можно оптимизировать документ по ходу процесса экспорта.

Если вы имеете опыт оптимизации и экспорта графических объектов, рекомендуется использовать не Мастер экспорта, а другие имеющиеся в Fireworks средства. Для оптимизации используйте панель "Оптимизировать" и кнопки предварительного просмотра в окне "Документ". Это обеспечивает большую степень контроля над процессом оптимизации. Для экспорта используется диалоговое окно "Экспорт" или кнопка "Быстрый экспорт". В некоторых случаях изображение можно просто сохранить, не выполняя экспорт. Дополнительные сведения см. в разделе "Сохранение документов в других форматах" на странице 27.

Кнопка "Быстрый экспорт" позволяет легко экспортировать графические объекты для использования в других программах, при этом соответствующие параметры диалогового окна "Экспорт" устанавливаются автоматически. Если Fireworks применяется в сочетании с другими приложениями, использование кнопки "Быстрый экспорт" повышает эффективность процесса разработки.

В этом разделе рассматриваются следующие темы:

- "Об оптимизации" на странице 297
- "Использование Мастера экспорта" на странице 297
- "Оптимизация в рабочем пространстве" на странице 301
- "Экспорт из Fireworks" на странице 319
- "Отправка документа Fireworks как вложения в сообщение электронной почты" на странице 334
- "Использование кнопки "Управление файлами"" на странице 335

Об оптимизации

Оптимизация графики в Fireworks включает в себя следующие действия:

- Выбор оптимального формата файла. Форматы файлов отличаются методами сжатия информации о цвете. Выбор подходящего для данного типа графического объекта формата файла может существенно уменьшить его размер.
- Установка зависящих от формата параметров. У каждого графического формата имеются собственные, уникальные параметры. Например, параметр "Глубина цвета" позволяет уменьшить размер файла. Некоторые форматы, например, GIF и JPEG, позволяют управлять степенью сжатия изображения.
- Коррекция цветов изображения (только для 8-битных форматов). Количество цветов можно ограничить, используя в изображении лишь определенный набор цветов – так называемую цветовую палитру. Затем из цветовой палитры удаляются неиспользованные цвета. Чем меньше цветов содержится в палитре, тем меньше цветов будет в изображении. При этом размер файлов, сохраненных в использующих палитру форматах, уменьшается.

Чтобы найти оптимальное соотношение между качеством и размером файла, необходимо поэкспериментировать со всеми настройками оптимизации.

Использование Мастера экспорта

Если у вас нет опыта оптимизации и экспорта Web-графики, можно воспользоваться Мастером экспорта. Мастер экспорта упрощает экспорт графики и не требует понимания подробностей процесса оптимизации и экспорта.

Мастер экспорта поможет выполнить все этапы процесса оптимизации и экспорта. Получив информацию о цели создания файла и области предполагаемого использования, Мастер экспорта самостоятельно предложит тип файла и параметры оптимизации.

Если предпочтительно выполнить оптимизацию до заданного размера файла, Мастер экспорта оптимизирует экспортируемый файл таким образом, что его размер не превысит установленного ограничения.

По мере приобретения опыта оптимизации и экспорта вы сможете использовать для оптимизации графики панель "Оптимизировать" и кнопки предварительного просмотра в окне "Документ". Они удобнее в использовании, чем Мастер экспорта, а также позволяют опытным пользователям управлять большим количеством параметров оптимизации. Таким образом, после оптимизации графики необходимо выполнить дополнительный шаг: экспортировать (а в некоторых случаях сохранить) графический объект. Дополнительные сведения об экспорте см. в разделе "Оптимизация в рабочем пространстве" на странице 301 или "Экспорт из Fireworks" на странице 319. Дополнительные сведения о сохранении см. в разделе "Сохранение документов в других форматах" на странице 27.

Экспорт документа с помощью Мастера экспорта.

- 1 Выберите пункт меню "Файл" > Мастер экспорта.
 - 2 В каждом из появляющихся окон ответьте на вопросы, затем нажмите кнопку "Продолжить".
- Fireworks выдаст рекомендацию о формате файла.



Если необходимо ограничить максимальный размер файла при оптимизации, в первом окне мастера установите флажок "Размер целевого файла экспорта" и укажите размер.

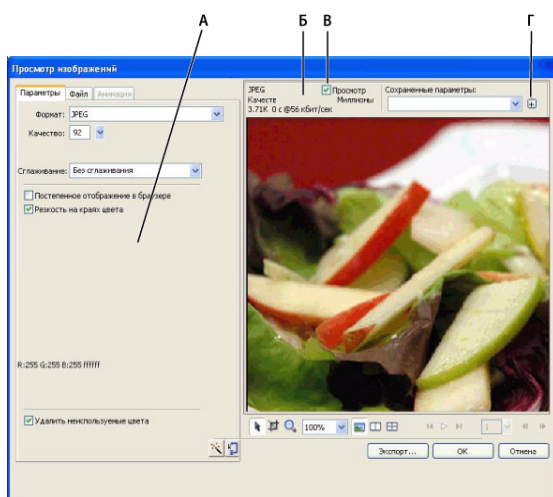
3 Нажмите кнопку "Выход" в окне "Результаты анализа" мастера.

Откроется окно "Просмотр изображений", содержащее изображение при рекомендованных параметрах экспорта. Дополнительные сведения см. в разделе "Использование окна "Просмотр изображений"" на странице 298.

Использование окна "Просмотр изображений"

Когда окно "Просмотр изображений" выводится Мастером экспорта, в нем устанавливаются рекомендованные мастером параметры оптимизации и экспорта для текущего документа. Если же окно вызвано напрямую из меню "Файл", в нем устанавливаются текущие параметры экспорта документа, выбранные на панели "Оптимизировать".

В области предварительного просмотра окна "Просмотр изображений" документ или изображение выводится точно в том виде, в котором оно будет экспортировано, при этом указывается размер файла и время его загрузки при заданных параметрах экспорта.





А. Сохраненный набор параметров для выбранного варианта экспорта **Б.** Оценки размера файла и времени загрузки **В.** Предварительный просмотр изображения при выбранных параметрах экспорта **Г.** Сохранение параметров экспорта для выбранного окна просмотра

Разделение окна просмотра позволяет сравнивать вид изображений при различных параметрах, что позволяет достичь наименьшего размера файла, сохраняющего приемлемое качество изображения. Размер файла можно также ограничить, воспользовавшись Мастером оптимизации для уменьшения размера.

При экспорте анимированных GIF-файлов или ролловеров JavaScript оценочный размер файла соответствует суммарному размеру всех кадров.

Примечание: Чтобы ускорить обновление окна "Просмотр изображений", снимите флажок "Просмотр". Чтобы остановить обновление области предварительного просмотра при изменении параметров, нажмите клавишу "Esc".

Для экспорта с использованием окна "Просмотр изображений".

- 1 Выберите пункт меню "Файл" > "Просмотр изображения", чтобы открыть окно "Просмотр изображений".
 - Для изменения параметров оптимизации, откройте вкладку "Параметры". Информация о параметрах, доступных на этой вкладке, содержится в описании следующих действий.
 - Для изменения размеров и положения экспортируемой области изображения откройте вкладку "Файл" и задайте требуемые значения. Информация о параметрах, доступных на этой вкладке, содержится в описании следующих действий.
 - Для изменения параметров анимации изображения откройте вкладку "Анимация" и задайте требуемые значения. Информация о параметрах, доступных на этой вкладке, содержится в описании следующих действий.
- 2  Кнопка "Увеличить/уменьшить" в нижней части диалогового окна позволяет увеличивать и уменьшать просматриваемое изображение. Нажмите эту кнопку, чтобы выбрать инструмент "Увеличить/уменьшить", затем для увеличения щелкните на изображении предварительного просмотра. Щелчки при нажатой и удерживаемой клавише "Alt" (для Windows) или "Option" (для Macintosh) будут уменьшать изображение.
- 3 Для перемещения области просмотра по изображению выполните одно из следующих действий.
 -  Нажмите кнопку "Курсор" в нижней части диалогового окна, затем передвигайте область просмотра перетягиванием курсора по окну.
 - Нажав и удерживая клавишу "Пробел", перетягивайте область просмотра при выбранном инструменте "Масштаб".
- 4 Щелкните кнопку раздельного просмотра, чтобы разделить область просмотра на два или четыре окна просмотра для сравнения вида изображений при различных настройках.




В каждом окне просмотра может отображаться предварительный вид изображения при различных параметрах экспорта.

Примечание: При изменении масштаба или перемещении области просмотра все окна просмотра изменяют масштаб или передвигаются одновременно.

- 5 Нажмите кнопку "Экспортировать" после задания всех параметров.
- 6 В диалоговом окне "Экспорт" введите имя файла, выберите его расположение, при необходимости задайте прочие параметры, затем нажмите кнопку "Сохранить".

Дополнительные сведения о параметрах, задаваемых в диалоговом окне "Экспорт", см. в разделе "Экспорт из Fireworks" на странице 319.

Для установки параметров оптимизации в окне "Просмотр изображения".

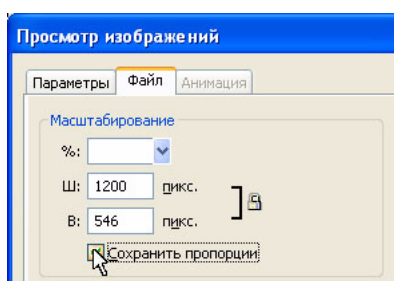
- 1 Откройте вкладку "Параметры". Большинство параметров, доступных на этой вкладке, аналогичны параметрам на панели "Оптимизировать". Дополнительные сведения об этих параметрах см. в разделе "Использование настроек оптимизации" на странице 302.
 - 2  Нажмите кнопку "Мастер оптимизации для уменьшения размера", чтобы оптимизировать изображение до заданного размера файла.
- Введите размер файла в килобайтах, затем нажмите кнопку "ОК".

Мастер оптимизации для уменьшения размера пытается обеспечить требуемый размер файла следующими способами:

- корректировкой качества JPEG;
- изменением степени сглаживания JPEG;
- изменением количества цветов в 8-битных изображениях;
- сменой настроек дизеринга в 8-битных изображениях;
- включением или отключением различных параметров оптимизации.

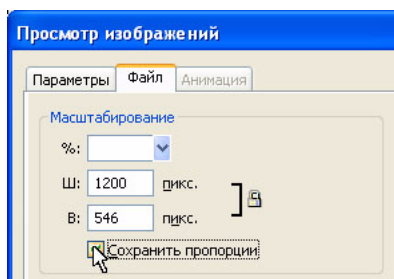
Чтобы установить размеры экспортируемого изображения в окне "Просмотр изображения":

- 1 Откройте вкладку "Файл".
- 2 Укажите масштаб в процентах или задайте требуемую ширину и высоту в пикселах. Установите флажок "Сохранить пропорции", чтобы при масштабировании ширина и высота изменялись пропорционально.



Для определения части изображения, которая будет экспортироваться, в окне "Просмотр изображения".

- 1 Откройте вкладку "Файл".
- 2 Установите флажок "Экспортировать область" и выполните одно из следующих действий, чтобы задать экспортируемую часть изображения.
 - Перетяните пунктирные границы, находящиеся вокруг окна предварительного просмотра, пока они не примут форму требуемой экспортируемой области. (При этом в окне просмотра можно перетаскивать саму область выбора, помещая в нее другие части изображения.)
 - Введите координаты границ экспортируемой области в пикселах.



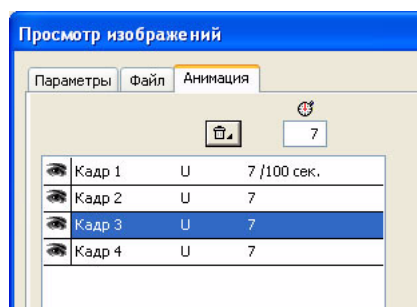
Для установки настроек анимации в окне "Просмотр изображения":

- 1 Откройте вкладку "Анимация".
- 2 Доступны следующие способы предварительного просмотра кадров анимации.

- Для отображения одного кадра выберите его из списка в левой части диалогового окна или воспользуйтесь элементами навигации по кадрам в правой нижней части диалогового окна.
- Для воспроизведения анимации щелкните кнопку "Воспроизвести/Остановить" в правой нижней части диалогового окна.

3 Внесение изменений в анимацию.

- Для задания способа замены кадра выберите требуемый кадр в списке, затем выберите способ из всплывающего меню (вызывается кнопкой со значком корзины).
- Для задания времени отображения кадра выберите требуемый кадр в списке, затем в поле ввода "Задержка кадра" (значок секундомера) укажите задержку в сотых долях секунды.



- Для цикличного воспроизведения анимации щелкните кнопку "Цикл", затем укажите требуемое число повторений цикла во всплывающем меню.
- Установите флажок "Автокадрирование", чтобы каждый кадр кадрировался до прямоугольной области, содержимое которой изменилось по сравнению с предыдущим кадром. Выбор этого параметра уменьшает размер файла.
- Установите флажок "Сохранить различия между кадрами", чтобы выводились лишь пиксели, изменившиеся по сравнению с предыдущим кадром. Выбор этого параметра уменьшает размер файла.

Оптимизация в рабочем пространстве

Экспорт графики для Web выполняется в два этапа: сначала оптимизации, затем экспорта (а в некоторых случаях обычного сохранения). Оптимизация графических объектов обеспечивает для них оптимальное качество, степень сжатия и диапазон цветов. Когда задание параметров оптимизации изображения завершено, изображение готово для экспорта.

Если у вас есть опыт оптимизации и экспорта графики, использовать Мастер экспорта и окно "Просмотр изображений" не обязательно. В Fireworks на рабочем пространстве доступны средства оптимизации и экспорта, позволяющие управлять в деталях процессом экспорта.

- Панель "Оптимизировать" содержит важнейшие элементы управления оптимизацией. При работе с файлами 8-битных форматов она также содержит цветовую таблицу, где находятся цвета текущей цветовой палитры экспорта.

Примечание: Когда выбран фрагмент, панель "Оптимизировать" отображает параметры оптимизации этого фрагмента. Когда выбран весь документ, панель "Оптимизировать" отображает настройки оптимизации документа в целом. Другими словами, содержимое панели "Оптимизировать" зависит от выделенной области.

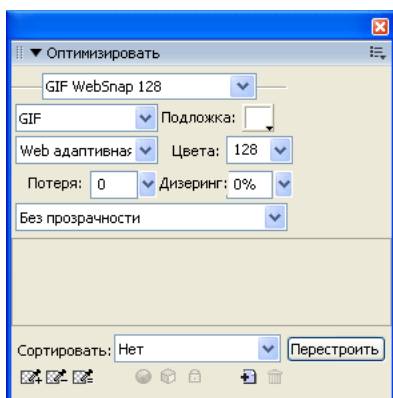
- Если выбран фрагмент, в Инспекторе свойств появляется всплывающее меню "Параметры экспорта фрагментов", в котором можно выбрать предварительно установленные или сохраненные параметры оптимизации фрагмента.
- Кнопки предварительного просмотра в окне "Документ" позволяют увидеть, как будет выглядеть экспортируемое изображение при текущих настройках оптимизации.

Можно применить для всего документа единые параметры оптимизации или выбрать отдельные фрагменты либо области JPEG-файла и установить для них различные параметры.

Использование настроек оптимизации

В Инспекторе свойств и панели "Оптимизировать" можно выбирать типовые настройки оптимизации, включающие формат файла и несколько установок для данного формата. Когда во всплывающем меню "Параметры экспорта по умолчанию" Инспектора свойств выбирается значение, остальные свойства на панели "Оптимизировать" автоматически устанавливаются согласно выбранному значению. При необходимости каждый параметр можно изменить по отдельности.

Если необходимо задать особые параметры оптимизации, которым не соответствует ни один из стандартных вариантов, на панели "Оптимизировать" можно создать заказные параметры оптимизации. Цветовую палитру изображения также можно изменить, воспользовавшись таблицей цветов на панели "Оптимизировать".



Для выбора одного из предустановленных наборов параметров оптимизации.

❖ Выберите предустановленный набор параметров из всплывающего меню "Параметры" в Инспекторе свойств или на панели "Оптимизировать":

GIF Web 216 все цвета принудительно преобразуются в цвета стандартной web-палитры. Цветовая палитра содержит до 216 цветов (см. в разделе "Оптимизация файлов GIF, PNG, TIFF, BMP и PICT" на странице 306).

GIF WebSnap 256 цвета, не входящие в стандартную web-палитру, преобразуются в ближайшие к ним цвета web-палитры. Цветовая палитра может содержать до 256 цветов.

GIF WebSnap 128 цвета, не входящие в стандартную web-палитру, преобразуются в ближайшие к ним цвета web-палитры. Цветовая палитра содержит до 128 цветов.

GIF Adaptive 256 это цветовая палитра, содержащая лишь действительно используемые в изображении цвета. Цветовая палитра может содержать до 256 цветов.

JPEG – лучшее качество устанавливает качество равное 80 и сглаживание равное 0, в результате достигается высокое -качество изображения, но больший размер файла.

JPEG – меньший размер файла устанавливает качество равное 60 и сглаживание равное 2, в результате изображение получается в два и более раз меньшим, чем в варианте "JPEG – лучшее качество", но качество изображения понижается.

Анимированный GIF WebSnap 128 устанавливает формат файла "Анимированный GIF" и преобразовывает цвета изображения, не входящие в web-палитру, в их ближайший эквивалент из web-палитры. Цветовая палитра содержит до 128 цветов.

Дополнительные сведения о типах файлов см. в разделе "Выбор типа файла" на странице 305.

Для задания заказных параметров оптимизации выполните следующие действия.

- 1 На панели "Оптимизировать" выберите значение из всплывающего меню "Формат файла экспорта".
- 2 Установите параметры, зависящие от формата, такие как количество цветов, дизеринг и качество изображения.
- 3 При необходимости установите другие параметры в меню "Параметры" панели "Оптимизировать".

Дополнительные сведения об элементах управления оптимизацией см. в разделе "Оптимизация в рабочем пространстве" на странице 301.

- 4 Измененному набору параметров можно дать имя и сохранить его как заказной набор параметров. Имена сохраненных наборов параметров настроек отображаются рядом с предустановленными наборами параметров во всплывающем меню "Параметры экспорта" Инспектора свойств и панели "Оптимизировать", когда выбран фрагмент, кнопка или холст. Дополнительные сведения см. в разделе "Сохранение и повторное использование параметров оптимизации" на странице 318.

Для изменения цветовой палитры:

- ❖ Если панель "Оптимизировать" еще не открыта, выберите пункт меню "Окно" > "Оптимизация", чтобы просмотреть и изменить цветовую палитру документа.

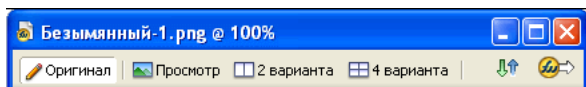
Дополнительные сведения см. в разделе "Оптимизация файлов GIF, PNG, TIFF, BMP и PICT" на странице 306.

Для оптимизации отдельных фрагментов:

- 1 Щелкните фрагмент, чтобы выбрать его. Щелчок при нажатой клавише "Shift" позволяет выбрать несколько фрагментов.
- 2 Воспользовавшись панелью "Оптимизировать", можно выполнить оптимизацию выбранных фрагментов.

Предварительный просмотр и сравнение параметров оптимизации

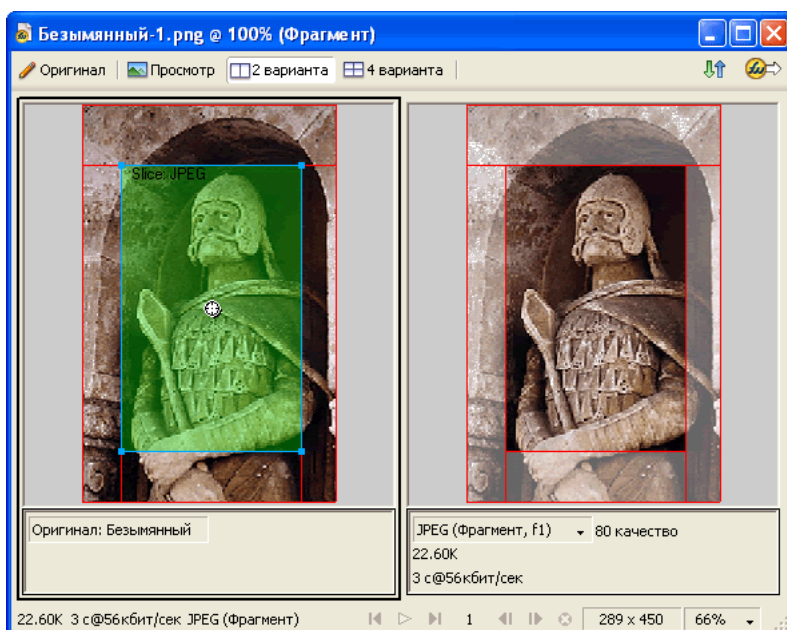
Кнопки предварительного просмотра отображают изображение таким, каким оно будет выглядеть в браузере, с учетом параметров оптимизации. При предварительном просмотре отображаются роллеры и отрабатывается поведение навигации, а также анимация.



Кнопка "Оригинал" и кнопки предварительного просмотра документа

Кнопки предварительного просмотра документа позволяют определить общий размер документа, оценочное время загрузки и формат файла. Оценочное время загрузки – это среднее время, требуемое для загрузки всех фрагментов и кадров документа по модему со скоростью 56 Кбит/с. Представления "2 варианта" и "4 варианта" отображают дополнительную информацию в зависимости от выбранного типа файла.


Панель "Оптимизировать" можно применять для оптимизации документа и во время просмотра предварительного вида документа, а не только в режиме "Оригинал". Можно оптимизировать весь документ целиком или только выбранные фрагменты. Разметка фрагментов помогает определить, какие из фрагментов документа оптимизируются в данный момент. Разметка фрагментов подсвечивает области, которые не оптимизируются в данный момент тусклой, полупрозрачной белой подсветкой. Разметку фрагментов можно включить или отключить.



Когда оптимизируется выбранный фрагмент, другие, не оптимизируемые фрагменты, подсвечиваются.

Для просмотра вида изображения при текущих параметрах оптимизации.

❖ Нажмите кнопку "Просмотр" в верхнем левом углу окна "Документ".

Примечание:  Нажмите кнопку "Скрыть фрагменты и активные области" на панели "Инструменты", чтобы скрыть фрагменты и направляющие фрагментов на время предварительного просмотра.

Для сравнения вида изображения при различных параметрах оптимизации:

- 1 Нажмите кнопку "2 варианта" или "4 варианта" в верхнем левом углу окна "Документ".
- 2 Щелкните одно из двух или четырех окон просмотра изображения, чтобы выбрать его.
- 3 Задайте параметры оптимизации на панели "Оптимизировать".
- 4 Выберите другие окна предварительного просмотра и задайте другие параметры оптимизации для каждого окна предварительного просмотра, чтобы сравнить их визуально.

Если окно документа находится в режиме "2 варианта" или "4 варианта", то в первом из подокон предварительного просмотра отображается исходный PNG-документ Fireworks, что позволяет сравнивать его с оптимизированными версиями. Это оригинальное изображение можно заменить на еще один оптимизированный вариант.

Для замены любого оптимизированного изображения на оригинальное в режимах "2 варианта" или "4 варианта".

- 1 Выберите подокно с оптимизированным изображением.
- 2 Выберите вариант "Оригинал (без просмотра)" из всплывающего меню в подокне предварительного просмотра под изображением.

Для замены оригинального изображения на оптимизированное в режимах "2 варианта" или "4 варианта".

- 1 Выберите подокно, содержащее оригинальное изображение.
- 2 Выберите вариант "Просмотр изображений" из всплывающего меню в подокне под изображением.

Для скрытия или отображения разметки фрагментов.

- ❖ Выберите пункт меню "Просмотр" > "Разметка фрагментов".

Примечание: Эффект этой команды проявляется в режимах "Просмотр", "2 варианта" и "4 варианта".

Выбор типа файла

Выбор формата файла зависит от назначения и предполагаемого использования изображения. Внешний вид изображения может отличаться при сохранении в различных форматах, особенно когда используются различные виды сжатия. Кроме того, в большинстве web-браузеров допускается применение лишь некоторых типов графических файлов. А для использования в печатно-издательском деле или в мультимедийных приложениях идеальными являются файлы других типов.

Доступны следующие типы файлов.

GIF , или Graphics Interchange Format - популярный формат web-графики. Файлы GIF не могут содержать более 256 цветов. Кроме того, файлы GIF могут содержать прозрачную область и состоять из кадров, реализующих анимацию. При экспорте в формат GIF лучше всего обеспечивается сжатие изображений с большими одноцветными областями. Формат GIF обычно лучше всего подходит для мультфильмов, логотипов, графики с прозрачными областями и анимации.

JPEG был разработан организацией Joint Photographic Experts Group специально для фотографических и многоцветных изображений. Файл JPEG может содержать миллионы цветов (24-битная глубина цвета). Формат JPEG в лучшем случае подходит для отсканированных фотографий, изображений, в которых используются текстуры, изображений с градиентными переходами цветов и любых изображений, содержащих более 256 цветов.

PNG , или Portable Network Graphic, является многоцелевым форматом web-графики. Однако не все браузеры могут отображать PNG-графику. Изображения PNG поддерживают глубину цвета до 32-бит, могут содержать области прозрачности или альфа-канал, а также могут быть постепенно проявляющимися. PNG – это собственный формат файлов программы Fireworks. Однако PNG-файлы Fireworks содержат дополнительную служебную информацию, которая не сохраняется в экспортируемых PNG-файлах и не содержится в созданных другими приложениями PNG-файлах.

WBMP , или Wireless Bitmap – это формат изображений, предназначенный для мобильных вычислительных устройств, например, сотовых телефонов и КПК. Этот формат используется на страницах WAP (Wireless Application Protocol). WBMP – однобитный формат, поэтому изображения могут содержать лишь два цвета: черный и белый.

TIFF , или Tagged Image File Format – это формат изображений, предназначенный для хранения растровых изображений. TIFF-файлы обычно применяются в печатно-издательском деле. Многие мультимедийные приложения способны импортировать графику в формате TIFF.

BMP , формат графических файлов Microsoft Windows – это широко используемый формат растровых изображений. Файлы BMP применяются в основном в операционной системе Windows. Многие приложения могут импортировать изображения в формате BMP.

PICT , разработанный Apple Computer – это формат графических файлов, обычно используемый в операционных системах Macintosh. Большинство приложений Macintosh могут импортировать изображения PICT.

Оптимизация файлов GIF, PNG, TIFF, BMP и PICT

Для каждого формата изображений в Fireworks доступен ряд параметров оптимизации. Как правило, только 8-битные форматы, такие как 8-битные типы файлов, такие как GIF, PNG 8, TIFF 8, BMP 8 и PICT 8, позволяют существенно управлять процессом оптимизации.

***Примечание:** Исключением из этого правила являются файлы JPEG. Дополнительные сведения об управлении оптимизацией JPEG-файлов см. в разделе “Оптимизация изображений JPEG” на странице 314.*

Доступные в Fireworks параметры оптимизации 8-битных форматов-схожи. Для предназначенных для web форматов файлов, например, для файлов GIF и PNG, можно также указать степень сжатия изображения.

Оптимизация 8-битных типов файлов может выполняться посредством редактирования цветовых палитр. Уменьшение количества цветов в палитре уменьшает количество цветов в изображении, и, соответственно, размер файла. Недостаток уменьшения количества цветов – вероятное понижение качества изображения.

Экспериментируя с различными параметрами оптимизации, можно сравнить вид и размер исходных и оптимизированных изображений, воспользовавшись кнопками “2 варианта” и “4 варианта”. Дополнительные сведения об использовании кнопок предварительного просмотра документа см. в разделе “Предварительный просмотр и сравнение параметров оптимизации” на странице 303.

***Примечание:** Fireworks CS3 позволяет сохранять файлы во всех названных выше форматах (кроме PICT, который поддерживается только в версии Fireworks для Macintosh) с помощью пункта “Сохранить как” меню “Файл”. В предыдущих версиях Fireworks это поведение было реализовано другим образом. Дополнительные сведения см. в разделе “Сохранение документов в других форматах” на странице 27.*

Выбор цветовой палитры

GIF и другие 8-битные форматы изображения содержат цветовую палитру. Цветовая палитра – это список используемых в файле цветов, максимальное количество которых равно 256. В изображении используются только цвета, определенные в цветовой палитре; но некоторые цветовые палитры могут содержать не использованные в изображении цвета.

В Fireworks доступны следующие палитры.

Адаптивная Представляет собой заказную палитру, создаваемую на основании фактически содержащихся в документе цветов. Адаптивные палитры чаще всего обеспечивают наивысшее качество изображения.

Web Adaptive представляет собой адаптивную палитру, в которой цвета, близкие к стандартным цветам палитры web, преобразуются в ближайшие стандартные цвета. Стандартные цвета Web – это цвета палитры Web 216.

Web 216 (стандартная web-палитра) представляет собой палитру из 216 цветов, поддерживаемых и компьютерами Windows, и компьютерами Macintosh. Эту палитру часто называют также "стандартной" или "безопасной", поскольку используемые в ней цвета, как правило, выглядят одинаково во всех web-браузерах на различных платформах при использовании 8-битного цвета.

Точно содержит точно такие цвета, которые используются в изображении. Палитра "Точно" может использоваться только в изображениях, содержащих 256 и менее цветов. Если изображение содержит более 256 цветов, палитра переключается на вариант "Адаптивная".

Windows и Macintosh каждая из палитр содержит 256 цветов, определенных стандартами платформ Windows и Macintosh соответственно.

Градации серого представляет собой палитру, содержащую 256 или менее оттенков серого. При выборе этой палитры цвета изображения преобразуются в градации серого.

Черно-белый представляет собой двухцветную палитру, состоящую лишь из черного и белого цветов.

Равномерная представляет собой математическую палитру, основанную на значениях пикселей RGB.

Заказная представляет собой измененную стандартную палитру, либо палитру, загруженную из внешней палитры (файл ACT) или из файла GIF.

Корректировка цветовой палитры в процессе оптимизации влияет на цвета изображения. Цветовые палитры можно оптимизировать и изменять с помощью таблицы цветов на панели "Оптимизировать".

Для выбора цветовой палитры:

- ❖ Выберите вариант из всплывающего меню "Индексированная палитра" на панели "Оптимизировать".

Для импорта заказной палитры выполните следующие действия.

1 Выполните одно из следующих действий.

- Выберите пункт "Загрузить палитру" в меню "Параметры" панели "Оптимизировать".
- Выберите вариант "Заказная" во всплывающем меню "Индексированная палитра" панели "Оптимизировать".

2 Выберите файл палитры ACT или GIF-файл и нажмите кнопку "Открыть".

Цвета из файла ACT или GIF добавляются в таблицу цветов на панели "Оптимизировать".

Примечание: Пользователи Windows должны указать тип файлов "gif-файлы (*.gif)" во всплывающем меню "Тип файлов", чтобы в диалоговом окне "Открыть" отображались содержащиеся в папках GIF-файлы.

Задание глубины цвета

Глубина цвета определяет количество цветов в изображении. Уменьшив количество цветов в изображении, можно уменьшить размер файла. При уменьшении глубины цвета часть содержащихся в изображении цветов удаляется, начиная с наиболее редко используемых. Пиксели, содержавшие удаляемые цвета, принимают ближайший к нему из остающихся в палитре цветов. Это может привести к снижению качества изображения.

Примечание: Задать глубину цвета можно только для формата GIF и других 8-битных графических форматов.

Для выбора глубины цвета:

❖ Выберите значение из всплывающего меню "Цвета" на панели "Оптимизировать" или введите число в поле ввода. Можно выбрать от 2 до 256 цветов.

***Примечание:** Фактическое количество цветов в изображении может быть меньшим, чем выбранное количество цветов в палитре. Число в нижней части таблицы цветов указывает фактическое количество цветов, содержащихся в изображении. Если это число не отображается, вместо него появляется кнопка "Перестроить", указывающая, что необходимо перестроить цветовую палитру. Дополнительные сведения см. в разделе "Просмотр цветов палитры" на странице 309.*

Для выбора глубины цвета более 256.

❖ Выберите 24-битный или 32-битный формат файла из всплывающего меню "Формат файла экспорта" на панели "Оптимизировать".

***Примечание:** При большой глубине цвета создаются файлы большего размера, которые не очень подходят для публикации в веб. Исключительно 24- и 32-битные форматы рекомендуется использовать при сохранении фотографических изображений с непрерывными переходами тонов или сложными градиентными переходами цветов. Для обеспечения большой глубины цвета в изображениях для Web используйте формат JPEG. Дополнительные сведения см. в разделе "Оптимизация изображений JPEG" на странице 314.*

Удаление неиспользуемых цветов

Удаление неиспользуемых цветов из изображения перед его экспортом или сохранением уменьшает размер создаваемого файла.

***Примечание:** Этот вариант применим только для формата GIF и других 8-битных форматов графических файлов.*

Для удаления неиспользуемых цветов.

❖ Установите флажок "Удалить неиспользуемые цвета" в меню "Параметры" панели "Оптимизировать".

Для сохранения в палитре всех цветов, включая цвета, отсутствующие в экспортируемом или сохраняемом изображении.

❖ Снимите флажок "Удалить неиспользуемые цвета".

Применение дизеринга для аппроксимации потерянных цветов

Дизеринг позволяет аппроксимировать цвета, отсутствующие в текущей палитре, путем чередования пикселей схожих с отсутствующим цветом. На расстоянии пиксели этих цветов сливаются и создается впечатление, что использован отсутствующий цвет. Дизеринг особенно полезен при экспорте изображений со сложными наложениями или градиентами, а также при экспорте фотографических изображений в 8-битные форматы, например, в формат GIF.

Применение дизеринга может существенно увеличить размер файла.

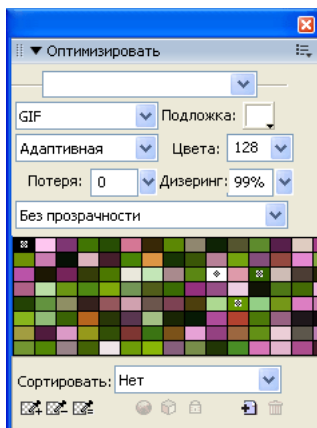
***Примечание:** Элемент управления дизерингом активен только для формата GIF, других 8-битных графических форматов и формата WBMP.*

Для выполнения дизеринга в изображении:

❖ Введите значение в процентах в поле ввода "Дизеринг" панели "Оптимизировать".

Просмотр цветов палитры

При работе с 8-битным цветом или меньшей глубиной цвета таблица цветов на панели "Оптимизировать" отображает цвета, соответствующие текущему подокну предварительного просмотра. В ней можно изменить палитру изображения. В режиме предварительного просмотра таблица цветов обновляется автоматически. Она отображается пустой, когда выполняется оптимизация нескольких фрагментов одновременно, или если оптимизируется не 8-битный формат подобный GIF.



На некоторых цветовых образцах появляются небольшие символы, указывающие на определенные свойства этих цветов.

Символ	Значение
	Цвет был изменен. Это изменение влияет лишь на экспортируемый документ. При этом цвет в исходном документе не изменяется.
	Цвет заблокирован.
	Цвет является прозрачным.
	Цвет входит в стандартную web-палитру.
	Цвет имеет несколько атрибутов. В этом случае цвет является одновременно соответствующим стандартной web-палитре, заблокированным и отредактированным.

После редактирования документа таблица цветов может содержать не все цвета документа. В таком случае необходимо восстановить таблицу цветов. Когда возникает необходимость восстановить таблицу цветов, в нижней части панели "Оптимизировать" появляется кнопка "Перестроить".

Для восстановления таблицы цветов соответственно последней редакции документа.

- ❖ Нажмите кнопку "Перестроить" в нижней части панели "Оптимизировать".

После восстановления таблицы кнопка "Перестроить" исчезает, а на ее месте отображается фактическое количество используемых в изображении цветов.

Для выбора цвета.

- ❖ Мышью выберите цвет из таблицы цветов на панели "Оптимизировать".

Для выбора нескольких цветов.

- ❖ Щелкайте цвета, удерживая нажатой клавишу "Ctrl" (для Windows) или "Command" (для Macintosh).

Для выбора диапазона цветов.

- 1 Щелкните цвет.
- 2 Нажав и удерживая клавишу "Shift", щелкните последний цвет выбираемого диапазона.

Для просмотра всех пикселей заданного цвета в документе.

- 1 Нажмите кнопку "Просмотр" в верхнем левом углу окна "Документ".
- 2 Щелкните и удерживайте нажатой кнопку мыши на образце в таблице цветов панели "Оптимизировать".


Пиксели цвета выбранного образца временно подсвечиваются другим цветом, пока кнопка мыши не будет отпущена.

Примечание: При просмотре пикселей в документе в режиме просмотра "2 варианта" или "4 варианта" выберите подокно, содержащее оптимизированный вариант, а не оригинальный.

Блокировка цветов в палитре

Отдельные цвета в палитре можно заблокировать, так что они не будут удаляться или изменяться при смене палитр или при сокращении количества цветов в палитре. При переключении на другую палитру после блокировки цветов, заблокированные цвета добавляются в новую палитру.

Для блокировки выбранного цвета выполните одно из следующих действий.

-  Нажмите кнопку "Зафиксировать" в нижней части панели "Оптимизировать".
- Щелкните правой кнопкой мыши (для Windows) или щелкните при нажатой клавише "Control" (для Macintosh) образец цвета, затем выберите команду "Закрепить цвет" в контекстном меню.

Для разблокировки цвета:

- 1 Выберите заблокированный цвет в таблице цветов панели "Оптимизировать".
- 2 Нажмите кнопку "Закрепить" на панели "Оптимизировать"; либо щелкните правой кнопкой мыши (для Windows) или щелкните при нажатой клавише "Control" (для Macintosh) образец цвета, затем выберите команду "Закрепить цвет".

Для разблокировки всех цветов.


- ❖ Выберите пункт "Отменить закрепление выделенных цветов" в контекстном меню "Параметры" панели "Оптимизировать".

Редактирование цветов в палитре

Цвет, содержащийся в текущей палитре, можно изменить, редактируя его в таблице цветов панели "Оптимизировать". При редактировании цвета все экземпляры этого цвета в экспортируемом или сохраняемом в растровом формате изображении заменяются. Редактирование не заменяет цвет исходного изображения, если изображение не является растровым и сохраняемым в растровом формате; в последнем случае рекомендуется также сохранить изображение в формате PNG, при этом изображение сохранится в исходном виде со всей необходимой для редактирования информацией.

Для редактирования цвета.

1 Выполните одно из следующих действий, чтобы открыть системную палитру цветов.

-  Выберите цвет и нажмите кнопку "Изменить цвет" в нижней части панели "Оптимизировать".
- Выполните двойной щелчок на цвете в таблице цветов.

2 Измените цвет, воспользовавшись системной палитрой цветов.

В области просмотра все экземпляры заменяемого цвета изменятся.

Примечание: Щелкните правой кнопкой мыши (для Windows) или щелкните при нажатой клавише "Control" (для Macintosh) цвет в палитре, при этом появится контекстное меню функций редактирования цвета.

Использование цветов, соответствующих стандартной web-палитре

Цвета, соответствующие стандартной web-палитре – это цвета, общие для платформ Windows и Macintosh. При отображении этих цветов на экране монитора, настроенном на режим 256 цветов, web-браузер гарантированно не выполняет дизеринг.

В Fireworks предусмотрено несколько способов использования цветов стандартной web-палитры.

Для принудительного ограничения диапазона цветов стандартной web-палитрой.

❖ Во всплывающем меню "Индексированная палитра" на панели "Оптимизировать" выберите палитру "Web 216".


Для создания адаптивной палитры с предпочтительным включением цветов стандартной web-палитры.

❖ Выберите палитру "Web Adaptive" из всплывающего меню "Индексированная палитра" на панели "Оптимизировать".

Цвета, не соответствующие стандартной web-палитре, но близкие к ее цветам, преобразуются в ближайшие цвета web-палитры.

Чтобы принудительно заменить цвет ближайшим к нему цветом стандартной web-палитры.

1 Выберите цвет в таблице цветов панели "Оптимизировать".

2  Нажмите кнопку "Привязка к web-палитре".

Если изображение будет сохраняться в формате Fireworks PNG, то замена цветов на цвета стандартной web-палитры на панели "Оптимизировать" не затронет само изображение, замена влияет только на экспортируемые варианты изображения.

Сохранение палитр

Заказные палитры можно сохранять во внешних файлах палитр. Сохраненные палитры можно использовать при работе с другими документами Fireworks или в других приложениях, поддерживающих внешние файлы палитр, например, в Adobe FreeHand, Adobe Flash и Adobe Photoshop. Сохраненные файлы палитр имеют расширение act.

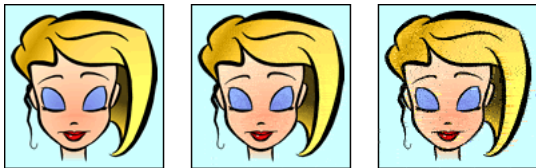
Для сохранения заказной цветовой палитры выполните следующие действия.

- 1 Выберите пункт "Сохранить палитру" в меню "Параметры" панели "Оптимизировать".
- 2 Введите имя палитры и выберите папку назначения.
- 3 Нажмите кнопку "Сохранить".

Сохраненный файл палитры можно загрузить на панель "Образцы" или на панель "Оптимизировать" для использования при экспорте других документов.

Изменение параметров сжатия

Файлы формата GIF можно сжимать, еще более уменьшая их размеры, устанавливая допустимый уровень потери качества. При более высоком уровне потери качества создаются файлы меньшего размера, но с худшим качеством изображения. Обычно наилучший результат оптимизации размера достигается при значении уровня потерь от 5 до 15.



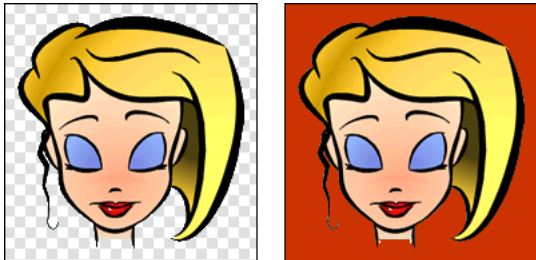
Исходный GIF-файл; уровень потерь 30; уровень потерь 100

Для изменения степени сжатия GIF-файла:

- ❖ Укажите значение параметра "Потери" на панели "Оптимизировать".

Создание прозрачных областей

Для файлов формата GIF и 8-битных файлов формата PNG можно устанавливать прозрачные области, так что в web-браузере сквозь эти области будет виден фон web-страницы. В Fireworks прозрачные области в окнах предварительного просмотра документа обозначаются серо-белым узором в виде шахматной доски.



Предварительный просмотр оптимизированного изображения в Fireworks; изображение экспортировано с прозрачными областями и помещено на web-страницу с цветным фоном

Примечание: 32-битные изображения PNG автоматически поддерживают прозрачные области, несмотря на то, что на панели "Оптимизировать" элементы управления прозрачностью для 32-битных изображений PNG не отображаются.

При экспорте изображений, содержащих прозрачные области, в формат GIF, рекомендуется использовать индексированную прозрачность. Индексированная прозрачность позволяет при экспорте указать, какие цвета будут прозрачными. Индексированная прозрачность позволяет отключить отображение пикселей с определенными значениями цвета (т.е. сделать их прозрачными). Поскольку индексированная прозрачность поддерживается в GIF-файлах, это самый распространенный вид обеспечения прозрачности изображений в Web.

Примечание: По умолчанию в Fireworks изображения в формате GIF экспортируются без поддержки прозрачности. Даже если холст за изображением или объектом выглядит прозрачным при просмотре оригинала документа, это не означает, что фон изображения будет прозрачным после экспорта изображения в формат GIF для использования в Web. Перед экспортом необходимо установить параметр "Индексированная прозрачность".

Можно использовать и альфа-прозрачность, но в web-графике она используется редко, так как реализована только в формате PNG, а большинство web-браузеров не поддерживают формат PNG. Альфа-прозрачность часто используется при экспорте графических объектов, содержащих градиентную прозрачность и полупрозрачные пиксели. Альфа-прозрачность также применяется при экспорте файлов в Flash или Adobe Director, поскольку эти приложения поддерживают данный вид прозрачности.

Примечание: Определение цветов как прозрачных влияет только на создаваемые при экспорте версии изображения, а не на оригинал. Предварительный просмотр позволяет ознакомиться с видом экспортируемого изображения. Для информации о кнопках предварительного просмотра документа см. в разделе "Предварительный просмотр и сравнение параметров оптимизации" на странице 303.

Для выбора цвета прозрачной области.

- 1 Нажмите кнопку "Просмотр", "2 варианта" или "4 варианта" в верхнем левом углу окна "Документ". В режиме "2 варианта" или "4-варианта" щелкните на любое из окон просмотра, кроме окна оригинала.
- 2 На панели "Оптимизировать" установите флажок "Индексированная прозрачность" во всплывающем меню "Прозрачность" в нижней части панели.

При предварительном просмотре цвет холста становится прозрачным.

- 3  Для выбора другого цвета, нажмите кнопку "Выбрать цвет прозрачности".

Курсор принимает вид пипетки.

- 4 Выполните одно из следующих действий, чтобы выбрать цвет, который станет прозрачным.
 - Щелкните образец цвета в таблице цветов на панели "Оптимизировать".
 - Щелкните цвет в документе.

Для добавления или удаления прозрачных цветов.

- 1 Нажмите кнопку "Просмотр", "2 варианта" или "4 варианта" в верхнем левом углу окна "Документ". В режиме "2 варианта" или "4-варианта" щелкните на любом окне просмотра кроме окна оригинала.

Примечание: В окне оригинала также можно добавлять и удалять прозрачные цвета, но результаты действий будут видны только при предварительном просмотре.

- 2 На панели "Оптимизировать" нажмите кнопку "Добавить цвет к прозрачности" или "Удалить цвет из области прозрачности".



- 3 Выполните одно из следующих действий, чтобы добавить или удалить цвет, соответствующий области прозрачности:

- Щелкните образец цвета в таблице цветов на панели "Оптимизировать".
- Щелкните цвет в окне предварительного просмотра.

Чтобы сделать фон изображения прозрачным.

- 1 Нажмите кнопку "Просмотр", "2 варианта" или "4 варианта" в верхнем левом углу окна "Документ". В режиме "2 варианта" или "4-варианта" щелкните на любом из окон просмотра кроме окна оригинала.
- 2 Выберите формат файла GIF на панели "Оптимизировать", затем выберите вариант "Индексированная прозрачность" во всплывающем-меню "Прозрачность".

Цвет холста при предварительном просмотре становится прозрачным, и изображение можно экспортировать.

Чересстрочный вывод: Постепенная загрузка

При просмотре в web-браузере изображения с чересстрочным выводом отображаются постепенно, по мере загрузки. Вначале они отображаются с низким разрешением, затем разрешение увеличивается до полного ко времени завершения загрузки.

Примечание: Этот параметр поддерживается только форматами PNG и GIF. Аналогичные результаты можно получить для изображения в формате JPEG, сделав его прогрессивным. Дополнительные сведения см. в разделе "Оптимизация изображений JPEG" на странице 314.

Для установки чересстрочного вывода изображения в формате GIF или PNG (несобственном формате PNG Fireworks):

- ♦ Установите флажок "Чересстрочно" в меню "Параметры" панели "Оптимизировать".

Оптимизация изображений JPEG

С помощью панели "Оптимизировать" можно оптимизировать изображения JPEG, задавая параметры сжатия и сглаживания.

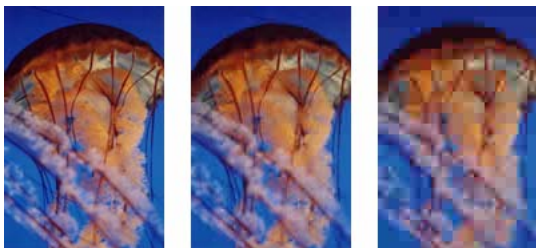
Изображения JPEG всегда сохраняются и экспортируются в 24-битном цвете, поэтому JPEG нельзя оптимизировать изменением цветовой палитры. При выборе формата JPEG таблица цветов становится пустой.

Кнопки "2 варианта" и "4 варианта" открывают несколько окон предварительного просмотра, в которых можно сравнить размеры файлов JPEG и качество изображений при различных параметрах оптимизации. Дополнительные сведения об использовании кнопок предварительного просмотра документа см. в разделе "Предварительный просмотр и сравнение параметров оптимизации" на странице 303.

Примечание: В программе Fireworks CS3 изображения в формате JPEG можно сохранять прямо из диалогового окна "Сохранить как". В предыдущих версиях Fireworks это поведение было реализовано другим образом. Дополнительные сведения см. в разделе "Сохранение документов в других форматах" на странице 27.

Коррекция качества JPEG

JPEG представляет собой формат сжатия изображений с потерей качества, т. е. при сжатии часть данных изображения отбрасывается, и качество изображения в результирующем файле понижается. Но иногда некоторые данные изображения могут быть исключены при небольшой или даже незаметной потере его качества.



Первоначальное изображение; уровень качества 50; уровень качества 20

Для управления изменения степени потери качества при сжатии JPEG-файла.

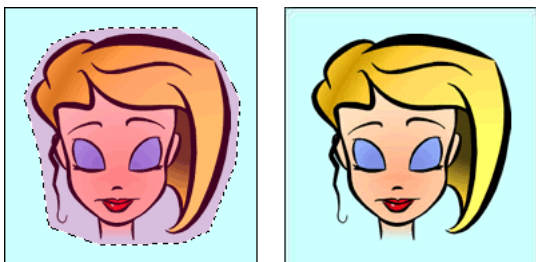
❖ Измените степень потери качества с помощью ползунка "Качество" во всплывающем меню на панели "Оптимизировать".

При высоких значениях (задаваемых в процентах) параметра качество изображения выше, но сжатие меньше, в результате получаются файлы большего размера.

Низкие значения параметра приводят к созданию файла меньшего размера, но качество изображения понижается.

Выборочное сжатие областей изображения в формате JPEG

Выборочное сжатие JPEG позволяет применять различные степени сжатия к разным областям изображения JPEG. Особо важные части изображения могут быть сжаты на уровне, сохраняющем высокое качество. Менее значимые области, например, фон изображения, можно сжать с обеспечением меньшего уровня качества, что снизит суммарный размер файла, при этом качество важнейших частей изображения сохранится.



Выделенная область этого изображения сжата с уровнем качества 90, а для невыделенной области уровень качества составил 50.

Для сжатия выделенных областей изображения в формате JPEG.

- 1 В режиме просмотра оригинального изображения выберите область, в которой будет выполняться сжатие, одним из инструментов группы "Область".
- 2 Выберите пункт меню "Изменение" > "Выборочное качество JPEG" > "Сохранить выделенную область как маску JPEG".
- 3 Выберите вариант "JPEG" из всплывающего меню "Формат файла экспорта" на панели "Оптимизировать", если этот формат еще не установлен.
- 4 Нажмите кнопку "Редактировать параметры выборочного качества" на панели "Оптимизировать".
Откроется диалоговое окно "Параметры выборочного качества JPEG".
- 5 Установите флажок "Включить выборочное качество" и введите степень качества в поле ввода.

Ввод низких значений обеспечит более сильное сжатие области выборочного сжатия, чем других частей JPEG-изображения. При вводе высокого значения сжатие области "Выборочное качество JPEG" будет меньшим, чем у остальной части изображения.

- 6 При необходимости измените значение "Цвет перекрытия", задающее цвет подсветки области выборочного качества JPEG. Это действие не влияет на выводимый файл.
- 7 Установите флажок "Сохранить качество текста". Все текстовые элементы автоматически экспортируются при высоком уровне качества, независимо от значения параметра "Выборочное качество".
- 8 Установите флажок "Сохранить качество кнопки". Все символы кнопок автоматически экспортируются при высоком уровне качества.
- 9 Нажмите кнопку "ОК".

Чтобы изменить область выборочного сжатия JPEG.

- 1 Выберите пункт меню "Изменение" > "Выборочное качество JPEG" > "Восстановить маску JPEG как выделение".

Выделенная область обозначается подсветкой.

- 2 Воспользуйтесь инструментом "Область" или другим инструментом выделения, чтобы переместить границы области.
- 3 Выберите пункт меню "Изменение" > "Выборочное качество JPEG" > "Сохранить выделенную область как маску JPEG".
- 4 При необходимости измените параметры выборочного качества на панели "Оптимизировать".

***Примечание:** Для отмены выделения выберите пункт меню "Изменение" > "Выборочное качество JPEG" > "Удалить маску JPEG".*

Размытие или увеличение резкости деталей

На панели "Оптимизировать" можно установить значение параметра "Сглаживание", позволяющее уменьшить размер файла JPEG. В результате размытия резкие края, которые плохо сжимаются в формате JPEG, сглаживаются. Более высокие значения параметра соответствуют большему размытию сохраняемых или экспортируемых изображений в формате JPEG, как правило, размер файла при этом уменьшается. Значение параметра сглаживания, приблизительно равное 3, позволяет уменьшить размер файла, сохраняя приемлемое качество изображения.

Для обеспечения четких границ между разными цветами.

- ❖ Выберите пункт меню "Увеличить резкость краев JPEG" в меню "Параметры" панели "Оптимизировать".

Параметр "Увеличить резкость краев JPEG" позволяет сохранить четкость текста и мелких деталей при экспорте или сохранении изображения в формате JPEG. Установка параметра "Увеличить резкость краев JPEG" увеличивает размер создаваемого файла.

Использование прогрессивных JPEG изображений

Прогрессивные JPEG изображения, как и изображения GIF и PNG с чересстрочным выводом, вначале отображаются с низким разрешением, затем, по мере загрузки, их разрешение поднимается до исходного.

Для экспорта или сохранения прогрессивного JPEG изображения.

- ❖ В меню "Параметры" панели "Оптимизировать" установите флажок "Progressive JPEG".

Примечание: Некоторые старые приложения редактирования растровых изображений не могут работать с прогрессивными JPEG изображениями.

Согласование целевого фонового цвета

Сглаживание приводит к тому, что объект выглядит менее резко выраженным, поскольку цвет объекта смешивается с цветом окружающего фона. Например, если черный объект расположен на белой странице, использование сглаживания приведет к появлению нескольких оттенков серого на пикселах, окружающих границу объекта, чтобы переход между черным и белым цветами был более плавным.



Установив значение параметра "Подложка" на панели "Оптимизировать", можно выполнить сглаживание объектов, расположенных прямо над холстом, к заданному цвету подложки. Это может понадобиться при экспорте либо сохранении графического объекта, который будет помещен на web-страницу с цветным фоном.

Для согласования с целевым фоновым цветом.

❖ На панели "Оптимизировать" выберите цвет во всплывающем меню "Подложка". Установите его как можно более близким к целевому цвету фона, например, фона страницы, на которой будет помещено изображение.

Примечание: Сглаживание применяется только к объектам с нерезкими краями, которые расположены непосредственно над холстом.

Удаление ореолов

Когда для изображения, к которому применялось сглаживание, устанавливается прозрачный цвет холста, на нем остаются созданные сглаживанием пиксели. В результате этого, когда экспортируемое (или, в некоторых случаях, сохраняемое) изображение помещается на web-страницу с другим цветом фона, пиксели по периметру сглаженного объекта могут выделяться на фоне web-страницы. Они образуют ореол, который особенно заметен на темном фоне.



В собственных файлах Fireworks PNG и в импортированных файлах Photoshop можно легко предотвратить возникновение ореолов. Однако в других типах файлов, например, формата GIF, ореол приходится удалять вручную.

Для предотвращения возникновения ореолов в собственных файлах Fireworks PNG и в импортированных файлах Photoshop выполните одно из следующих действий.


- Установите цвет фона целевой web-страницы, нажав кнопку "Холст" в Инспекторе свойств или кнопку "Подложка" на панели "Оптимизировать".

- Выделив экспортируемый объект, выберите элемент "Резкий" из всплывающего меню "Край" в Инспектора свойств.

Для удаления ореола в файле GIF или другом графическом файле вручную.

1 Откройте файл в Fireworks, выберите режим "Просмотр", "2 варианта" или "4 варианта" в верхнем левом углу окна "Документ". В режимах "2 варианта" или "4 варианта" щелкните на любом окне просмотра кроме окна оригинала.

2 На панели "Оптимизировать" выберите вариант "Индексированная прозрачность" во всплывающем-меню "Прозрачность".

3  Нажмите кнопку "Добавить цвет к прозрачности" и щелкните пиксел в ореоле.

Все пиксели этого цвета исчезнут из окна предварительного просмотра.

4 Если часть ореола все еще видима, повторяйте шаг 3, пока ореол не исчезнет.

**Сохранение и повторное использование параметров оптимизации**

Fireworks запоминает последние активные параметры оптимизации при выполнении любого из следующих действий.

- "Файл" > "Сохранить"
- "Файл" > "Сохранить как"
- "Файл" > "Сохранить как"/"Сохранить как копию"
- "Файл" > "Экспортировать"

Затем Fireworks автоматически применяет эти параметры к новым документам.

***Примечание:** Как и в предыдущих версиях Fireworks, новые фрагменты все еще наследуют по умолчанию параметры оптимизации от родительского документа.*

Заказные параметры оптимизации можно сохранить для будущего использования при оптимизации или пакетной обработке. В заказных наборах параметров сохраняются следующие данные.

- Параметры и таблица цветов с панели "Оптимизировать"
- Значения времени отображения кадров, заданные на панели "Кадры" (только для анимаций)

Для сохранения параметров оптимизации в пользовательском наборе параметров.

1 Выберите "Сохранить параметры" в меню "Параметры" панели "Оптимизировать".

2 Введите имя для набора параметров оптимизации, затем нажмите кнопку "ОК".

Сохраненные наборы параметров оптимизации отображаются после стандартных наборов во всплывающем меню "Сохраненные параметры" панели "Оптимизировать" и в Инспекторе свойств. В дальнейшем их можно применять ко всем документам. Файл набора параметров сохраняется в папке "Export Settings", находящейся внутри пользовательской папки настроек Fireworks для текущего пользователя. Дополнительные сведения о расположении этой папки см. в разделе "О пользовательских файлах конфигурации" на странице 407.

Для передачи сохраненного набора параметров оптимизации другому пользователю Fireworks.

❖ Скопируйте сохраненный файл набора параметров из папки "Export Settings" в аналогичную папку на другом компьютере.

Примечание: Расположение папки "Export Settings" зависит от используемой операционной системы. Дополнительные сведения см. в описании предыдущей процедуры.

Для удаления сохраненного заказного набора параметров:

1 Во всплывающем меню "Сохраненные параметры" панели "Оптимизировать" выберите набор параметров оптимизации, который необходимо удалить.

2 Выберите пункт меню "Удалить параметры" в меню "Параметры" панели "Оптимизировать".

Стандартные наборы параметров оптимизации Fireworks удалить нельзя.

Экспорт из Fireworks

Экспорт изображений из Fireworks выполняется в два этапа. Сначала изображение или документ подготавливается для экспорта путем оптимизации. После оптимизации документа или изображения его можно экспортировать (или сохранить, в зависимости от типа исходного файла). Дополнительные сведения об оптимизации см. в разделе "Об оптимизации" на странице 297. Дополнительные сведения о сохранении см. в разделе "Сохранение документов в других форматах" на странице 27.

Экспортировать графику из Fireworks можно различными способами. Документ можно экспортировать (или, в некоторых случаях, сохранить) как одно изображение в формате GIF, JPEG или в другом графическом формате. Можно экспортировать весь документ в виде файла HTML и связанных с ним файлов изображений. Также можно экспортировать лишь выделенные фрагменты. Кроме того, можно экспортировать лишь заданную область документа. Возможен и экспорт кадров и слоев документа Fireworks в виде отдельных файлов изображений.

Заданное по умолчанию расположение, в которое Fireworks экспортирует файлы, определяется в следующем порядке:

- 1 Установка экспорта текущего документа, сохраняемая при экспорте документа и последующем сохранении файла PNG
- 2 Текущее расположение экспорта/сохранения, устанавливаемое при переходе от расположения по умолчанию к другому расположению в диалоговом окне "Сохранить", "Сохранить как", "Сохранить копию" или "Экспорт"
- 3 Расположение текущего файла
- 4 Расположение по умолчанию для сохранения новых документов и изображений в системе пользователя

При сохранении изображений Fireworks руководствуется другим набором правил для определения расположения сохраняемого документа по умолчанию. Дополнительные сведения см. в разделе "Сохранение файлов Fireworks" на странице 26.

Экспорт одного изображения

Для экспорта изображения, когда действия по его оптимизации в рабочем пространстве завершены, используется пункт меню "Файл" > "Экспортировать".

Если работа выполняется над существующим файлом изображения, открытым в Fireworks, то его можно сохранить, а не экспортировать. Дополнительные сведения см. в разделе “Сохранение документов в других форматах” на странице 27.

***Примечание:** Для экспорта только некоторых изображений документа, необходимо вначале фрагментировать документ, а затем выполнить экспорт соответствующих фрагментов. Дополнительные сведения см. в разделе “Экспорт выделенных фрагментов” на странице 321.*

Для экспорта документа Fireworks как одного изображения.

- 1 Выберите формат экспортируемого файла на панели “Оптимизировать” и установите параметры этого формата.
- 2 Выберите пункт меню “Файл” > “Экспорт”.
- 3 Выберите расположение, в котором будет помещен экспортируемый файл изображения.
Web-графику обычно рекомендуется помещать в одну из папок локальной копии web-сайта.
- 4 Введите имя файла. Расширение файла вводить не требуется; Fireworks автоматически задает расширение при экспорте согласно выбранному в параметрах оптимизации типу файла. Дополнительные сведения об оптимизации см. в разделе “Об оптимизации” на странице 297.
- 5 Выберите вариант “Только изображения” из всплывающего меню “Экспортировать”.
- 6 Нажмите кнопку “Экспортировать”.

Экспорт фрагментированного документа

По умолчанию при экспорте фрагментированного документа Fireworks экспортируется файл HTML и связанные с ним изображения. Экспортированный файл HTML можно просмотреть в web-браузере или импортировать в другое приложение для дальнейшего редактирования.

***Примечание:** Созданный в Fireworks HTML-файл можно передать в другие приложения несколькими способами. Дополнительные сведения о формате HTML и других способах экспортировать файлы HTML из Fireworks см. в разделе “Экспорт HTML” на странице 324.*

Перед экспортом убедитесь, что в диалоговом окне “Настройки HTML” выбран соответствующий стиль HTML. Дополнительные сведения см. в разделе “Настройка параметров экспорта HTML” на странице 331.

Для экспорта фрагментированного документа Fireworks:

- 1 Выберите пункт меню “Файл” > “Экспорт”.
- 2 Перейдите к папке назначения на диске.
- 3 Выберите вариант “HTML и изображения” во всплывающем меню “Экспорт”.
- 4 Введите имя файла в поле “Имя файла” (для Windows) или “Сохранить как” (для Macintosh).
- 5 Выберите вариант “Экспорт HTML-файла” во всплывающем меню “HTML”.
- 6 Выберите вариант “Экспортировать фрагменты” во всплывающем меню “Фрагменты”.
- 7 (Необязательно) Установите флажок “Поместить изображения во вложенную папку”.
- 8 Нажмите кнопку “Экспортировать”.

Файлы, экспортированные программой Fireworks, появятся на жестком диске. Файлы изображений и файл HTML создаются в выбранном в диалоговом окне "Экспорт" расположении. Дополнительные сведения о параметрах диалогового окна "Экспорт", доступных в режиме сохранения "HTML и изображения", см. в разделе "Экспорт HTML из Fireworks" на странице 326.

Экспорт выделенных фрагментов

Из документа Fireworks можно экспортировать выделенные фрагменты. Щелчками мыши при нажатой клавише "Shift" выделите несколько фрагментов.

***Примечание:** Дополнительные сведения о фрагментировании см. в разделе "Создание и редактирование фрагментов" на странице 228.*

Для экспорта выделенных фрагментов:

1 Выполните одно из следующих действий.

- Выберите пункт меню "Файл" > "Экспорт".
- Для экспорта отдельного фрагмента щелкните правой кнопкой мыши (для Windows) или щелкните при нажатой клавише "Control" (для Macintosh) на фрагмент, затем выберите пункт контекстного меню "Экспортировать выбранный фрагмент".

2 Выберите расположение для экспортируемых файлов.

Как правило, наилучшим расположением будет одна из папок локальной копии web-сайта.

3 Введите имя файла. Расширение файла вводить не требуется; Fireworks определяет расширение автоматически.

Если выполняется экспорт нескольких фрагментов, Fireworks использует введенное имя как основу имени всех экспортируемых графических объектов, кроме тех, имя которых было специально указано на панели "Слой" или в Инспекторе свойств.

4 Выберите вариант "Экспортировать фрагменты" во всплывающем меню "Фрагменты".

5 Для экспорта только выделенных перед экспортом фрагментов, установите флажок "Только выделенные фрагменты", а также убедитесь, что флажок "Включить области без фрагментов" **не** установлен.

6 Нажмите кнопку "Экспортировать".

Каждый фрагмент экспортируется с использованием назначенных ему на панели "Оптимизировать" параметров оптимизации. Дополнительные сведения об оптимизации см. в разделе "Об оптимизации" на странице 297.

Обновление фрагмента

Если фрагментированный документ уже был экспортирован, но после этого в документ Fireworks были внесены изменения, можно обновить лишь измененные фрагменты или изображения, экспортировать и загружать фрагментированный документ полностью необязательно. Рекомендуется назначать фрагментам осмысленные имена, это упростит поиск заменяемых фрагментов. Дополнительные сведения см. в разделе "Назначение имен фрагментам" на странице 244.

Для обновления одного фрагмента:

- 1** Скройте фрагмент, выполните редактирование в расположенной под ним области.
- 2** Отобразите фрагмент снова.

3 Щелкните правой кнопкой мыши (для Windows) или щелкните, удерживая нажатой, клавишу "Control" (для Macintosh), фрагмент, затем выберите пункт меню "Экспортировать выбранный фрагмент" в контекстном меню.

4 Нажмите кнопку "Сохранить", чтобы выполнить экспорт фрагмента в папку, где расположен исходный фрагмент, под тем же базовым именем.

5 При появлении запроса о замене существующего файла нажмите кнопку "ОК".

Если имя файла обновленного фрагмента не будет изменено, то при загрузке обновленного фрагмента в ту же папку web-сайта, где находился оригинал фрагмента, новый вариант фрагмента заменит в HTML-документе исходный фрагмент.

***Примечание:** Не изменяйте размеры фрагмента по сравнению с размерами оригинального экспортированного файла, иначе документ HTML может исказиться непредвиденным образом после обновления фрагмента.*

Экспорт анимации

После создания и оптимизации анимации ее можно экспортировать. Анимацию можно экспортировать в виде анимированного GIF-файла, SWF-файла Flash или как ряд файлов.

Если документ содержит несколько анимаций, можно поместить над каждой из анимаций фрагмент, тогда возможен экспорт каждой из них с различными параметрами анимации: временем отображения кадров и настройками зацикливания.

Для информации об экспорте в виде ряда файлов см. в разделе "Экспорт кадров и слоев" на странице 323. Для информации об экспорте анимаций в виде SWF-файлов Flash см. в разделе "Работа с Flash" на странице 353.

Для экспорта анимации в формате анимированного GIF-файла.

1 Выберите пункт меню "Выделение" > "Отменить выделение", чтобы снять выделение всех фрагментов и объектов, затем выберите формат файла "Анимированный GIF" на панели "Оптимизировать".

Дополнительные сведения об оптимизации см. в разделе "Оптимизация файлов GIF, PNG, TIFF, BMP и PICT" на странице 306.

2 Выберите пункт меню "Файл" > "Экспорт".

3 В диалоговом окне "Экспорт" введите имя файла и укажите его расположение.

4 Нажмите кнопку "Экспортировать".

Для экспорта нескольких анимаций с различными настройками в виде анимированных GIF-файлов:

1 Щелкните все анимации, удерживая нажатой клавишу "Shift", чтобы выделить их.

2 Выберите пункт меню "Редактирование" > "Вставить" > "Фрагмент".

Отобразится диалоговое окно, в котором необходимо выбрать создание одного или нескольких фрагментов.

3 Нажмите кнопку "Несколько".

4 Поочередно выберите все фрагменты, устанавливая для них настройки анимации на панели "Кадры". Дополнительные сведения о настройках анимации см. в разделе "Создание анимаций" на странице 274.

5 Выделите все фрагменты, которые должны быть анимированными, и установите для них формат файла "Анимированный GIF" на панели "Оптимизировать".

Дополнительные сведения об оптимизации см. в разделе "Оптимизация файлов GIF, PNG, TIFF, BMP и PICT" на странице 306.

6 Щелкните правой кнопкой мыши (для Windows) или щелкните, удерживая нажатой клавишу "Control" (для Macintosh), каждый фрагмент и выберите в контекстном меню пункт "Экспортировать выбранный фрагмент", чтобы экспортировать каждый фрагмент по отдельности. В диалоговом окне "Экспорт" введите имя для каждого файла, укажите расположение и нажмите кнопку "Сохранить".

Экспорт кадров и слоев

Fireworks позволяет экспортировать каждый слой или кадр документа как отдельный графический файл, используя выбранные на панели "Оптимизировать" параметры оптимизации. Имя слоя или кадра определяет имя экспортируемых файлов. Этот вариант экспорта иногда используется для экспорта анимации.

Для экспорта кадров или слоев документа в виде ряда файлов.

- 1 Выберите пункт меню "Файл" > "Экспорт".
- 2 Введите имя файла и выберите папку назначения.
- 3 Во всплывающем меню "Экспорт" выберите один из следующих вариантов.

Кадры в файлы экспортирует кадры в ряд файлов.

Слои в файлы экспортирует слои в ряд файлов.

Примечание: При этом экспортируются все слои текущего кадра.

- 4 Установите флажок "Кадрировать изображения", чтобы экспортируемые изображения автоматически кадрировались под размер объектов в каждом из кадров.

Если размеры кадров или слоев, которые требуется экспортировать, совпадает с размерами документа, снимите флажок "Обрезать изображения".

- 5 Нажмите кнопку "Экспортировать".

Экспорт области



Инструмент "Экспорт области" позволяет экспортировать часть документа Fireworks.

Для экспорта части документа.

- 1 Выберите инструмент "Экспорт области" на панели "Инструменты".
- 2 Перетягиванием задайте границы области, соответствующей экспортируемой части документа.

Примечание: Положение области можно изменять в процессе перетягивания. Удерживая нажатой кнопку мыши, нажмите и удерживайте пробел, затем перетяните область в другую часть холста. Отпустите пробел, чтобы продолжить рисование границ области.

Область экспорта остается выбранной после ее создания.

- 3 При необходимости измените размеры экспортируемой области:
 - Перетягивание маркеров области позволяет изменять ее размеры с сохранением пропорций.
 - Перетягивание маркеров при нажатой клавише "Alt" (для Windows) или "Option" (для Macintosh) позволяет изменять размеры области симметрично относительно ее центра.

- Перетягивание маркеров при нажатых клавишах "Alt"+"Shift" (для Windows) или "Option"+"Shift" (для Macintosh) позволяет изменять размеры области симметрично относительно центра с одновременным сохранением пропорций.
- 4 Выполните двойной щелчок внутри области экспорта, чтобы перейти к диалоговому окну "Просмотр изображений".
- 5 В окне "Просмотр изображений" при необходимости измените настройки, затем нажмите кнопку "Экспорт".
- 6 В диалоговом окне "Экспорт" введите имя файла и укажите папку назначения.
- 7 Во всплывающем меню "Экспорт" выберите вариант "Только изображения".
- 8 Нажмите кнопку "Экспортировать".

Примечание: Для отмены экспорта, выполните двойной щелчок вне области экспорта, нажмите клавишу "Esc" или выберите другой инструмент.

Экспорт HTML

Если специально не выбрано другое, при экспорте фрагментированного документа Fireworks фактически выполняется экспорт файла HTML и изображений, на которые он ссылается.

Fireworks создает файл на "чистом" HTML, совместимый с большинством web-браузеров и редакторов HTML. В Fireworks экспортировать файл HTML можно различными способами.

- Экспортировать документ в файл HTML, который можно позднее открыть для изменения в редакторе HTML.
- Экспортировать каждую страницу файла Fireworks в отдельный файл HTML.
- Скопировать в Fireworks HTML-код документа в буфер обмена, затем вставить код прямо в существующий документ HTML.
- Экспортировать файл HTML, открыть его в редакторе HTML, вручную скопировать необходимые строки кода из файла и вставить их в другой документ HTML.
- Используйте пункт "Обновить HTML" меню "Файл" для внесения изменений в ранее созданный файл HTML.

Примечание: Adobe Dreamweaver обеспечивает тесную интеграцию с Fireworks. Fireworks экспортирует HTML в Dreamweaver иначе, чем для других редакторов HTML. Для информации об экспорте HTML из Fireworks в Dreamweaver, см. в разделе "Работа с Dreamweaver" на странице 338.

По умолчанию Fireworks использует при экспорте HTML кодировку UTF-8, при этом обеспечивается корректное отображение символов всех национальных алфавитов в файле HTML.

HTML также можно экспортировать в виде слоев каскадной таблицы стилей (Cascading Style Sheet, CSS) и кода XHTML.

Выбрать способ экспорта HTML в Fireworks можно в диалоговом окне "Настройка HTML". Эти настройки могут быть назначены определенному документу или могут использоваться в качестве настроек по умолчанию для всего экспортируемого Fireworks кода HTML.

Про HTML

Код HTML автоматически генерируется в Fireworks при экспорте, копировании или обновлении HTML-файлов. Чтобы его использовать, знать язык HTML не обязательно. Созданный HTML-код сразу готов к использованию и не требует изменений, пока файлы изображений не переименовываются и не перемещаются.

Язык HTML (Hypertext Markup Language – язык гипертекстовой разметки) в настоящее время является стандартом для создания web-страниц в Интернете. Файл HTML – это текстовый файл, содержащий следующие элементы.

- Текст, отображаемый на web-странице
- Теги HTML, определяющие форматирование и структуру этого текста и документа в целом, а также ссылки на изображения и другие документы HTML (web-страницы)

Теги HTML заключаются в угловые скобки и выглядят таким образом:

`<TAG> текст, на который действуют теги </TAG>`

Открывающий тег сообщает браузеру, что следующий за ним текст необходимо отформатировать определенным образом, или что в документ необходимо поместить изображение. Закрывающий тег (`</TAG>`), когда он существует, завершает зону применения форматирования.

Включение комментариев в код HTML

Файлы Fireworks HTML содержат комментарии, указывающие, к каким элементам изображения относятся соответствующие фрагменты кода. Комментарии в созданном Fireworks HTML начинаются с символов `<!--` и заканчиваются символами `-->`. Все, что находится между парами этих маркеров, не интерпретируется ни как код JavaScript, ни как код HTML. Если в код HTML необходимо включить комментарии, нужно установить соответствующий параметр в Fireworks.

Для включения комментариев в экспортируемый код HTML.

❖ Перед экспортом установите флажок "Включить комментарии HTML" на вкладке "Общие" диалогового окна "Настройки HTML".

Результаты экспорта

При экспорте или копировании кода HTML из Fireworks создаются следующие компоненты, обеспечивающие корректное воссоздание изображения Fireworks на web-странице:

- Код HTML, необходимый для сборки изображений из фрагментов, а также код JavaScript интерактивных элементов, если они содержатся в документе. Созданный Fireworks файл HTML содержит ссылки на экспортированные изображения, а фоновым цветом web-страницы устанавливает цвет холста.
- Файл(ы) изображений, количество которых зависит от количества фрагментов документа и количества состояний кнопок.
- При необходимости включается файл разделителя `spacer.gif`. `spacer.gif` – это прозрачный файл GIF размером 1 на 1-пиксел, используемый Fireworks как разделитель для заполнения пустых ячеек таблицы с фрагментами изображения. Экспорт разделителя в Fireworks можно включить или отключить. Дополнительные сведения см. в разделе "Настройка параметров экспорта HTML" на странице 331.
- Если содержащиеся в документе Fireworks всплывающие меню экспортируются, при экспорте создаются следующие файлы: файл `mm_css_menu.js` и файл `.css`, содержащий код CSS всплывающего меню. Если всплывающее меню содержат подменю, экспортируется также файл `arrows.gif`.

- Если код HTML экспортируется для или копируется в Dreamweaver, создаются файлы "Заметок разработчика", улучшающие интеграцию между Fireworks и Dreamweaver. Эти файлы имеют расширение .mno.

Экспорт HTML из Fireworks

В Fireworks код HTML можно экспортировать в форматах "Стандартный", Dreamweaver, FrontPage и Adobe GoLive. Стандартный код HTML совместим с большинством редакторов HTML. При экспорте HTML из Fireworks в указанном расположении создаются собственно файл HTML и связанные с ним файлы изображений.

Примечание: Fireworks экспортирует HTML при экспорте документа в виде слоев CSS и при экспорте в Director. Дополнительные сведения о слоях CSS см. в разделе "Экспорт слоев CSS" на странице 330. Для дополнительных сведений о Director см. в разделе "Работа с программой Director" на странице 367.

Вариант экспорта, в котором созданные Fireworks файлы HTML передаются в другие приложения, оптимально подходит для коллективной работы. Экспорт файла HTML разделяет рабочий процесс на этапы, при этом один сотрудник выполняет работу в одном приложении, а другой позднее продолжает ее с помощью другого приложения.

Глобальные настройки экспорта HTML можно установить в диалоговом окне "Настройка HTML". Дополнительные сведения см. в разделе "Настройка параметров экспорта HTML" на странице 331.

Примечание: Dreamweaver поддерживает тесную интеграцию с Fireworks. Fireworks экспортирует HTML-код для Dreamweaver особым образом по сравнению с экспортом для других редакторов HTML. Для экспорта HTML-файла из Fireworks в Dreamweave, следуйте приведенным инструкциям; для ознакомления с примечаниями относительно этих приложений см. также раздел "Работа с Dreamweaver" на странице 338.

Для экспорта файла HTML из Fireworks.

1 Выполните одно из следующих действий, чтобы открыть диалоговое окно "Экспорт".

- Выберите пункт меню "Файл" > "Экспорт".
- Нажмите кнопку "Быстрый экспорт" в правом верхнем углу окна "Документ", затем выберите вариант экспорта из всплывающего меню, в котором перечислены приложения назначения. Fireworks автоматически установит параметры диалогового окна "Экспорт" в соответствии с требованиями выбранного приложения назначения.

Примечание: Приложения, не разработанные Adobe, перечислены в подменю "Быстрый экспорт" > "Другие".

2 Перейдите к папке, в которой будет расположен сайт.

3 Выберите вариант "HTML и изображения" во всплывающем меню "Экспорт".

4 Нажмите кнопку "Параметры" и выберите используемый редактор HTML во всплывающем меню "Стиль HTML" на вкладке "Общие" диалогового окна "Настройки HTML". Если требуемый редактор HTML не указан в списке, выберите вариант "Стандартный".

Примечание: Важно правильно указать в поле "Стиль HTML" используемый редактор HTML; в противном случае интерактивные элементы, такие как кнопки и ролловеры, могут работать неправильно после импорта в редакторе HTML.

5 Нажмите кнопку "ОК", чтобы возвратиться к диалоговому окну "Экспорт".

6 Выберите вариант "Экспортировать HTML-файл" во всплывающем меню "HTML".

Если выбран вариант "Экспортировать HTML-файл", в указанном расположении создается файл HTML и связанные с ним файлы изображений.

7 Если документ содержит фрагменты, выберите вариант "Экспортировать фрагменты" во всплывающем меню "Фрагменты".

8 Установите флажок "Поместить изображения во вложенную папку", если изображения требуется сохранить в отдельной папке. Можно указать конкретную папку или оставить значение, предложенное по умолчанию – папку с именем images.

9 При экспорте многостраничного документа Fireworks для экспорта всех страниц документа в виде отдельных документов HTML необходимо снять флажок "Только текущая страница".

10 Нажмите кнопку "Экспортировать".

После экспорта созданные Fireworks файлы можно просмотреть на диске. Файлы изображений и HTML создаются в указанном в диалоговом окне "Экспорт" расположении.

Копирование HTML-кода в буфер обмена

Быстро экспортировать созданный в Fireworks HTML-код можно, скопировав его в буфер обмена.

В Fireworks есть два способа скопировать HTML-код в буфер обмена. Можно воспользоваться пунктом "Копировать код HTML" меню "Редактирование" или установить либо выбрать вариант "Копировать в буфер обмена" во всплывающем меню "HTML" диалогового окна "Экспортировать". При этом созданный Fireworks HTML-код копируется в буфер обмена, а связанные с ним изображения создаются в указанном расположении. Затем HTML-код вставляется в документ используемого редактора HTML.

Хотя копирование в буфер обмена – это быстрый способ передать HTML из Fireworks в другие приложения, у него есть свои ограничения. Копированию HTML-кода в буфер обмена свойственны следующие недостатки.

- Изображения нельзя сохранить в подпапку. Они должны находиться в той же папке, где будет расположен документ HTML, содержащий вставленный HTML-код. Исключением является копирование HTML в Dreamweaver.
- Все ссылки и пути, содержащиеся во всплывающих меню Fireworks, отображаются на пути к файлам на диске. Этого не происходит при копировании HTML в Dreamweaver.
- Если используется какой-либо редактор HTML, кроме Dreamweaver или Microsoft FrontPage, код JavaScript, реализующий кнопки, варианты поведения и замещающие изображения, может действовать неправильно, хотя будет скопирован успешно.

Если описанные недостатки мешают нормальной работе, вместо копирования HTML-кода в буфер обмена используйте вариант "Экспорт HTML-файла".

Примечание: Перед копированием HTML-кода, проверьте, что выбран соответствующий стиль HTML, а на вкладке "Общие" диалогового окна "Настройки HTML" установлен флажок "Включить комментарии HTML". Дополнительные сведения см. в разделе "Настройка параметров экспорта HTML" на странице 331.

Для копирования в Fireworks HTML-кода с использованием диалогового окна "Копировать код HTML":

1 Выполните одно из следующих действий.

- Выберите пункт меню "Редактирование" > "Копировать код HTML".
- Нажмите кнопку "Быстрый экспорт", затем выберите пункт "Копировать код HTML" во всплывающем меню.

2 Следуйте указаниям мастера, помогающего выбрать параметры экспорта HTML и изображений. После появления запроса укажите требуемую папку назначения, в которой будут сохранены экспортируемые изображения. Она должна быть местом, где будет расположен и сам файл HTML.

Примечание: Если код HTML предназначен для вставки в Dreamweaver, то не имеет значение, куда будут экспортироваться изображения, они должны лишь находиться на том же сайте Dreamweaver, что и файл HTML со вставленным кодом.

Мастер экспортирует изображения в указанное расположение и копирует HTML-код в буфер обмена.

Для копирования в Fireworks HTML-кода с использованием диалогового окна "Экспорт".

1 Выберите пункт меню "Файл" > "Экспорт".

Примечание: Если экспорт производится в Dreamweaver, можно также нажать кнопку "Быстрый экспорт" и выбрать пункт "Копировать HTML в буфер обмена" в подменю "Dreamweaver".

2 В диалоговом окне "Экспорт" укажите папку, в которой будут сохранены экспортируемые изображения. Она должна быть местом, где будет расположен и сам файл HTML.

Примечание: Если код HTML предназначен для вставки в Dreamweaver, то не имеет значения, куда будут экспортироваться изображения, они должны лишь находиться на том же сайте Dreamweaver, что и файл HTML со вставленным кодом.

3 Выберите вариант "HTML и изображения" во всплывающем меню "Экспорт".

4 Выберите вариант "Копировать в буфер обмена" во всплывающем меню "HTML".

5 Если документ содержит фрагменты, выберите вариант "Экспортировать фрагменты" во всплывающем меню "Фрагменты".

6 Нажмите кнопку "Параметры", укажите используемый редактор HTML в диалоговом окне "Настройки HTML" и нажмите кнопку "ОК".

7 Нажмите кнопку "Сохранить" в диалоговом окне "Экспорт".

Для вставки скопированного из Fireworks HTML-кода в документ HTML.

1 В редакторе HTML откройте существующий документ HTML или создайте новый. Сохраните документ в той же папке, в которую были экспортированы изображения.

Примечание: Сохранять файл HTML именно в ту же папку, где находятся экспортированные изображения, не обязательно, если используется Dreamweaver. При условии, что экспорт изображений выполняется из Fireworks в сайт Dreamweaver, а HTML-файл сохраняется в папку на этом сайте, Dreamweaver автоматически распознает пути к связанным с файлом изображениям.

2 Просмотрите код HTML и поместите курсор вставки в требуемое положение между тегами <BODY> .

Примечание: Код HTML, скопированный из Fireworks, не включает открывающие и закрывающие теги <HTML> и <BODY>.

3 Вставьте код HTML. Для информации о вставке содержимого из буфера обмена обратитесь к справочной системе используемого редактора HTML.

При вставке кода в редакторы HTML важно, чтобы изображения и файлы HTML находились в правильном месте, иначе ссылки могут нарушиться. Если это возможно, при копировании в буфер обмена убедитесь, что изображения экспортируются именно в ту папку, в которой они должны находиться на web-сайте. В Fireworks используются URL-ссылки, задаваемые относительно документа, поэтому при перемещении HTML-файла или файлов изображений URL-ссылки нарушаются.

Копирование и вставка кода HTML из экспортированного файла Fireworks

Экспортированный из Fireworks файл HTML можно открыть в редакторе HTML, а затем скопировать и вставить части кода в другой HTML-файл.

Для копирования кода из экспортированного файла Fireworks и его вставки в другой документ HTML.

- 1 Откройте экспортированный из Fireworks файл HTML в редакторе HTML.
- 2 Выделите необходимый код и скопируйте его в буфер обмена.
- 3 Откройте существующий документ HTML или создайте новый.
- 4 Вставьте код из буфера обмена в соответствующее место в новом файле HTML. Копировать теги <HTML> и <BODY> не требуется, поскольку эти теги должны уже присутствовать в целевом документе HTML.

Если флажок "Включить комментарии HTML" в диалоговом окне "Настройки HTML" программы Fireworks был установлен, выполните содержащиеся в комментариях инструкции, чтобы скопировать и вставить код в соответствующее место в документе.

- 5 Если документ Fireworks содержит интерактивные элементы, необходимо также скопировать код JavaScript.

Код JavaScript заключается в теги <SCRIPT> и находится в разделе <HEAD> документа. Скопируйте и вставьте весь раздел <SCRIPT>, если в целевом документе нет раздела <SCRIPT>. Если же такой раздел существует, то в этом случае необходимо скопировать и вставить лишь содержимое раздела <SCRIPT> в существующий раздел <SCRIPT>, при этом не затирая исходного содержимого существующего раздела. Кроме того, убедитесь, что в разделе <SCRIPT> после вставки кода не будет дублирующихся функций JavaScript.

Обновление экспортированного кода HTML

Команда "Обновить HTML" позволяет вносить изменения в экспортированный ранее документ Fireworks HTML. Эта возможность полезна, когда требуется обновить лишь часть документа.

***Примечание:** Команда "Обновить HTML" работает с документами Dreamweaver не так, как с прочими документами HTML. Дополнительные сведения см. в разделе "Работа с Dreamweaver" на странице 338.*

При обновлении созданных Fireworks файлов HTML можно заменить лишь изменившиеся изображения, а можно перезаписать весь код и все изображения. Если выбрана замена только измененных изображений, то все изменения, внесенные в HTML-файл после экспорта из Fireworks, не затрагиваются.

***Примечание:** Если требуемые изменения в макете документа существенны, рекомендуется внести изменения в Fireworks и повторно экспортировать файл HTML.*

Для обновления HTML-кода с помощью команды "Обновить HTML".

- 1 Выполните одно из следующих действий.
 - Выберите пункт меню "Файл" > "Обновить HTML".
 - Нажмите кнопку "Быстрый экспорт" и выберите пункт "Обновить HTML" во всплывающем меню.
- 2 Выберите обновляемый файл в диалоговом окне "Найти HTML-файл".
- 3 Нажмите кнопку "Открыть".
- 4 Если созданный Fireworks HTML-код не будет обнаружен в документе, и отобразится соответствующее предупреждение, нажмите кнопку "ОК", чтобы созданный Fireworks HTML-код был добавлен в конец документа.

5 Если в документе будет обнаружен созданный Fireworks HTML-код, в диалоговом окне выберите один из следующих вариантов и нажмите кнопку "ОК":

Заменить изображения и связанный с ними HTML-код заменяет ранее созданный Fireworks HTML-код.

"Обновить только изображения" перезаписывает только изображения.

6 Если появится диалоговое окно "Выбрать папку с изображениями", укажите папку и нажмите кнопку "Открыть".

Экспорт слоев CSS

Каскадные таблицы стилей (CSS) позволяют обеспечить дополнительный контроль над отображением web-страниц. Слои CSS позволяют создавать таблицы стилей или шаблоны, определяющие вид элементов документа, например, заголовков и ссылок. Таблицы CSS позволяют управлять стилем и макетами многих web-страниц одновременно. Слои CSS могут перекрываться и накладываться друг на друга. В программе Fireworks обычный вывод HTML не перекрывается.

Для экспорта изображения в слоях CSS.

- 1 Выберите пункт меню "Файл" > "Экспорт".
- 2 В диалоговом окне "Экспорт" введите имя файла и выберите папку назначения.
- 3 Выберите вариант "Слои CSS" во всплывающем меню "Экспорт".
- 4 Во всплывающем меню "Источник" выберите один из следующих вариантов.

Слои Fireworks экспортирует все слои документа как слои CSS.

Кадры Fireworks экспортирует все кадры документа как слои CSS.

Фрагменты Fireworks экспортирует все фрагменты документа как слои CSS.

- 5 Установите флажок "Кадрировать изображения", чтобы экспортируемые изображения и слои автоматически кадрировались под размер объектов.
- 6 Установите флажок "Поместить изображения во вложенную папку", чтобы выбрать папку, в которой будут сохранены изображения.
- 7 Нажмите кнопку "Экспортировать".

Экспорт кода XHTML

Предполагается, что в будущем формат XHTML заменит HTML и станет новым стандартом описания web-содержимого. Код XHTML не только отличается обратной совместимостью, т. е. отображается любыми современными web-браузерами, но и поддерживается всеми устройствами, способными отображать содержимое в формате XML: КПК, мобильными телефонами и другими портативными устройствами.

XHTML – это объединение языков HTML, современного стандарта в области форматирования и отображения web-страниц, и XML (Extensible Markup Language). XHTML содержит элементы HTML, при этом соответствует более строгим синтаксическим правилам XML.

Поскольку Fireworks поддерживает этот стандарт, экспорт можно выполнять в код XHTML.

Примечание: Fireworks может и импортировать код XHTML. Дополнительные сведения см. в разделе "Создание файлов Fireworks PNG на основе файлов HTML" на странице 21.

Дополнительные сведения о коде XHTML: ознакомьтесь со спецификацией XHTML на сайте World Wide Web Consortium (W3C) по адресу www.w3.org.

Для экспорта кода XHTML из Fireworks.

- 1 Выберите пункт меню "Файл" > "Настройка HTML", выберите один из вариантов XHTML во всплывающем меню "Стиль HTML" на вкладке "Общие", затем нажмите кнопку "ОК".
- 2 Экспортируйте документ любым из доступных способов экспорта или копирования HTML-кода. Дополнительные сведения о различных способах экспорта и копирования кода HTML из Fireworks см. в разделе "Экспорт HTML" на странице 324.

Примечание: В Fireworks при экспорте в код XHTML используется кодировка UTF-8. Дополнительные сведения о кодировке UTF-8 см. в разделе "Экспорт файлов в кодировке UTF-8 и в других кодировках" на странице 331.

Экспорт файлов в кодировке UTF-8 и в других кодировках

Изначально web-браузеры не поддерживали отображение различных национальных наборов символов в одном документе HTML. Например, нельзя было отобразить на одной странице текст на китайском и английском языках, поскольку web-браузеры не позволяли отображать различные национальные наборы символов в одном документе.

Стандарт UTF-8 (сокращение от Universal Character Set Transformation Format-8) определяет способ кодирования текста, позволяющий web-браузерам одновременно отображать различные национальные наборы символов на одной HTML-странице. Программа Fireworks позволяет экспортировать код HTML в кодировке UTF-8.

Примечание: Кроме того, Fireworks поддерживает импорт документов в кодировке UTF-8. Дополнительные сведения см. в разделе "Создание файлов Fireworks PNG на основе файлов HTML" на странице 21.

В Fireworks по умолчанию активна кодировка UTF-8, чтобы любой экспортируемый документ HTML мог содержать символы различных национальных наборов. При необходимости можно отключить использование кодировки UTF-8.

Для экспорта документов без использования кодировки UTF-8.

- 1 Выберите пункт меню "Файл" > "Настройка HTML".
 - 2 На вкладке "Для документа" снимите флажок "Кодировка UTF-8", затем нажмите кнопку "ОК".
- Примечание:** Дополнительные сведения о параметрах настройки HTML см. в разделе "Настройка параметров экспорта HTML" на странице 331.
- 3 Экспортируйте документ любым из доступных способов экспорта или копирования HTML-кода. Для информации о различных способах экспорта и копирования HTML-кода в Fireworks см. раздел "Экспорт HTML" на странице 324.

Настройка параметров экспорта HTML

Диалоговое окно "Настройки HTML" позволяет определять способ экспорта HTML-кода из Fireworks. Эти настройки могут быть назначены определенному документу или могут использоваться в качестве настроек по умолчанию для всего экспортируемого Fireworks кода HTML. Изменения, внесенные на вкладке "Для документа" диалогового окна "Настройки HTML", влияют только на текущий документ, но при нажатии кнопки "Задать параметры по умолчанию" они также сохраняются как настройки по умолчанию для всех создаваемых документов. Настройки "Общие" и "Таблица" – это глобальные установки, применяемые ко всем создаваемым документам.

Для определения способа экспорта HTML-кода из Fireworks.

1 Выберите пункт меню "Файл" > "Настройка HTML" или нажмите кнопку "Параметры" в диалоговом окне "Экспорт".

2 На вкладке "Общие" выберите один из следующих вариантов.

- Выберите значение во всплывающем меню "Стиль HTML", чтобы задать стиль экспортируемого HTML-кода.

Стиль "Стандартный HTML" совместим с любым редактором HTML. Если документ содержит варианты поведения или другие интерактивные элементы, выберите в списке именно используемый вами редактор HTML. Интерактивные элементы экспортируются из Fireworks различным образом в зависимости от выбранного стиля HTML.

Для экспорта документа в формате XHTML, выберите соответствующий стиль XHTML во всплывающем меню "Стиль HTML". Дополнительные сведения о языке XHTML см. в разделе "Экспорт кода XHTML" на странице 330.

- Выберите расширение файла во всплывающем меню "Расширение" или введите собственный вариант.
- Установите флажок "Включить комментарии HTML", чтобы в экспортируемый документ были включены комментарии, сообщающие, откуда нужно копировать строки HTML-кода и куда их нужно вставлять. Рекомендуется установить этот параметр, если документ содержит интерактивные элементы, такие как кнопки, варианты поведения или замещающие изображения. Комментарии HTML позволяют определить, какие части созданного кода необходимо скопировать и вставить.
- Установите флажок "Имя файла в нижнем регистре", чтобы при экспорте все буквы имен HTML-файла и связанных с ним файлов изображений преобразовывались в строчные.

Примечание: Эта команда не изменит расширение создаваемого HTML-файла, если во всплывающем меню "Расширение" было выбрано расширение с буквами в верхнем регистре.

- Установите флажок "Использовать CSS для всплывающего меню", если всплывающее меню необходимо реализовать с использованием стилей CSS, а не сценариев JavaScript. Это облегчит понимание создаваемого кода и работу с ним. Кроме того, меню можно будет индексировать, а также обновлять ссылки в коде с помощью Dreamweaver.
- Установите флажок "Записать CSS во внешний файл", если код CSS необходимо сохранить в отдельном файле с расширением .css, экспортируемом в то же расположение, что и файл HTML. Имя создаваемого файла .css будет таким же, как и имя файла HTML (они отличаются только расширением). При выборе этого параметра также выполняется экспорт файла mm_css_menu.js в то же расположение, в котором сохраняется файл HTML.

Примечание: Флажок "Записать CSS во внешний файл" активен и может быть выбран только тогда, когда установлен флажок "Использовать CSS для всплывающего меню".

- Выберите связанное с файлом приложение во всплывающем меню File Creator" (для Macintosh). После двойного щелчка на сохраненном на диске экспортированном файле HTML этот файл автоматически открывается в назначенном приложении.

3 На вкладке "Таблица" задайте настройки для таблиц HTML. Для информации об определении свойств экспортируемых Fireworks таблиц HTML см. раздел "Определение способа экспорта HTML-таблиц" на странице 246.

4 На вкладке "Для документа" выполните при необходимости следующие действия.

- Выберите схему автоматического назначения имен фрагментам с помощью всплывающих меню "Имена файлов фрагментов": Можно воспользоваться значениями по умолчанию или выбрать собственную схему.

Примечание: Будьте внимательны при выборе параметра "Нет" в списках элементов автоматического именования фрагментов. Если "Нет" будет выбрано в любом из первых трех меню, имена создаваемых файлов будут совпадать, и при экспорте файлов фрагментов Fireworks перезапишет одни файлы другими, в результате останется единственное экспортированное изображение, на которое будут ссылаться все ячейки создаваемой таблицы.

- Введите текст в поле ввода "Описание альтернативного изображения". Этот альтернативный текст выводится вместо изображений, пока они загружаются из Web, а также если при загрузке происходит ошибка. В некоторых браузерах этот текст может также отображаться как всплывающая подсказка, когда указатель мыши помещается над изображением. Кроме того, альтернативный текст полезен пользователям Web с ослабленным зрением.
- Установите флажок "Экспортировать несколько HTML-файлов с панелями навигации", когда экспортируется панель навигации, связывающая несколько HTML-страниц. Если этот флажок установлен, Fireworks экспортирует по одной дополнительной странице для каждой кнопки на панели навигации.
- По умолчанию в программе Fireworks активна кодировка UTF-8, позволяющая экспортируемому документу отображать символы нескольких национальных наборов символов. Если этот параметр нужно отключить, снимите флажок "Кодировка UTF-8". Дополнительные сведения о кодировке UTF-8 см. в разделе "Экспорт файлов в кодировке UTF-8 и в других кодировках" на странице 331.

5 Нажмите кнопку "Задать параметры по умолчанию", чтобы выбранные настройки были сохранены как глобальные настройки по умолчанию.

6 Нажмите кнопку "ОК".

Использование кнопки "Быстрый экспорт"



Кнопка "Быстрый экспорт", расположенная в правом верхнем углу окна "Документ", позволяет быстро выбрать типовые параметры для экспорта файла Fireworks в другие приложения. Кнопка "Быстрый экспорт" обеспечивает экспорт документов в самых различных форматах, включая форматы Dreamweaver и GoLive.

Все варианты экспорта, которые можно выбрать с помощью кнопки "Быстрый экспорт", доступны и через другие средства Fireworks, такие как диалоговое окно "Экспорт" и меню "Редактирование". Кнопка "Быстрый экспорт" обеспечивает быстрый доступ к типовым наборам параметров экспорта. Дополнительные сведения об экспорте в каждом из форматов см. в разделе "Использование Fireworks с другими приложениями" на странице 337.

Для большинства форматов доступны несколько методов экспорта. Например, можно экспортировать HTML-код для Dreamweaver или обновить существующий HTML-код Dreamweaver. Также можно скопировать в буфер обмена вариант кода HTML, сгенерированный для Dreamweaver. Можно экспортировать и SWF-файл Flash или скопировать выбранные объекты как векторы.

Кнопку "Быстрый экспорт" можно использовать и для запуска других приложений, а также предварительного просмотра документов Fireworks в браузере по умолчанию. Кнопка "Быстрый экспорт" ускоряет процесс экспорта, позволяя экономить время и улучшать процесс разработки.

***Примечание:** При использовании кнопки "Быстрый экспорт" графические объекты и фрагменты экспортируются с настройками, заданными на панели "Оптимизировать". Перед использованием "Быстрого экспорта" изображение обязательно следует оптимизировать. Дополнительные сведения об оптимизации см. в разделе "Об оптимизации" на странице 297.*

Для экспорта документа или выделенного графического объекта из Fireworks с помощью кнопки "Быстрый экспорт".

1 Нажмите кнопку "Быстрый экспорт" и выберите вариант экспорта в отобразившемся всплывающем меню.

Соответствующие параметры в диалоговом окне "Экспорт" устанавливаются при этом автоматически. При необходимости измените значения параметров.

2 Выберите расположение для сохранения экспортируемых файлов, введите имя файла и нажмите кнопку "Сохранить".

Для запуска другого приложения с помощью кнопки "Быстрый экспорт".

❖ Нажмите кнопку "Быстрый экспорт", затем выберите один из пунктов "Запустить" в подменю приложений.

Изменение всплывающего меню "Быстрый экспорт"

Во всплывающее меню "Быстрый экспорт" можно добавить элементы, для чего потребуется знание языков JavaScript и XML.

Для добавления элементов во всплывающее меню "Быстрый экспорт".

1 Создайте собственные файлы JSF и поместите их в папку Quick Export Menu на диске.

***Примечание:** Расположение этой папки зависит от используемой операционной системы. В операционных системах Windows папка Quick Export Menu находится в подпапке English папки приложения Fireworks. В операционных системах Macintosh эта папка расположена в папке Contents/Resources/English.lproj папки приложения Fireworks. Дополнительные сведения о пакетах приложений см. в разделе "Просмотр содержимого пакетов (только для Macintosh)" на странице 408.*

2 Измените файл Quick Export Menu.xml, включив в него ссылки на новые файлы JSF.

При следующем запуске Fireworks добавленные элементы появятся во всплывающем меню "Быстрый экспорт". Дополнительные сведения см. в разделе *Расширение возможностей Fireworks*.

Отправка документа Fireworks как вложения в сообщение электронной почты

В Fireworks документы можно легко отправлять по электронной почте как вложения. Таким образом можно отправить файл Fireworks PNG, изображение в формате JPEG или документ в других форматах с применением заданных на панели "Оптимизировать" настроек оптимизации.

Для отправки документа как вложения в сообщение электронной почты с помощью почтового клиента по умолчанию.

1 Выберите пункт меню "Файл" > "Отправить по электронной почте".

2 Выберите один из следующих вариантов.


Fireworks PNG активный документ в формате PNG присоединяется как вложение к создаваемому сообщению электронной почты.

Сжатие JPEG активный документ присоединяется к создаваемому сообщению электронной почты как файл-вложение, экспортированный в варианте оптимизации "JPEG - лучшее качество".

Использовать настройки экспорта активный документ присоединяется к создаваемому сообщению электронной почты как файл-вложение, при этом применяются заданные на панели "Оптимизировать" настройки оптимизации.

***Примечание:** На компьютерах Macintosh почтовые клиенты Mozilla, Netscape 6 и Nisus Emler не поддерживаются.*

Использование кнопки "Управление файлами"

 Кнопка "Управление файлами", расположенная в верхней части окна "Документ" рядом с кнопкой "Быстрый экспорт", обеспечивает удобный доступ к командам передачи файлов. Кнопку "Управление файлами" можно использовать, если документ находится в одной из папок сайта Dreamweaver, и если у сайта имеется доступ к удаленному серверу. Fireworks распознает папку сайта, если в Dreamweaver эта папка, или содержащая эту папку папка, была определена как локальная корневая папка сайта в диалоговом окне "Управление сайтом".

Кнопка "Управление файлами" вызывает меню со следующими командами.

Получить копирует удаленную версию файла на локальный сайт, замещая при этом локальный вариант файла.

Извлечь извлекает файл с сервера, перезаписывая локальный файл удаленной копией. Использование команды "Извлечь с сервера" в программе Fireworks возможно лишь тогда, когда в Dreamweaver установлен параметр "Разрешить извлечение и возврат файлов с сервера" для содержащего документ сайта.

Поместить копирует локальную версию файла на удаленный сайт, перезаписывая удаленный файл его локальной версией.

Вернуть на сервер выполняет возврат локального файла на сервер, перезаписывая удаленный файл его локальной копией. Использование команды "Вернуть на сервер" в Fireworks разрешено лишь тогда, когда в Dreamweaver установлен параметр "Разрешить извлечение и возврат файлов на сервер" для содержащего документ сайта.

Отменить извлечение с сервера отменяет выполненную команду "Извлечь с сервера" и повторно получает файл с удаленного сервера, замещая локальный вариант файла удаленным вариантом. Использование команды "Отменить извлечение с сервера" в Fireworks разрешено лишь тогда, когда в Dreamweaver установлен параметр "Разрешить извлечение и возврат файлов с сервера" для содержащего документ сайта.

***Примечание:** В Fireworks команды меню "Управление файлами" доступны лишь тогда, когда документ расположен в папке сайта Dreamweaver, и для этого сайта определен удаленный сервер. Команды "Управление файлами" Fireworks применяются только для работы с файлами сайтов, для которых установлены способы передачи данных "Локальный/Сетевой" или "FTP". Fireworks не может обмениваться файлами с сайтами, для которых используются альтернативные средства обмена файлами, такие, как SourceSafe, WebDAV и RDS.*

Дополнительные сведения об использовании меню "Управление файлами" см. в разделе "Работа с Dreamweaver" на странице 338.

Раздел 16: Использование Fireworks с другими приложениями

И при создании web-содержимого, и при создании мультимедиа Fireworks входит в набор важнейших инструментов каждого дизайнера. Fireworks хорошо работает совместно с другими приложениями, ряд функций интеграции позволяет поставить разработку дизайна "на поток".

Графику Fireworks можно экспортировать во многие приложения, в том числе и в другие продукты Adobe. При совместном использовании Fireworks с другими приложениями Adobe доступны следующие функции интеграции.

- Fireworks может вызываться для редактирования выбранных графических объектов из таких приложений Adobe, как Adobe Dreamweaver, Adobe Flash, HomeSite, Adobe FreeHand и Adobe Director.
- Варианты поведения Fireworks сохраняются при экспорте документов в Dreamweaver и Director, позволяя экспортировать интерактивные элементы, например, кнопки и ролловеры.
- Dreamweaver и Fireworks поддерживают эффективное средство интеграции –Roundtrip HTML. При использовании средства Roundtrip HTML выполняемые в одном приложении изменения немедленно и точно отражаются в другом.
- Dreamweaver и Fireworks поддерживают общую функцию работы с файлами, позволяющую пользователям извлекать файлы из web-сайта Dreamweaver и возвращать их на сайт.
- Flash и Fireworks также могут работать в тесной интеграции. PNG-файлы Fireworks можно импортировать прямо во Flash без преобразования в какие-либо промежуточные форматы. При этом Flash позволяет управлять процессом импорта объектов и слоев Fireworks с помощью целого ряда параметров.

Fireworks облегчает и совместную работу с такими приложениями, как Adobe Photoshop и Adobe GoLive. Например, графика Photoshop легко импортируется и экспортируется в виде полностью редактируемых файлов, а создавать и редактировать код HTML можно, совместно используя Fireworks и GoLive.

В этом разделе рассматриваются следующие темы:

- "Работа с Dreamweaver" на странице 338
- "Работа с Flash" на странице 353
- "Работа с программой FreeHand" на странице 362
- "Работа с программой Director" на странице 367
- "Работа с программой HomeSite" на странице 371
- "Работа с Photoshop" на странице 373
- "О работе с Illustrator" на странице 378
- "О работе с GoLive" на странице 379
- "О работе с редакторами HTML" на странице 379
- "О расширении возможностей Fireworks" на странице 380
- "Об Adobe XMP" на странице 380
- "Об Adobe Bridge" на странице 380

- “Интеграция с Flex для создания макетов многофункциональных приложений Интернета (экспорт MXML)” на странице 381

Работа с Dreamweaver

Уникальные возможности интеграции упрощают использование Dreamweaver и Fireworks для совместной работы над файлами. Dreamweaver и Fireworks распознают созданные в другой программе и сохраняют в совместимом формате многие изменения документа, например, изменения, вносимые в ссылки, карты ссылок, фрагменты таблиц и другие. При одновременном использовании этих двух приложений обеспечивается непрерывный рабочий процесс редактирования графических объектов для Web, их оптимизации и размещения на страницах HTML.

Если необходимо изменить изображения и таблицы Fireworks, содержащиеся в документе Dreamweaver, можно вызвать Fireworks из Инспектора свойств в Dreamweaver, внести необходимые изменения и снова вернуться в Dreamweaver для дальнейшей работы с обновленным документом. Если необходимо быстро изменить параметры оптимизации изображения или анимации, можно вызвать диалоговое окно “Просмотр изображения” Fireworks прямо из Инспектора свойств в Dreamweaver и немедленно внести изменения. В каждом из этих случаев обновляются и используемые в Dreamweaver файлы, и исходные файлы Fireworks, если эти исходные файлы открывались при редактировании.

Для дополнительного упрощения процесса дизайна для Web в документы Dreamweaver можно помещать местозаполнители, соответствующие будущим изображениям Fireworks. Позднее можно выбрать эти местозаполнители в Dreamweaver и вызвать Fireworks для создания графических объектов соответствующего размера. При этом в Fireworks при необходимости можно изменить размеры создаваемого изображения.

Помещение изображений Fireworks в файлы Dreamweaver

Существует несколько способов помещения графики Fireworks в документы Dreamweaver. Готовое изображение Fireworks можно поместить в документ Dreamweaver, воспользовавшись панелью “Файлы” или меню “Вставка”, также новый документ Fireworks можно создать в Dreamweaver из местозаполнителя изображения.

Изображение в любом из поддерживаемых Fireworks или Dreamweaver графических форматов можно вставить непосредственно в документ Dreamweaver с помощью панели “Файлы” или меню “Вставка”. Для этого необходимо сначала экспортировать изображения из программы Fireworks. Дополнительные сведения об экспорте изображений см. в справке Fireworks.

Для вставки изображения Fireworks в документ Dreamweaver с помощью панели “Файлы”.

- 1 Экпортируйте изображение из Fireworks в папку локального сайта, созданного в Dreamweaver.
- 2 Откройте документ Dreamweaver, при необходимости перейдите в представление “Структура”.
- 3 Перетяните изображение с панели “Файлы” в документ Dreamweaver.

Для вставки изображения Fireworks в документ Dreamweaver с использованием меню “Вставка”.

- 1 Поместите курсор вставки в ту часть окна “Документ” Dreamweaver, в которую необходимо поместить изображение.
- 2 Выполните одно из следующих действий.

- Выберите пункт меню "Вставка" > "Изображение".
- Нажмите "Изображения". Кнопка "Изображение" в области "Общие" панели "Вставка".

3 Перейдите к экспортированному из Fireworks изображению и нажмите кнопку "Открыть".

Если файл изображения не расположен в текущем сайте Dreamweaver, будет выведен запрос на копирование файла в папку сайта.

Создание новых файлов Fireworks из местозаполнителей Dreamweaver

Местозаполнители изображений объединяют возможности Fireworks и Dreamweaver, позволяя экспериментировать с различными макетами web-страниц до создания окончательного варианта графики для web-страницы. Местозаполнители изображений позволяют задать размеры и расположение изображений Fireworks, которые будут помещены в документ Dreamweaver позднее.

При создании изображения Fireworks на месте местозаполнителя Dreamweaver в Fireworks создается новый документ, размеры холста которого соответствуют размерам выбранного местозаполнителя. В Fireworks при создании изображения можно воспользоваться всеми функциями Fireworks. Можно даже разбить документ на фрагменты и реализовать интерактивное поведение, добавив кнопки, ролловеры или другие варианты поведения.

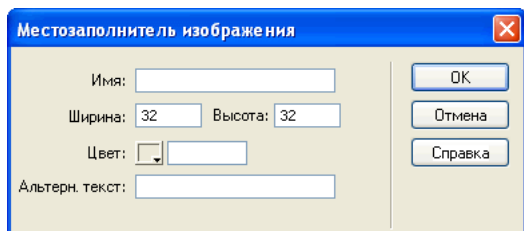
***Примечание:** Все варианты поведения, добавленные при работе в Fireworks, сохраняются после экспорта обратно в Dreamweaver. Аналогичным образом, большинство вариантов поведения Dreamweaver, назначенных местозаполнителям изображений, сохраняются и при запуске Fireworks для редактирования изображения. Однако имеется одно исключение: отдельные ролловеры, примененные к местозаполнителям изображений в Dreamweaver, не сохраняются при открытии и редактировании в Fireworks.*

После завершения работы в Fireworks и возврата в Dreamweaver новое, созданное в Fireworks изображение замещает выбранный при редактировании местозаполнитель.

Для создания изображения Fireworks из местозаполнителя изображения в Dreamweaver.

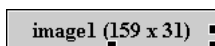
- 1** В Dreamweaver сохраните имеющийся HTML-документ в одной из папок сайта Dreamweaver.
- 2** Поместите курсор вставки в необходимую позицию в документе, затем выполните одно из следующих действий.
 - Выберите пункт меню "Вставка" > "Объекты изображения" > "Местозаполнитель изображения".
 - Нажмите "Изображения": всплывающее меню "Изображение" в области "Общая" панели "Вставка", затем выберите из всплывающего меню "Местозаполнитель изображения".

Откроется диалоговое окно "Местозаполнитель изображения".



- 3** Укажите название, размеры, цвет и дополнительный текст местозаполнителя изображения, затем нажмите кнопку "ОК".

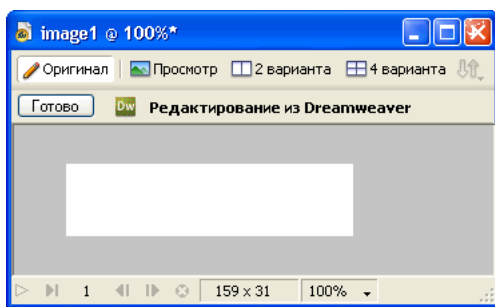
Местозаполнитель изображения будет вставлен в документ Dreamweaver.



4 Выполните одно из следующих действий.

- Выделите местозаполнитель изображения и нажмите кнопку "Создать" в Инспекторе свойств.
- Дважды щелкните местозаполнитель изображения, удерживая нажатой клавишу "Ctrl" (для Windows) или "Command" (для Macintosh).
- Щелкните правой кнопкой мыши (для Windows) или щелкните при нажатой клавише "Control" (для Macintosh), затем выберите пункт контекстного меню "Создать изображение в Fireworks".

Откроется Fireworks, в котором будет создан пустой холст с размерами, точно соответствующими размерам местозаполнителя. Окно "Документ" укажет, что Fireworks вызван для редактирования изображения из Dreamweaver.



5 Создайте изображение в Fireworks и нажмите кнопку "Готово" после завершения работы.

6 Укажите имя и расположение исходного PNG-файла в диалоговом окне "Сохранить как", затем нажмите кнопку "Сохранить".

Примечание: Если в Dreamweaver для местозаполнителя изображения было задано имя, оно будет использовано как имя файла по умолчанию в Fireworks.

Дополнительные сведения о сохранении PNG-файлов Fireworks см. в справке Fireworks.

7 Укажите имя экспортируемого файла или файлов изображений в диалоговом окне "Экспорт".

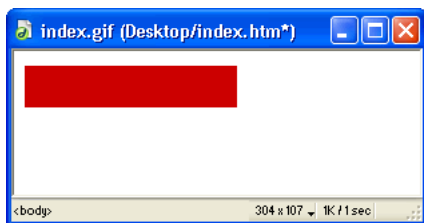
Это те файлы, которые появятся в Dreamweaver.

8 Укажите расположение экспортируемого файла или файлов изображений. Выбранное расположение должно находиться в папке сайта Dreamweaver.

Дополнительные сведения об экспорте см. в справке Fireworks.

9 Нажмите кнопку "Сохранить".

После возврата в Dreamweaver местозаполнитель, выбранный для редактирования, будет заменен на новое изображение или таблицу Fireworks.



Помещение созданного Fireworks HTML-кода в Dreamweaver

Поместить созданный Fireworks HTML-код в документ Dreamweaver можно несколькими способами. Можно экспортировать HTML или скопировать HTML-код Fireworks в буфер обмена. Можно также открыть экспортированный HTML-файл Fireworks в Dreamweaver и скопировать из него определенные части кода. Экспортированный в Dreamweaver HTML-код можно легко обновить с помощью команды "Обновить HTML" в Fireworks. Можно даже экспортировать код HTML как элемент библиотеки Dreamweaver.

Дополнительные сведения об экспорте HTML см. в справке Fireworks.

Примечание: Перед экспортом, копированием или обновлением из Fireworks HTML-кода для Dreamweaver обязательно убедитесь, что в диалоговом окне "Параметры HTML" в поле "Стиль HTML" выбран Dreamweaver. Дополнительные сведения см. в справке Fireworks.

Экспорт HTML-кода из Fireworks в Dreamweaver

Экспорт файлов Fireworks в Dreamweaver выполняется в два этапа. Из Fireworks файлы можно экспортировать непосредственно в папку сайта Dreamweaver. При этом HTML-файл и связанные с ним файлы изображений создаются в указанном расположении. Затем созданный HTML-код можно поместить в документ Dreamweaver, воспользовавшись функцией "Вставка HTML из Fireworks".

Примечание: Перед экспортом обязательно убедитесь, что в диалоговом окне "Параметры HTML" в поле "Стиль HTML" выбран Dreamweaver. Дополнительные сведения см. в справке Fireworks.

Для экспорта из Fireworks файла HTML:

❖ Экпортируйте документ в формате HTML. Дополнительные сведения см. в справке Fireworks.

Для вставки HTML-кода Fireworks в документ Dreamweaver.

- 1 В Dreamweaver сохраните документ в определенном сайте.
- 2 Поместите курсор вставки в части документа, в которой должна быть выполнена вставка HTML-кода.
- 3 Выполните одно из следующих действий.
 - Выберите пункт меню "Вставка" > "Объекты изображений" > "HTML-код Fireworks".
 - Щелкните всплывающее меню "Изображения" "Изображение" в области "Общие" панели "Вставка" и выберите пункт меню "HTML-код Fireworks".
- 4 В отобразившемся диалоговом окне нажмите кнопку "Обзор", чтобы выбрать необходимый HTML-файл Fireworks.
- 5 Выберите параметр "Удалить файл после вставки", чтобы переместить файл HTML в корзину (в Windows) или необратимо удалить его (в Macintosh) после завершения операции.

Используйте эту функцию, если HTML-файл Fireworks после его вставки в документ больше не потребуется. Установка этого параметра не затрагивает исходный PNG-файл, на основании которого создается файл HTML.

***Примечание:** Если файл HTML расположен на сетевом диске, то он необратимо удаляется, а не помещается в корзину (в Windows).*

6 Нажмите кнопку "ОК", чтобы вставить HTML-код, а также связанные с ним изображения, фрагменты и код JavaScript в документ Dreamweaver.

Копирование HTML-кода Fireworks в буфер обмена для использования в Dreamweaver

Один из способов быстро передать созданный в Fireworks HTML-код в Dreamweaver – это копировать его из Fireworks в буфер обмена для дальнейшей вставки непосредственно в документ Dreamweaver. При этом связанный с документом Fireworks HTML-код и код JavaScript копируются в документ Dreamweaver, а изображения из документа экспортируются в указанное расположение, и Dreamweaver обновляет относительные ссылки в документе HTML на эти изображения.

***Примечание:** Перед копированием в буфер обмена обязательно выберите стиль HTML-кода "Dreamweaver" в диалоговом окне "Параметры HTML". Дополнительные сведения см. в справке Fireworks.*

Для копирования HTML-кода из Fireworks в буфер обмена для его дальнейшего использования в Dreamweaver выполните одно из следующих действий.

- В Fireworks скопируйте код HTML в буфер обмена, а затем вставьте его в документ Dreamweaver.
- Нажмите кнопку "Быстрый экспорт" и выберите пункт меню "Копировать код HTML", затем вставьте HTML-код в документ Dreamweaver.

Дополнительные сведения см. в справке Fireworks.

***Примечание:** Этот способ можно использовать только для экспорта в Dreamweaver, но не при работе с другими редакторами HTML. Только Dreamweaver корректно обновляет содержащиеся в документе относительные ссылки на изображения Fireworks при вставке созданного HTML-кода в документ Dreamweaver.*

Копирование кода из экспортированного файла Fireworks и его вставка в Dreamweaver

Можно открыть в Dreamweaver экспортированный из Fireworks файл HTML, а затем вручную скопировать требуемые строки HTML-кода в другой документ Dreamweaver.

***Примечание:** Перед экспортом обязательно убедитесь, что в диалоговом окне "Параметры HTML" в поле "Стиль HTML" выбран Dreamweaver. Дополнительные сведения см. в справке Fireworks.*

Для копирования кода из экспортированного файла Fireworks в документ Dreamweaver.

❖ Экспортируйте HTML-файл из Fireworks, затем скопируйте и вставьте код в существующий документ Dreamweaver. Дополнительные сведения см. в справке Fireworks.

Обновление экспортированного в Dreamweaver HTML-кода Fireworks

Команда "Обновить HTML" в Fireworks позволяет вносить изменения в HTML-документ, ранее экспортированный в Dreamweaver.

***Примечание:** Хотя команда "Обновить HTML" – удобное средство обновления экспортированного в Dreamweaver HTML-кода, функция Roundtrip HTML имеет еще больше преимуществ. Дополнительные сведения см. в разделе "Редактирование файлов Fireworks из Dreamweaver" на странице 345.*

Команда "Обновить HTML" позволяет отредактировать исходный PNG-файл в Fireworks, а затем автоматически обновить весь экспортированный HTML-код и файлы изображений, помещенные в документ Dreamweaver. Эта команда позволяет обновить файлы Dreamweaver, даже если Dreamweaver не запущен.

Примечание: Перед обновлением HTML обязательно убедитесь, что в диалоговом окне "Настройки HTML" в поле "Стиль HTML" выбран Dreamweaver. Дополнительные сведения см. в справке Fireworks.

Для обновления помещенного в Dreamweaver HTML-кода Fireworks.

- 1 Внесите в Fireworks изменения в соответствующий документ PNG.
- 2 Выберите пункт меню "Файл" > "Обновить HTML" или нажмите кнопку "Быстрый экспорт" и выберите пункт "Обновить HTML" во всплывающем меню "Dreamweaver".
- 3 Выберите файл Dreamweaver, содержащий код HTML, который необходимо обновить, затем нажмите кнопку "Открыть".
- 4 Перейдите к папке назначения, в которую необходимо поместить обновленные файлы изображений, и нажмите кнопку "Открыть".

Fireworks обновит HTML-код и код JavaScript в документе Dreamweaver. Fireworks также выполнит экспорт обновленных изображений, связанных с HTML-документом, поместив их в указанной папке назначения.

Если Fireworks не удастся найти в документе код HTML, который необходимо обновить, Fireworks предложит пользователю вставить в документ Dreamweaver новую секцию HTML-кода. В этом случае Fireworks поместит новый код JavaScript в начале документа, а HTML-таблицу или ссылку на изображение – в конце документа.

Экспорт файлов Fireworks в библиотеки Dreamweaver

Использование элементов библиотеки Dreamweaver упрощает процесс редактирования и обновления часто используемых компонентов web-сайта, таких как логотипы компаний или другие графические объекты, расположенные на всех страницах web-сайта. Элемент библиотеки – это часть HTML-файла, расположенная в подпапке Library корневой папки сайта. Элементы библиотеки отображаются как категории на панели "Ресурсы" в Dreamweaver. Элемент библиотеки (файл с расширением .lbi) можно перетянуть с панели "Ресурсы" на любую страницу web-сайта, при этом он будет вставлен в файл Dreamweaver.

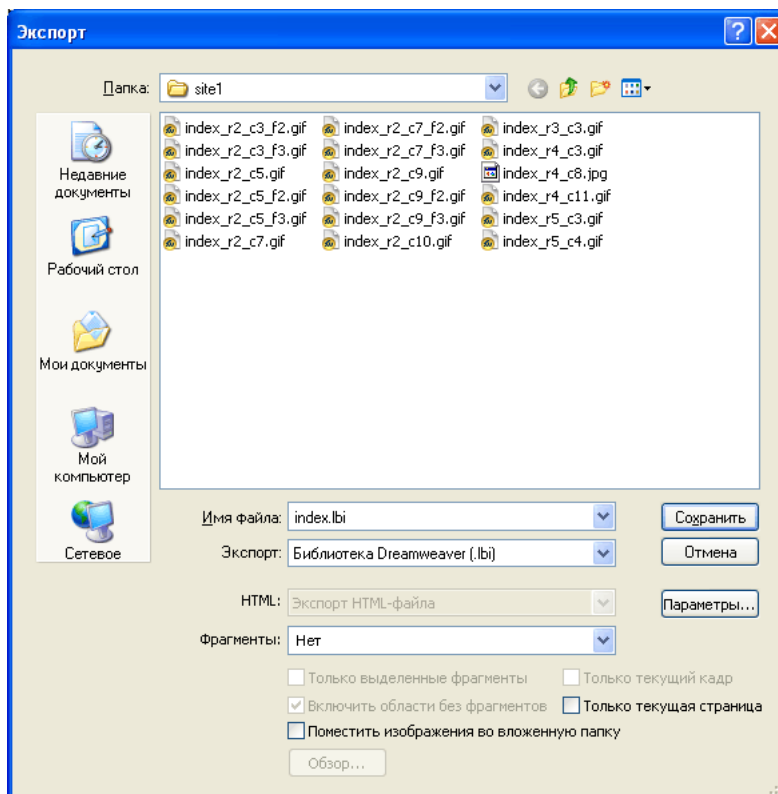
Изменить помещенный в документ Dreamweaver экземпляр элемента библиотеки нельзя; редактировать можно только эталонный элемент библиотеки. Затем Dreamweaver может автоматически обновлять каждую копию этого элемента, размещенную на страницах web-сайта. Элементы библиотеки Dreamweaver во многом подобны символам Fireworks; изменения в документе эталонной библиотеки (LBI) отражаются во всех экземплярах библиотеки на сайте.

Примечание: Элементы библиотеки Dreamweaver не поддерживают всплывающие меню.

Для экспорта документа Fireworks как элемента библиотеки Dreamweaver.

- 1 Выберите пункт меню "Файл" > "Экспорт".

2 Выберите вариант "Библиотека Dreamweaver" во всплывающем меню "Экспорт".



Выберите папку Library сайта Dreamweaver как место назначения сохраняемых файлов. Если эта папка не существует, используйте для выбора или создания папки диалоговое окно "Выбрать папку". Эта папка должна называться Library. Регистр символов имеет значение, поскольку Dreamweaver чувствителен к регистру.

Примечание: Dreamweaver не сможет распознать экспортируемый файл как элемент библиотеки, если файл не будет сохранен в папке Library.

3 В диалоговом окне "Экспорт" введите имя файла.

4 Если изображение содержит фрагменты, задайте параметры фрагментирования. Дополнительные сведения см. в справке Fireworks.

5 Выберите параметр "Поместить изображения во вложенную папку", чтобы файлы изображений были сохранены в отдельной папке.

6 Нажмите кнопку "Сохранить".

Редактирование файлов Fireworks из Dreamweaver

Roundtrip HTML – это эффективное средство, обеспечивающее тесную интеграцию Fireworks и Dreamweaver. Оно позволяет вносить изменения в любом из приложений, причем эти изменения немедленно отражаются и в другом. При использовании средства Roundtrip HTML обеспечивается интеграция на уровне "запуск и редактирование": для редактирования содержащихся в документе Dreamweaver изображений и таблиц Fireworks открывается окно Fireworks. При редактировании импортированного изображения или таблицы Dreamweaver автоматически открывает исходный для этого изображения или таблицы PNG-файл Fireworks, позволяя выполнить необходимое редактирование в Fireworks. Изменения, внесенные в Fireworks, применяются к помещенному(импортированному) изображению или таблице после возврата в Dreamweaver.

***Примечание:** Перед использованием средства Roundtrip HTML необходимо выполнить некоторые подготовительные действия. Дополнительные сведения см. в разделе "Настройка параметров запуска и редактирования" на странице 350.*

О средстве Roundtrip HTML

Fireworks распознает и сохраняет результаты большинства выполненных в Dreamweaver операций редактирования документа, включая изменение ссылок, изменение карт ссылок, редактирование текста и кода HTML во фрагментах HTML, а также общие для Fireworks и Dreamweaver варианты поведения. Инспектор свойств в Dreamweaver позволяет идентифицировать созданные Fireworks изображения, фрагменты таблиц и таблицы в документе.

Хотя Fireworks поддерживает большинство операций редактирования Dreamweaver, выполнение в Dreamweaver радикальных изменений структуры таблицы может привести к неустраняемым различиям в обработке документа этими приложениями. Если в Dreamweaver в макет таблицы будут внесены радикальные изменения, то при попытке запуска и редактирования таблицы в Fireworks будет выведено предупреждение о том, что при внесении любых изменений в Fireworks ранее выполненные в Dreamweaver изменения таблицы будут потеряны. Если в макет таблицы необходимо внести значительные изменения используйте функцию "Запуск и редактирование" Dreamweaver для редактирования таблицы в Fireworks.

Редактирование изображений Fireworks

Можно открыть Fireworks, чтобы отредактировать отдельные изображения из документа Dreamweaver.

***Примечание:** Перед редактированием графики Fireworks в Dreamweaver необходимо выполнить некоторые подготовительные действия. Дополнительные сведения см. в разделе "Настройка параметров запуска и редактирования" на странице 350.*

Чтобы открыть и редактировать помещенное в документ Dreamweaver изображение Fireworks.

- 1 В Dreamweaver выберите пункт меню "Окно" > "Свойства", чтобы открыть Инспектор свойств, если он еще не отображается.
- 2 Выполните одно из следующих действий.
 - Выберите изображение для редактирования. (Инспектор свойств обнаружит, что выбранный объект является изображением Fireworks, и отобразит имя известного исходного PNG-файла изображения.) Затем нажмите кнопку "Редактировать" в Инспекторе свойств.
 - При нажатой клавише "Ctrl" (для Windows) или "Command" (для Macintosh) дважды щелкните изображение, которое необходимо отредактировать.

- Щелкните правой кнопкой мыши (для Windows) или щелкните при нажатой клавише "Control" (для Macintosh) на изображение, которое необходимо отредактировать, затем выберите пункт "Редактировать в Fireworks" в контекстном меню.

Dreamweaver запустит Fireworks, если Fireworks еще не запущен.

3 Если появится запрос, выберите, необходимо ли обнаружить исходный файл Fireworks для помещенного в документ изображения. Дополнительные сведения об исходных PNG-файлах Fireworks см. в справке Fireworks.

4 Отредактируйте изображение в Fireworks. Окно "Документ" укажет, что Fireworks вызван для редактирования изображения из Dreamweaver.

Dreamweaver распознает и сохранит все изменения, внесенные в изображение при редактировании в Fireworks.

5 После редактирования изображения нажмите кнопку "Готово" в окне "Документ".

Изображение будет экспортировано с применением текущих параметров оптимизации, используемый Dreamweaver файл GIF или JPEG будет обновлен, а исходный PNG-файл будет сохранен, если был задан исходный файл.

***Примечание:** Использование технологии Fireworks в Dreamweaver позволяет выполнять базовые функции редактирования изображений без запуска внешнего приложения редактирования изображений. Кадрировать, изменять размеры, выполнять интерполяцию и многие другие операции можно непосредственно в Dreamweaver. Функции редактирования изображений Dreamweaver можно использовать только для изображений в формате JPEG и GIF. Изображения в других растровых форматах нельзя редактировать с помощью этих функций редактирования. Дополнительные сведения о редактировании изображений в Dreamweaver см. в справке Dreamweaver.*

***Примечание:** При открытии изображения с панели "Сайт" в Dreamweaver для открытия файла используется выбранный в окне "Установки" Dreamweaver редактор для файлов данного типа по умолчанию. Когда изображения открываются таким образом, Fireworks не открывает исходный PNG-файл. Для задействования интеграции с Fireworks открывайте изображения из окна "Документ" в Dreamweaver.*

Редактирование таблиц Fireworks

Если открываемый для редактирования фрагмент изображения является частью размещенной таблицы Fireworks, Dreamweaver автоматически откроет исходный PNG-файл для всей таблицы.

Перед редактированием таблиц Fireworks из Dreamweaver необходимо выполнить определенные подготовительные действия. Дополнительные сведения см. в разделе "Настройка параметров запуска и редактирования" на странице 350.

***Примечание:** При попытке отредактировать в Dreamweaver таблицу, вложенную внутрь созданной в Fireworks исходной таблицы, с помощью средства Roundtrip, может появиться сообщение об ошибке. Дополнительные сведения см. в документе TechNote 19231 на web-сайте Adobe.*

Для открытия и редактирования размещенной в документе Dreamweaver таблицы Fireworks.

- 1** В Dreamweaver выберите пункт меню "Окно" > "Свойства", чтобы открыть Инспектор свойств, если он еще не отображается.
- 2** Выполните одно из следующих действий.

- Щелкните по таблице, затем щелкните тег TABLE в строке состояния, чтобы выбрать всю таблицу. (Инспектор свойств определит, что выделенный объект является таблицей Fireworks и отобразит имя известного исходного файла PNG для таблицы.) Затем нажмите кнопку "Редактировать" в Инспекторе свойств.
- Щелкните в верхнем левом углу таблицы, чтобы выбрать ее, затем нажмите кнопку "Редактировать" в Инспекторе свойств.
- Выберите изображение в таблице, затем нажмите кнопку "Редактировать" в Инспекторе свойств.
- При нажатой клавише "Ctrl" (для Windows) или "Command" (Macintosh) дважды щелкните изображение, которое необходимо отредактировать.
- Щелкните правой кнопкой мыши (для Windows) или щелкните при нажатой клавише "Control" (для Macintosh) на изображение, затем выберите пункт "Редактировать в Fireworks" контекстного меню.

Dreamweaver запустит Fireworks, если Fireworks еще не запущен. Исходный PNG-файл для всей таблицы откроется в окне "Документ".

Дополнительные сведения об исходных файлах Fireworks PNG см. в справке Fireworks.

3 Выполните требуемые операции редактирования в Fireworks.

Dreamweaver распознает и сохраняет результаты всех операций редактирования, выполненных над таблицей в Fireworks.

4 После завершения редактирования таблицы нажмите кнопку "Готово" в окне "Документ".

Файл HTML и файлы фрагментов изображений для таблицы экспортируются с использованием текущих параметров оптимизации; таблица, размещенная в документе Dreamweaver, обновляется, а также сохраняются изменения исходного PNG-файла.

О вариантах поведения Dreamweaver

Если в документ Dreamweaver вставляется одно нефрагментированное изображение Fireworks, которому затем назначается вариант поведения Dreamweaver, то при открытии этого изображения в Fireworks для редактирования над ним будет расположен фрагмент. Первоначально этот фрагмент не будет отображаться, поскольку отображение фрагментов автоматически отключается при открытии и редактировании одного нефрагментированного графического объекта, которому назначены варианты поведения Dreamweaver. Фрагмент можно просмотреть, включив его отображение в Web-слое на панели "Слой".

При просмотре свойств фрагмента, которому назначен вариант поведения в Dreamweaver, в Fireworks, в текстовом поле "Ссылка" Инспектора свойств может отобразиться строка `javascript: ;`. Этот текст можно удалить. При необходимости можно ввести поверх него URL-ссылку, при этом назначенный вариант поведения сохранится после возврата в Dreamweaver.

При работе со средством Roundtrip HTML из Dreamweaver программа Fireworks поддерживает такие форматы серверных файлов, как CFM и PHP.

Dreamweaver поддерживает все варианты поведения Fireworks, в том числе обеспечивающие работу ролловеров и кнопок. При запуске-и редактировании в Fireworks объектов поддерживаются следующие варианты поведения Dreamweaver:

- Простой ролловер
- Смена изображения
- Восстановить замененное изображение

- Задать текст строки состояния
- Задать изображение панели навигации
- Всплывающее меню

***Примечание:** Fireworks не поддерживает несобственные варианты поведения, например варианты поведения, реализованные на сервере.*

***Примечание:** Элементы библиотеки Dreamweaver не поддерживают всплывающее меню.*

Оптимизация изображений и анимаций Fireworks, размещенных в документе Dreamweaver

Fireworks можно запустить из Dreamweaver, чтобы внести быстрые изменения в настройки экспорта, например, изменить параметры интерполяции или тип файлов, в которые будут экспортироваться размещенные в документе изображения и анимации Fireworks. Fireworks позволяет внести изменения в параметры оптимизации, настройки анимации, а также изменить размеры и позицию экспортируемой части изображения.

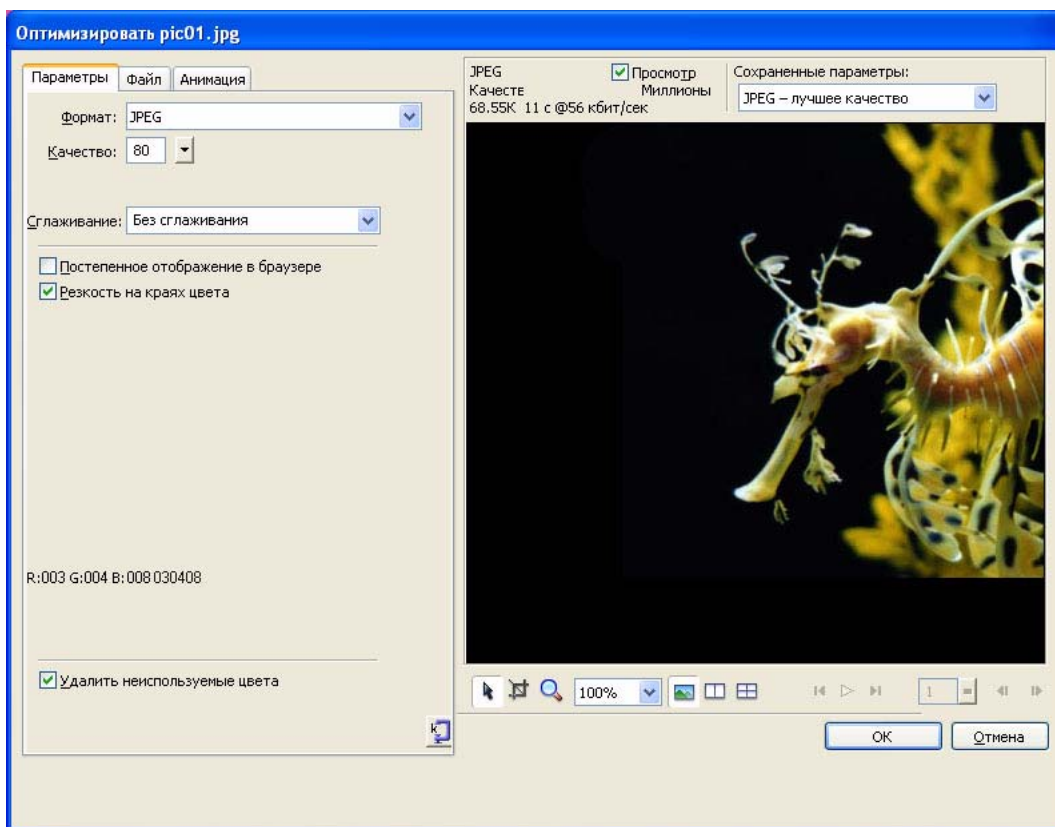
Чтобы изменить параметры оптимизации изображения Fireworks, помещенного в документ Dreamweaver.

1 В Dreamweaver выберите изображение и выполните одно из следующих действий.

- Выберите пункт меню "Команды" > "Оптимизировать изображение в Fireworks".
- Нажмите кнопку "Оптимизировать в Fireworks" в Инспекторе свойств.
- Щелкните правой кнопкой мыши (для Windows) или щелкните при нажатой клавише "Control" (для Macintosh), затем выберите пункт "Оптимизировать в Fireworks" во всплывающем меню.

2 При появлении запроса укажите, следует ли открыть исходный файл Fireworks для помещенного изображения.

Откроется диалоговое окно. Хотя в строке заголовка это не указано, окно в сущности является диалоговым окном "Просмотр изображений" Fireworks.



3 Выполните необходимые изменения в диалоговом окне "Просмотр изображений".

- Для изменения параметров оптимизации откройте вкладку "Параметры".
- Для изменения размеров или выбора части экспортируемого изображения, откройте вкладку "Файл" и измените соответствующие настройки. Если размеры изображения будут изменены в Fireworks, после возврата в Dreamweaver потребуется сбросить размеры изображения в Инспекторе свойств.
- Чтобы изменить настройки анимации изображения, щелкните вкладку "Анимация" и измените соответствующие настройки.

Дополнительные сведения о параметрах, доступных на этих вкладках, см. в справке Fireworks.

4 После завершения редактирования изображения нажмите кнопку "Обновить".

Изображение будет экспортировано с применением новых параметров оптимизации, используемый Dreamweaver файл GIF или JPEG будет обновлен, а исходный PNG-файл сохранен, если исходный файл был указан.

Если формат изображения был изменен, средство проверки ссылок Dreamweaver выдаст запрос на обновление ссылок на изображение. Например, если формат изображения my_image был изменен с GIF на JPEG, при нажатии кнопки "ОК" в диалоговом окне запроса все ссылки на my_image.gif на сайте будут заменены на my_image.jpg.

Изменение настроек анимации

При открытии и оптимизации анимированного файла GIF можно также изменить настройки анимации. Параметры анимации в диалоговом окне "Просмотр изображений" аналогичны доступным на панели "Кадры" в Fireworks.

***Примечание:** Во время операции оптимизации, инициированной в Dreamweaver, в Fireworks нельзя редактировать отдельные графические элементы. Для редактирования графических элементов анимации, необходимо открыть и отредактировать анимацию в Fireworks. Дополнительные сведения см. в разделе "Редактирование файлов Fireworks из Dreamweaver" на странице 345.*

Чтобы изменить настройки помещенной анимации, см. разделы "Оптимизация изображений и анимаций Fireworks, размещенных в документе Dreamweaver" на странице 348 и "Использование предварительного просмотра при экспорте" справки Fireworks.

Настройка параметров запуска и редактирования

Чтобы эффективно использовать средства Roundtrip HTML, необходимо выполнить некоторые предварительные действия, например, назначить Fireworks основным редактором изображений в Dreamweaver и установить соответствующие настройки запуска и редактирования в Fireworks.

***Примечание:** Необходимо также определить локальный сайт в Dreamweaver до начала использования средства Roundtrip HTML. Дополнительные сведения см. в разделе Использование Dreamweaver.*

Выбор Fireworks как основного редактора изображений для Dreamweaver

Dreamweaver содержит настройки, позволяющие автоматически запускать выбранные приложения для редактирования определенных типов файлов. Чтобы использовать возможности запуска и редактирования Fireworks, убедитесь, что Fireworks выбран в качестве основного редактора файлов GIF, JPEG и PNG в Dreamweaver.

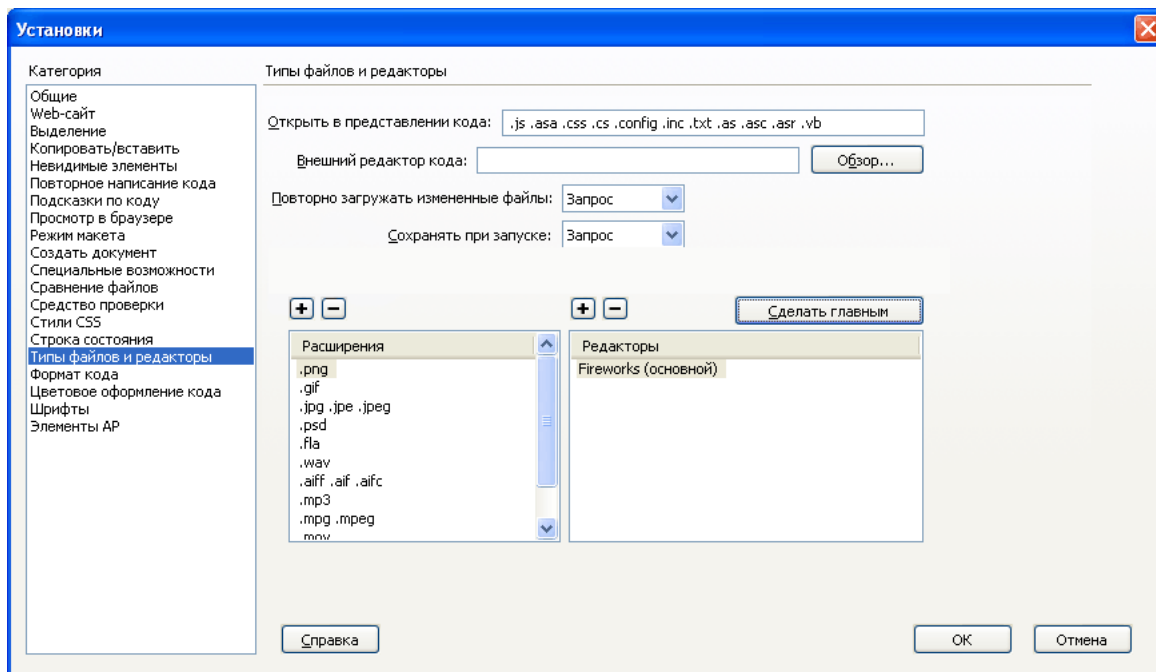
Хотя в качестве внешнего редактора изображений можно использовать и более ранние версии Fireworks, их функциональность запуска и редактирования сильно ограничена. При использовании средства Roundtrip HTML Fireworks MX и Fireworks 4 не полностью поддерживают изменение свойств ячеек для таблиц Dreamweaver, они также не поддерживают варианты поведения Dreamweaver. Fireworks 3 не полностью поддерживает открытие и редактирование помещенных таблиц и фрагментов таблиц, а Fireworks 2 не поддерживает открытие и редактирование исходных файлов PNG для помещенных изображений.

***Примечание:** Поскольку Fireworks является внешним редактором изображений для Dreamweaver по умолчанию, изменять эти настройки необходимо лишь в случае затруднений при запуске Fireworks CS3 из Dreamweaver.*

Чтобы выбрать Fireworks основным внешним редактором изображений для Dreamweaver.

- 1 В Dreamweaver выберите пункт меню "Редактирование" > "Установки", затем выберите "Типы файлов/редакторы".
- 2 В списке "Расширения" выберите расширение файла изображения для web (.gif, .jpg или .png).

3 Выберите Fireworks в списке "Редакторы", если программа имеется в этом списке. Если Fireworks отсутствует в списке, нажмите кнопку "плюс" (+), найдите приложение Fireworks на жестком диске и нажмите кнопку "Открыть".



4 Нажмите кнопку "Сделать основным".

5 Повторите шаги 2 – 4, чтобы установить Fireworks в качестве основного редактора для других типов файлов web-изображений.

О заметках разработчика и исходных файлах

При каждой операции экспорта файла Fireworks из сохраненного исходного файла PNG на сайт Dreamweaver программа Fireworks сохраняет заметки разработчика, содержащие информацию о файле. Например, при экспорте таблицы Fireworks программа Fireworks записывает заметки разработчика для каждого экспортируемого изображения. Эти заметки разработчика содержат ссылки на исходный файл PNG, который послужил источником для экспортируемых файлов.

При открытии и редактировании изображения Fireworks в Dreamweaver программа Dreamweaver использует заметки разработчика для обнаружения исходного файла PNG, на основании которого был создан файл изображения. Рекомендуется всегда сохранять исходные PNG-файлы Fireworks и экспортируемые файлы в папках сайта Dreamweaver. В этом случае можно гарантировать, что любой пользователь, имеющий совместный доступ к сайту, сможет открыть исходный файл PNG при запуске Fireworks из Dreamweaver.

Задание установок запуска и редактирования для исходных файлов Fireworks

Установки запуска и редактирования Fireworks позволяют выбрать способ обработки исходных файлов PNG при открытии файлов Fireworks в другом приложении.

Dreamweaver руководствуется установками запуска и редактирования Fireworks только в определенных случаях: при открытии или оптимизации изображения Fireworks. В частности, должно открываться и оптимизироваться изображение, не являющееся частью таблицы Fireworks и не содержащее в заметках разработчика верную ссылку на исходный файл PNG. Во всех других случаях, включая все случаи запуска и редактирования изображений Fireworks, программа Dreamweaver автоматически открывает исходный файл PNG, а если его не удастся обнаружить, выводит запрос для выбора расположения файла.

Для задания установок запуска и редактирования для Fireworks:

1 В Fireworks выберите пункт меню "Редактирование" > "Установки".

Примечание: На компьютере с операционной системой Mac OS X выберите пункт меню "Fireworks" > "Установки".

2 Щелкните вкладку "Запуск и редактирование" (для Windows) или выберите пункт "Запуск и редактирование" во всплывающем меню (для Macintosh).


3 Задайте параметры, которые будут использоваться при редактировании или оптимизации изображений Fireworks, помещенных во внешние приложения.

"Всегда использовать исходный PNG" всегда автоматически открывается PNG-файл Fireworks, определенный в заметках разработчика как источник помещенного изображения. Изменения вносятся и в исходный PNG-файл, и в соответствующее помещенное изображение.

"Не использовать исходный PNG" автоматически открывается помещенное изображение Fireworks вне зависимости от наличия исходного PNG-файла. Изменения вносятся только в помещенное изображение.

"Спрашивать при запуске" позволяет каждый раз выбирать, необходимо ли открыть исходный PNG-файл. При редактировании или оптимизации помещенного изображения Fireworks выводит запрос на запуск и редактирование. В этом приглашении также можно выбрать глобальные установки запуска и редактирования.

Использование кнопки "Управление файлами"

Кнопка "Управление файлами" , расположенная в верхней правой части окна "Документ" рядом с кнопкой "Быстрый экспорт", обеспечивает удобный доступ к командам передачи файлов. Кнопку "Управление файлами" можно использовать, когда документ расположен в одной из папок сайта Dreamweaver, и для этого сайта настроен доступ к удаленному серверу. Fireworks распознает папку как сайт, если в Dreamweaver с помощью диалогового окна "Управление сайтом" данная папка или содержащая ее папка была определена как локальная корневая папка сайта.

При нажатии кнопки "Управление файлами" отображается меню со следующими командами.

Получить копирует удаленно расположенную версию файла на локальный сайт, перезаписывая локальный файл удаленной копией.

Извлечь извлекает файл с сервера, перезаписывая локальный файл удаленной копией. Использование команды "Извлечь с сервера" в Fireworks возможно, если в Dreamweaver был установлен параметр "Разрешить возврат и извлечение файлов с сервера" для содержащего документ сайта.

Поместить копирует локальную версию файла на удаленный сайт, перезаписывая удаленный файл локальной копией.

Вернуть на сервер выполняет возврат локального файла на сервер, перезаписывая удаленный файл его локальной копией. Использование команды "Вернуть на сервер" в Fireworks разрешено лишь тогда, когда в Dreamweaver установлен параметр "Разрешить извлечение и возврат файлов" для содержащего документ сайта.

Отменить извлечение с сервера отменяет выполненную команду "Извлечь с сервера" и повторно получает файл с удаленного сервера, замещая локальный вариант файла удаленным вариантом. Использование команды "Извлечь с сервера" в Fireworks возможно, если в Dreamweaver был установлен параметр "Разрешить возврат и извлечение файлов с сервера" для содержащего документ сайта.

***Примечание:** В Fireworks команды меню "Управление файлами" доступны лишь тогда, когда документ находится в папке сайта Dreamweaver, для которого задан удаленный сервер. Команды "Управление файлами" Fireworks применяются для работы с файлами лишь тех сайтов, для которых установлены способы передачи данных "Локальный/Сетевой" или "FTP". Fireworks не может обмениваться файлами с сайтами, для которых используются альтернативные средства обмена файлами, такие как SourceSafe, WebDAV, RDS или SFTP.*

Работа с Flash

Программа Fireworks хорошо интегрируется с Flash. Векторные и растровые графические объекты, анимации и изображения кнопок со многими состояниями можно легко импортировать, копировать или экспортировать из Fireworks во Flash. Функциональность запуска и редактирования упрощает редактирование графики Fireworks напрямую из Flash.

***Примечание:** Стиль "Flash HTML" не поддерживает код всплывающих меню. Варианты поведения кнопок Fireworks и другие варианты интерактивного поведения не импортируются во Flash.*

Помещение графики Fireworks во Flash

Графику Fireworks можно поместить во Flash различными способами. При импорте или копировании и последующей вставке PNG-файла Fireworks обеспечивается максимальный контроль над всеми аспектами импорта графики и анимации во Flash.

Хотя наибольший контроль над процессом экспорта обеспечивается при импорте или копировании и вставке PNG-файлов Fireworks, можно также импортировать во Flash экспортированные из Fireworks файлы в форматах JPEG, GIF, PNG и SWF.

***Примечание:** При импорте или копировании и последующей вставке графики Fireworks в Flash некоторые атрибуты, например, "Живые" фильтры и текстуры, теряются. Эффект контурного градиента невозможно импортировать или скопировать и вставить в документ Flash из Fireworks. Кроме того, Flash поддерживает только сплошные заливки, градиентные заливки и основные варианты обводки.*

Импорт PNG-файлов Fireworks во Flash

Исходные файлы Fireworks PNG можно непосредственно импортировать во Flash без необходимости использовать промежуточный формат для экспорта. Все векторные и растровые графические объекты, анимации и кнопки со многими состояниями Fireworks могут быть импортированы во Flash.

Примечание: Варианты поведения кнопок Fireworks и другие варианты интерактивного поведения не импортируются во Flash, поскольку варианты поведения Fireworks реализуются с помощью кода JavaScript, внешнего по отношению к файлам изображений. Flash использует собственный внутренний код ActionScript™.

При импорте PNG-файла Fireworks в документ Flash можно выбрать один из многих способов импорта. Если PNG-файл содержит несколько страниц, можно импортировать все страницы в новые кадры или сцены Flash, либо выбрать определенную страницу и импортировать только ее в текущий кадр. Можно импортировать все содержимое страницы, включая кадры, слои и объекты, в виде фрагмента ролика Flash; также можно импортировать все содержимое в один вновь создаваемый слой. Векторные и текстовые объекты можно импортировать, полностью сохраняя их редактируемость, а можно и отказаться от возможности редактирования и импортировать весь файл Fireworks PNG как одно сведенное растровое изображение.

Для импорта PNG-файла Fireworks во Flash.

1 Сохраните документ в Fireworks.

Для информации о сохранении файлов см. справку Fireworks.

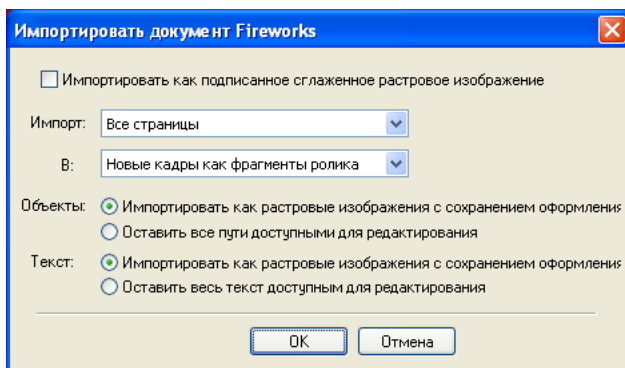
2 Перейдите к открытому в программе Flash документу.

3 (Необязательно) Выберите мышью ключевой кадр и слой, на который будет импортировано содержимое файла Fireworks.

4 Выберите пункт меню "Файл" > "Импорт".

5 В диалоговом окне "Импорт" перейдите к импортируемому файлу PNG и выберите его, затем нажмите кнопку "ОК".

Отобразится диалоговое окно "Импорт документа Fireworks".



Выполните одно из следующих действий.

- a Выберите вариант "Импортировать как одно сведенное растровое изображение", если требуется импортировать файл как одно растровое изображение с полной потерей возможности редактирования отдельных элементов. Если документ PNG состоит из нескольких страниц, то импортируется только первая страница.

Примечание: Если этот параметр выбран, все прочие параметры диалогового окна становятся недоступными.

- b Выберите вариант импорта в двух всплывающих меню.

Импортировать все страницы в новые кадры как фрагменты ролика Все страницы из файла PNG импортируются в новый слой Flash, который получает имя PNG-файла. Ключевой кадр создается в новом слое в позиции текущего кадра, первая страница файла PNG помещается в этот кадр как видеоролик, остальные страницы помещаются как фрагменты ролика в последующие кадры. Иерархия слоев и кадров из файла PNG сохраняется.

Импорт первой страницы в текущий кадр как фрагмента ролика Содержимое выбранной страницы импортируется как фрагмент ролика, помещаемый в активный кадр и слой в файле Flash. Иерархия слоев и кадров из файла PNG сохраняется.

Импорт всех страниц в новые сцены как фрагменты ролика Все страницы из файла PNG импортируются, каждая из них отображается на новую сцену как фрагменты ролика. Все слои и кадры в этих страницах сохраняются. Если в файле Flash уже существуют сцены, при импорте новые сцены добавляются после существующих.

Импорт первой страницы в новый слой Выбранная страница импортируется как новый слой. Кадры исходного документа импортируются во временную шкалу в виде отдельных кадров.

6 Выберите предпочтительный вариант импорта векторных объектов.

Импорт в виде растровых изображений для сохранения внешнего вида сохраняет возможность редактирования векторных объектов, если они не содержат особых заливок, обводок или эффектов, не поддерживаемых во Flash. Для сохранения внешнего вида таких объектов Flash преобразует их в нередатируемые растровые изображения.

Импорт в виде редактируемых контуров сохраняет возможность редактирования всех векторных объектов. Если объекты содержат особые заливки, обводки или эффекты, не поддерживаемые во Flash, эти свойства либо теряются, либо преобразуются в ближайшие эквиваленты Flash, при этом внешний вид объектов может измениться.

7 Выберите предпочтительный способ импорта текста.

Импорт в виде растровых изображений для сохранения внешнего вида сохраняет возможность редактирования текста, если в нем не используются особые заливки, обводки или эффекты, не поддерживаемые во Flash. Для сохранения внешнего вида такого текста, Flash преобразует его в нередатируемые растровые изображения.

Сохранение возможности редактирования всего текста сохраняет возможность редактирования всего текста. Если текстовые объекты содержат специальные заливки, обводки или эффекты, не поддерживаемые во Flash, эти свойства либо теряются, либо преобразуются в ближайшие эквиваленты во Flash, при этом вид текста может измениться.

8 Нажмите кнопку "ОК".

PNG-файл Fireworks импортируется в программу Flash с использованием установленных параметров импорта.

***Примечание:** Заданные в диалоговом окне "Импорт документа Fireworks" параметры сохраняются и используются в дальнейшем как параметры импорта файлов PNG по умолчанию.*

Копирование и вставка графики Fireworks в программу Flash

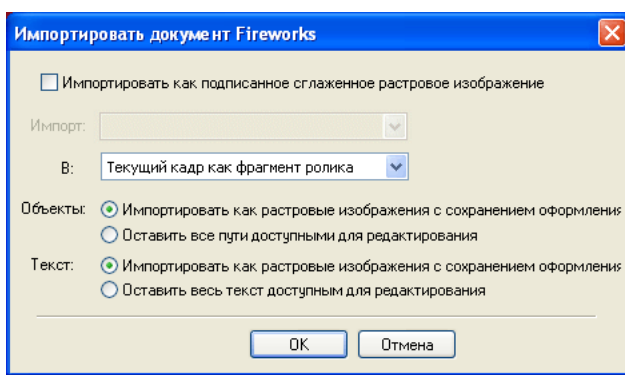
Быстро поместить графический объект Fireworks в документ Flash можно, скопировав его в буфер обмена и вставив в документ или просто перетянув изображение из окна Fireworks в окно Flash.

***Примечание:** Для копирования графического объекта в версию программы Flash более раннюю, чем Flash 8, необходимо использовать пункт меню "Редактирование" > "Копировать как векторные объекты".*

Примечание: Может также потребоваться разгруппировать объекты с помощью пункта меню "Изменение" > "Разгруппировать", чтобы в программе Flash их можно было редактировать по отдельности.

Для копирования и вставки или перетягивания графики из Fireworks в документ Flash.

- 1 В Fireworks выделите один или более объектов для копирования.
 - 2 Выберите пункт меню "Редактирование" > "Копировать" или нажмите кнопку "Быстрый экспорт" и выберите пункт "Копировать" во всплывающем меню "Flash".
 - 3 В программе Flash создайте новый документ и выберите пункт меню "Редактирование" > "Вставить" или перетяните файл непосредственно из Fireworks во Flash.
- Отобразится диалоговое окно "Импорт документа Fireworks".



- 4 Выберите вариант во всплывающем меню "Назначение".

Текущий кадр как фрагмент ролика Вставляемое содержимое импортируется как фрагмент ролика, который помещается в активные кадр и слой в файле Flash. Иерархия слоев и кадров из файла PNG сохраняется.

Новый слой Вставляемое содержимое импортируется как новый слой. Кадры исходного документа импортируются во временную шкалу в виде отдельных кадров.

- 5 Выберите предпочтительный способ импорта векторных объектов.

Импорт в виде растровых изображений для сохранения внешнего вида сохраняет возможность редактирования векторных объектов, если они не содержат особых заливок, обводок или эффектов, не поддерживаемых во Flash. Для сохранения внешнего вида таких объектов Flash преобразует их в нередатируемые растровые изображения.

Импорт в виде редактируемых контуров сохраняет возможность редактирования всех векторных объектов. Если объекты содержат особые заливки, обводки или эффекты, не поддерживаемые во Flash, эти свойства либо теряются, либо преобразуются в ближайшие эквиваленты Flash, при этом внешний вид объектов может измениться.

- 6 Выберите предпочтительный способ импорта текста.

Импорт в виде растровых изображений для сохранения внешнего вида сохраняет возможность редактирования текста, если в нем не используются особые заливки, обводки или эффекты, не поддерживаемые во Flash. Для сохранения внешнего вида такого текста, Flash преобразует его в нередатируемые растровые изображения.

Сохранение редактируемости всего текста сохраняет возможность редактирования всего текста. Если текстовые объекты содержат специальные заливки, обводки или эффекты, не поддерживаемые во Flash, эти свойства либо теряются, либо преобразуются в ближайшие эквиваленты во Flash, при этом вид текста может измениться.

7 Нажмите кнопку "ОК".

Вставляемое содержимое импортируется в программу Flash с использованием установленных параметров импорта.

***Примечание:** Заданные в диалоговом окне "Импорт документа Fireworks" параметры сохраняются и используются в дальнейшем при копировании или перетягивании файлов PNG во Flash.*

О структуре библиотеки Flash

Объекты Fireworks импортируются в папку *Fireworks Objects Folder* в библиотеке Flash. Эта папка имеет следующую структуру:

Папка "Файл 1" // Имя устанавливается соответственно имени файла Fireworks

- Папка "Страница 1" // Имя устанавливается соответственно имени страницы (если страниц больше одной)

- Страница 1 // Имя соответствует имени страницы

- — Папка "Кадр 1" // Имя соответствует имени кадра (если кадров больше одного)

- — "Кадр 1" // Имя соответствует имени кадра

- — — "Символ 1 в кадре 1" // Имя соответствует имени символа

- — — "Символ 2 в кадре 1"

...

- Папка "Общие слои" // Общие слои для всех кадров в папке "Страница 1"

- — Папка "Общие слои" // Имя соответствует имени общего слоя

- — Символ общего слоя

- Папка "Страница 2"

- Страница 2

- Символ 1 в странице 2 (для страницы без кадров)

...

- Папка "Страница-шаблон"

- "Страница-Шаблон"

- Символ 1 в папке "Страница-Шаблон"

...

- Папка "Общие слои" // Общие слои для всех страниц

- — Папка "Общие слои" // Имя соответствует имени общего слоя

- — Символ общего слоя

Об импорте символов, к которым применено 9-фрагментное масштабирование

При импорте символа Fireworks, к которому применено 9-фрагментное масштабирование, четыре направляющих фрагментов импортируются в программу Flash и сохраняются.

9-фрагментное масштабирование сохраняется для обычных изображений, расширенных (rich) изображений и символов кнопок, но не для анимаций, поскольку для анимаций Fireworks оно не поддерживается. Импортированные символы сохраняются как символы в библиотеке Flash.

Об импортировании расширенных (rich) графических символов

При импорте расширенных графических символов, например компонентов Flex, в программу Flash, необходимо учитывать несколько ограничений.

- Результаты программных операций редактирования, примененных к символу, теряются. Импортируется шаблонная копия символа.
- Расширенные графические символы сохраняются в виде файла PNG и файла JSF. Импортируется только файл PNG. Если символ состоит из ряда контуров, эти контуры объединяются в один символ.

Если необходимо обеспечить полную функциональность символа в Flash, его необходимо заменить на аналогичный вариант символа Flash.

О сохранении слоевых эффектов Photoshop

Fireworks поддерживает перечисленные ниже эффекты слоев Photoshop. В этом списке описывается способ импорта каждого из эффектов в программу Flash.

"Живой" эффект Photoshop – "Отбрасываемая тень". Отображение происходит следующим образом:

размеры отображаются в значения blurX, blurY;
расстояние отображается в расстояние;
цвет отображается в цвет;
угол отображается в значение 180 – (угол, заданный в эффекте Photoshop).

"Живой" эффект Photoshop – "Внутренняя тень слоя". Отображение происходит следующим образом:

размеры отображаются в значения blurX, blurY;
расстояние отображается в расстояние;
цвет отображается в цвет;
угол отображается в значение 180 – (угол, заданный в эффекте Photoshop).

"Живой" эффект Photoshop – "Внешнее свечение". Отображение происходит следующим образом:

непрозрачность отображается в интенсивность;
цвет отображается в цвет;
размеры отображаются в значения blurX, blurY.

Живой эффект Photoshop – "Внутреннее свечение". Отображение происходит следующим образом:

непрозрачность отображается в интенсивность;
цвет отображается в цвет;
размеры отображаются в значения blurX, blurY.

Объекты, к которым применены любые прочие слоевые эффекты Photoshop, растрируются.

О сохранении видимости и блокировки

Объекты и слои, скрытые в файле PNG, импортируются в документ Flash и остаются скрытыми. Однако невидимые части расширенных графических символов (например, состояния "Указатель над кнопкой" или "Нажатие") не импортируются.

Если слой заблокирован или скрыт, все объекты и вложенные слои в этом слое наследуют это свойство и сохраняют его при импорте в программу Flash.

Однако при импорте единственной страницы в новый слой в программе Flash, для всей страницы создается один слой, в котором отображаются все объекты; в этом случае атрибуты видимости и блокировки не сохраняются.

Об экспорте графических объектов Fireworks в другие форматы для использования в программе Flash

Графические объекты Fireworks можно экспортировать в файлы JPEG, GIF, PNG и AI (Adobe Illustrator 7), а затем импортировать созданные файлы в программу Flash.

Для информации об экспорте файлов JPEG и GIF см. справку Fireworks. Для информации об экспорте в формат PNG см. в разделе “Экспорт файлов PNG с прозрачными областями” на странице 360. Для информации об импорте любого из этих форматов в программу Flash см. в разделе “Импорт экспортированной графики и анимации Fireworks в программу Flash” на странице 361.

***Примечание:** Хотя PNG является собственным форматом файлов Fireworks, экспортированные из Fireworks файлы PNG, отличаются от сохраненных в Fireworks исходных файлов PNG. Экспортируемые файлы PNG по сути не отличаются от файлов GIF или JPEG; они содержат лишь изображение и не содержат какую-либо дополнительную информацию о фрагментах, слоях, интерактивности, “Живых” фильтрах или другом редактируемом содержимом. Дополнительные сведения об исходных файлах PNG см. в справке Fireworks.*

Экспорт графики и анимации Fireworks в виде файлов SWF

Графику и анимацию Fireworks можно экспортировать в виде файлов Flash SWF. Существует несколько параметров, определяющих способ экспорта объектов.

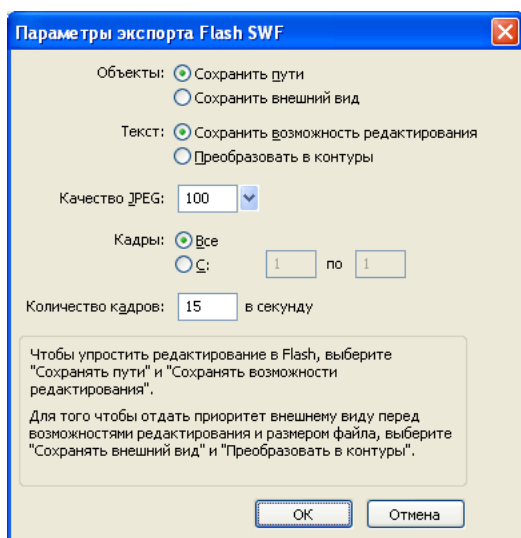
Если в диалоговом окне “Параметры экспорта Flash SWF” не выбран параметр “Сохранить внешний вид”, то часть форматирования документа теряется. Размер и цвет обводки сохраняются. При экспорте в формат SWF теряются следующие свойства форматирования документа:

- Режим смещения
- Слои
- Маски (примененные перед экспортом)
- Объекты фрагментов, карты ссылок и варианты поведения
- Узорные заливки
- Контурные градиенты

Для экспорта изображения или анимации Fireworks в виде файла SWF.

- 1 Выберите пункт меню “Файл” > “Экспорт” или нажмите кнопку “Быстрый экспорт” и выберите пункт “Экспорт SWF” во всплывающем меню “Flash”.
- 2 В диалоговом окне “Экспорт” введите имя файла и выберите папку назначения.
- 3 Выберите “Flash SWF” во всплывающем меню “Сохранить”.
- 4 Нажмите кнопку “Параметры”.

Откроется диалоговое окно "Параметры экспорта Flash SWF".



5 В области "Объекты" выберите один из следующих вариантов.

"Сохранить контуры" позволяет сохранить возможность редактирования контуров. Эффекты и форматирование теряются.

Сохранить внешний вид преобразует векторные объекты в растровые объекты по мере необходимости, сохраняя внешний вид примененных обводок и заливок. Возможность редактирования теряется.

6 В области "Текст" выберите один из следующих вариантов.

"Сохранить возможность редактирования" позволяет сохранить возможность редактирования текста. Эффекты и форматирование теряются.

Преобразовать в контуры Преобразует текст в контуры, сохраняя любые заказные настройки кернинга или разрядки, введенные в Fireworks. Возможность редактирования объекта как текста теряется.

7 Задайте качество изображений JPEG с помощью ползунка "Качество JPEG".

8 Выберите диапазон экспортируемых кадров и количество кадров в секунду.

9 Нажмите кнопку "ОК".

10 Нажмите кнопку "Сохранить" в диалоговом окне "Экспорт".

Для информации об импорте экспортированных SWF-файлов в программу Flash см. в разделе "Импорт экспортированной графики и анимации Fireworks в программу Flash" на странице 361.

Экспорт файлов PNG с прозрачными областями

Формате PNG позволяет использовать в изображениях с 32-битной глубиной цвета. Исходные файлы Fireworks PNG можно импортировать непосредственно в программу Flash.

В 8-битных файлах PNG также можно создавать прозрачные области. При использовании 8-битных файлов PNG, можно получить лучшие результаты сжатия и возможности управления прозрачностью, чем при использовании формата GIF. 8-битные графические объекты Fireworks PNG можно экспортировать для вставки в документ Flash с поддержкой прозрачности.

Для экспорта 8-битного файла PNG с поддержкой прозрачности.

- 1 В Fireworks выберите пункт меню "Окно" > "Оптимизация", чтобы открыть панель "Оптимизировать", если она еще не отображается.
- 2 Выберите формат файла экспорта "PNG 8" и тип прозрачности "Альфа-прозрачность" в соответствующих-всплывающих списках.
- 3 Выберите пункт меню "Файл" > "Экспорт".
- 4 Выберите вариант "Только изображения" во всплывающем меню "Экспорт". Введите имя файла, затем нажмите кнопку "Сохранить".

Для информации об импорте экспортированных файлов PNG в программу Flash см. в разделе "Импорт экспортированной графики и анимации Fireworks в программу Flash" на странице 361.

Импорт экспортированной графики и анимации Fireworks в программу Flash

Для импорта графики и анимации, экспортированных из Fireworks, используется команда "Импорт" программы Flash.

Для импорта графики и анимации Fireworks в программу Flash.

- 1 Создайте новый документ в программе Flash.

Примечание: Если изображение Fireworks импортируется в существующий файл Flash, создайте в программе Flash новый слой.

- 2 Выберите пункт меню "Файл" > "Импорт", затем выберите файл анимации или изображения.
- 3 Нажмите кнопку "Открыть", чтобы импортировать файл.

Использование Fireworks для редактирования импортированных в программу Flash графических объектов

Интеграция по принципу запуска и редактирования позволяет использовать Fireworks для внесения изменений в изображения, которые были ранее импортированы в программу Flash. Таким образом, можно редактировать любое импортированное изображение, даже если оно не было экспортировано из Fireworks.

Примечание: Собственные файлы Fireworks PNG, импортированные в программу Flash, являются исключением, если они импортировались без сведения в растр.

Если изображение экспортировалось из Fireworks, и наряду с экспортированным файлом изображения сохранился и исходный файл PNG, то при вызове из Flash программа Fireworks может открывать исходный файл PNG для редактирования. В этом случае при возврате в Flash обновляются и исходный файл PNG, и изображение во Flash.

- 1 В программе Flash щелкните правой кнопкой (для Windows) или щелкните при нажатой клавише "Control" (для Macintosh) графический файл на панели "Библиотека".

- 2 Выберите пункт "Редактировать в Fireworks" во всплывающем меню.

Примечание: Если пункт "Редактировать в Fireworks" отсутствует во всплывающем меню, выберите пункт "Редактировать с помощью" и укажите путь к приложению Fireworks.

- 3 Выберите "Да" в диалоговом окне "Найти источник", если необходимо найти исходный файл PNG для изображения Fireworks, затем нажмите кнопку "Открыть".

Примечание: Если установки запуска и редактирования Fireworks были изменены, это диалоговое окно может не появиться.

Файл открывается в программе Fireworks, а заголовок окна "Документ" указывает, что редактируется файл из программы Flash.

4 Внесите изменения в изображение, затем нажмите кнопку "Готово".

Fireworks экспортирует новый файл изображения в программу Flash; если редактировался исходный файл PNG, он также сохраняется.

Работа с программой FreeHand

Поскольку и Fireworks, и FreeHand поддерживают векторные объекты, над векторными графическими объектами можно легко работать в обеих программах совместно. Однако внешний вид объектов в этих приложениях может различаться, поскольку наборы функций Fireworks и FreeHand совпадают не полностью. Дополнительные сведения см. в разделе "Работа с другими приложениями векторной графики" на странице 367.

Процедуры, описанные в этом разделе, касаются не только использования Fireworks совместно с FreeHand, но и использования Fireworks с другими приложениями векторной графики, такими как Adobe Illustrator и CorelDraw. Дополнительные сведения см. в разделе "Работа с другими приложениями векторной графики" на странице 367.

Помещение графики FreeHand в документ Fireworks

Графику FreeHand можно поместить в документ Fireworks различными способами. Можно импортировать изображение, скопировать его и вставить в документ, или просто перетянуть. В Fireworks версии CS3 поддерживаются графические объекты FreeHand версии 7 или более поздних версий.

Импорт графики FreeHand в программу Fireworks

Fireworks позволяет импортировать созданные в FreeHand векторные графические изображения. При импорте изображений FreeHand можно установить следующие параметры.

Масштабирование определяет степень увеличения или уменьшения импортируемого файла.

Ширина и высота задают ширину и высоту импортируемого файла в пикселах, дюймах или сантиметрах.

Разрешение определяет разрешение импортируемого файла.

Сглаживание выполняет сглаживание импортированных объектов, предотвращая появление зубчатых краев. Этот параметр можно устанавливать отдельно для контуров и для текста.

***Примечание:** Воспользуйтесь Инспектором свойств, чтобы выбрать параметр "Сглаживание" или "Резкая граница" для выделенных объектов.*

Преобразование файла определяет способ обработки многостраничных документов при импорте:

- Вариант "Открыть страницу" соответствует импорту только указанной страницы.
- Вариант "Открыть страницы как кадры" обеспечивает импорт всех страниц документа, каждая из них помещается в отдельном кадре.
- При выборе варианта "Без слоев" все объекты импортируются на один слой.
- Вариант "Запомнить слои" обеспечивает сохранение структуры слоев импортируемого файла.

- Вариант "Преобразовать слои в кадры" обеспечивает помещение каждого слоя импортируемого документа в отдельный кадр.

Включить невидимые слои включает импорт объектов со скрытых слоев. В противном случае невидимые слои игнорируются.

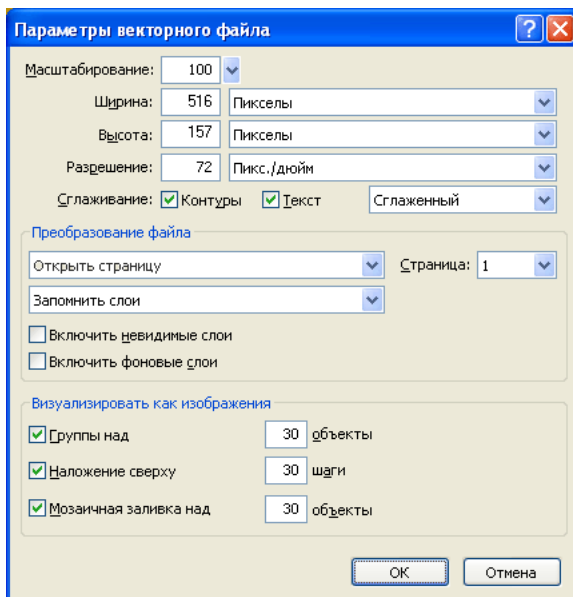
Включить фоновые слои включает импорт объектов из фонового слоя документа. В противном случае фоновый слой игнорируется.

Визуализировать как изображения сложные группы, наложения или мозаичные заливки растриваются и помещаются в отдельные растровые объекты в документе Fireworks. Введите число в поле ввода, чтобы указать, сколько объектов может быть добавлено в группу, наложение или мозаичную заливку до выполнения ее растривания при импорте.

Для импорта векторного графического объекта из файла FreeHand:

1 В Fireworks выберите пункт меню "Файл" > "Импорт", выберите импортируемый файл FreeHand и нажмите кнопку "Открыть".

Откроется диалоговое окно "Параметры векторного файла".



2 Задайте требуемые параметры.

3 Нажмите кнопку "OK".

Копирование и перетягивание графики FreeHand в Fireworks

Графику FreeHand можно быстро поместить в документ Fireworks путем копирования и вставки или перетягивания между окнами.

Для копирования и вставки выделенного изображения FreeHand в документ Fireworks.

1 В программе FreeHand выберите пункт меню "Редактирование" > "Копировать".

2 Создайте новый документ в программе Fireworks или откройте существующий.

3 Выберите пункт меню "Редактирование" > "Вставить".

Для перетягивания изображения FreeHand в программу Fireworks.

- ❖ Перетяните изображение из программы FreeHand в открытый документ в программе Fireworks.



В операционной системе Windows, если приложения FreeHand и Fireworks развернуты, перетяните изображение FreeHand на кнопку Fireworks на панели задач. Удерживайте его, не отпуская кнопку мыши, в течение нескольких секунд, после чего развернется окно документа Fireworks. Перетащите курсор на холст и отпустите кнопку мыши.

Помещение графики Fireworks в программу FreeHand

Существует ряд способов помещения графики Fireworks в документ FreeHand. Графический объект Fireworks можно быстро поместить в документ FreeHand, импортировав его или скопировав и вставив. Также можно экспортировать графический объект Fireworks в совместимый с FreeHand формат, а затем импортировать его в программу FreeHand.

Импорт графики Fireworks в программу FreeHand

Программа FreeHand позволяет импортировать созданные в Fireworks векторные графические объекты. В зависимости от выбранных при импорте или открытии файла параметров FreeHand может выполнить импорт слоев, кадров, векторных объектов, текста, растровых изображений и некоторых эффектов, поддерживаемых обоими приложениями, из документа Fireworks. Скрытые слои Fireworks игнорируются и не импортируются. Возможность дальнейшего редактирования различных составляющих импортируемого в программу Freehand содержимого зависит от установленных в диалоговом окне "Параметры импорта Fireworks PNG" значений.

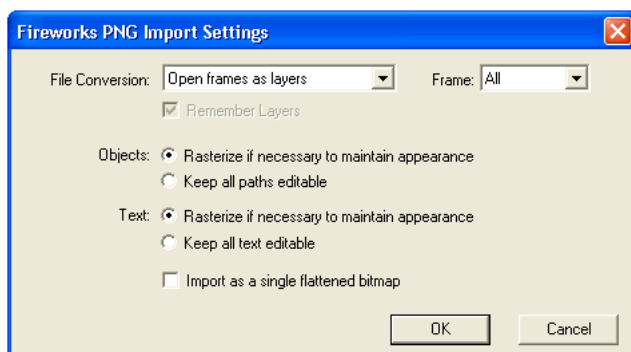
Для импорта файла Fireworks PNG в программу FreeHand.

- 1 Сохраните документ в программе Fireworks.

Для информации о сохранении файлов см. справку Fireworks.

- 2 Переключитесь на открытый документ в программе FreeHand.
- 3 Выберите пункт меню "Файл" > "Импорт" или "Файл" > "Открыть".
- 4 Найдите и выделите импортируемый файл PNG в диалоговом окне "Импорт", затем нажмите кнопку "Открыть".

Откроется диалоговое окно "Параметры импорта Fireworks PNG".



- 5 Выберите значение параметра "Преобразование файла".

Открыть кадры как страницы кадры Fireworks импортируются как отдельные страницы FreeHand. При необходимости выберите параметр "Запомнить слои", чтобы преобразовать слои Fireworks в слои FreeHand. Если этот параметр не выбран, содержимое всех слоев Fireworks объединяется в единственном слое.

Открыть кадры как слои кадры Fireworks импортируются в виде отдельных слоев.

6 Выберите импортируемый кадр, во всплывающем меню "Кадр". Для импорта всех кадров выберите в списке вариант "Все".

***Примечание:** Вариант "Все" будет доступен только тогда, когда кадры открываются как слои, или когда файл PNG открывается (а не импортируется).*

7 Задайте параметры импорта объектов:

"Растривать при необходимости сохранения внешнего вида" некоторые векторные объекты преобразуются в нередатируемые растровые изображения. Преобразуются только объекты с эффектами, обводками и заливками, не совместимыми с программой FreeHand.

"Сохранить возможность редактирования контуров" сохраняет возможность редактирования всех импортированных векторных объектов. Некоторые объекты могут выглядеть в программе FreeHand немного иначе, чем в Fireworks, из-за различий в способах интерпретации информации между этими приложениями. Кроме того, некоторые эффекты, не поддерживаемые обоими приложениями, могут быть утеряны.

8 Задайте параметры импорта текста.

"Растривать при необходимости сохранения внешнего вида" некоторые текстовые объекты преобразуются в нередатируемые растровые изображения. Преобразуется только текст с эффектами, обводками и заливками, не совместимыми с программой FreeHand.

"Сохранить возможность редактирования всего текста" сохраняет возможность редактирования всего импортированного текста. Часть текст может выглядеть в FreeHand иначе, чем в Fireworks, а некоторые эффекты, не поддерживаемые обоими приложениями, могут быть утеряны.

9 Выберите вариант "Импортировать как одно сведенное растровое изображение", если необходимо сохранить внешний вид всего документа Fireworks. При выборе этого варианта все остальные параметры диалогового окна "Параметры импорта Fireworks PNG" становятся неактивными. Этим вариантом следует пользоваться, лишь если наличие возможности редактирования документа не имеет значения.

10 Нажмите кнопку "ОК".

11 Щелкните в части окна "Документ" программы FreeHand, в которую необходимо поместить изображение из файла Fireworks PNG.

Копирование и вставка графики Fireworks в программу FreeHand

Графические объекты Fireworks можно быстро помещать в программу FreeHand путем копирования и вставки.

При помещении графических объектов Fireworks в документ FreeHand некоторые их свойства, такие как "Живые" фильтры и текстуры, теряются. Дополнительные сведения см. в разделе "Неподдерживаемые функции" на странице 367.

***Примечание:** Способ копирования и вставки, позволяющий помещать графику Fireworks в другие приложения, работает также с программами Illustrator, CorelDraw и Photoshop.*

Чтобы копировать и вставлять графические объекты в программу FreeHand.

1 Выберите в Fireworks один или более объектов, которые необходимо скопировать.

2 Выберите пункт меню "Редактирование" > "Копировать" или нажмите кнопку "Быстрый экспорт" и выберите пункт "Копировать" во всплывающем меню "FreeHand".

3 Переключитесь на открытый документ в программе FreeHand.

4 Выберите пункт меню "Редактирование" > "Вставить".

Откроется диалоговое окно "Параметры импорта Fireworks PNG". Для ознакомления с подробным описанием параметров см. "Импорт графики Fireworks в программу FreeHand" на странице 364.

5 Выберите требуемые параметры и нажмите кнопку "ОК".

Копирование и вставка контуров Fireworks в программу FreeHand

С помощью команды "Копировать как векторные объекты" можно скопировать выделенные контуры Fireworks в программу FreeHand. Команда "Копировать векторные объекты" полезна, когда требуется скопировать лишь сами контуры, но не их содержимое.

Примечание: При работе с FreeHand 10 и более ранними версиями используйте команду "Копировать как векторные объекты". При работе с FreeHand MX использование команды "Редактирование" > "Копировать" обеспечит полное сохранение вида объекта и улучшенные возможности редактирования. Дополнительные сведения см. в разделе "Копирование и вставка графики Fireworks в программу FreeHand" на странице 365.

Чтобы копировать выбранные контуры Fireworks.

1 Выберите пункт меню "Редактирование" > "Копировать как векторные объекты" или нажмите кнопку "Быстрый экспорт" и выберите пункт "Копировать как векторные объекты" во всплывающем меню FreeHand.

2 Переключитесь в программе FreeHand на открытый документ.

3 Выберите пункт меню "Редактирование" > "Вставить", чтобы вставить контуры.

Экспорт графики Fireworks в программу FreeHand

Можно экспортировать графику Fireworks в совместимый с FreeHand формат, а затем импортировать графику в программу FreeHand.

Для экспорта векторного изображения в программу FreeHand:

1 В Fireworks выберите пункт меню "Файл" > "Экспорт" или нажмите кнопку "Быстрый экспорт" и выберите пункт "Экспорт в FreeHand" во всплывающем меню FreeHand.

2 В диалоговом окне "Экспорт" введите имя файла и выберите папку назначения.

3 Выберите формат "Illustrator 8" во всплывающем меню "Сохранить".

Примечание: Illustrator 8 - это формат графических файлов, используемый при экспорте графики из Fireworks в любые другие приложения векторной графики, включая FreeHand. Большинство приложений векторной графики способны открыть файл в формате Illustrator 8.

4 Нажмите кнопку "Параметры".

5 В диалоговом окне "Параметры экспорта в Illustrator" выберите один из следующих вариантов.

Экспортировать только текущий кадр имена слоев сохраняются, экспортируется только текущий кадр.

Преобразовать кадры в слои каждый кадр Fireworks экспортируется как слой в сохраняемом файле.

6 Выберите параметр "Совместимость с FreeHand", если файл экспортируется для использования в программе FreeHand.

При выборе параметр "Совместимость с FreeHand" растровые изображения не включаются в экспортируемый файл, а градиентные заливки преобразуются в сплошные.

7 Нажмите кнопку "ОК".

8 Нажмите кнопку "Сохранить" в диалоговом окне "Экспорт".

***Примечание:** После экспорта Fireworks устанавливает для сглаживания краев объектов свойство "Резкий".*

9 Переключитесь на открытый документ в программе FreeHand.

10 Выберите пункт меню "Файл" > "Открыть" или "Файл" > "Импорт", выберите экспортированный из Fireworks файл и нажмите кнопку "Открыть".

Работа с другими приложениями векторной графики

Программа Fireworks поддерживает совместную работу над векторными графическими объектами с другими приложениями векторной графики, такими, как Adobe Illustrator. В программе Fireworks экспорт и импорт векторных графических объектов из этих приложений осуществляется таким же образом, как и экспорт и импорт изображений из программы FreeHand. Дополнительные сведения см. в разделе "Работа с программой FreeHand" на странице 362.

Неподдерживаемые функции

Поскольку функции Fireworks и других редакторов векторной графики часто различаются, вид объектов в различных приложениях также может быть различным.

Большинство других редакторов векторной графики, включая FreeHand, не поддерживает следующие функции Fireworks.

- "Живые" фильтры
- Режимы наложения
- Текстуры, заливки узором, заливки с дизерингом для web и градиентные заливки
- Объекты фрагментов и карты ссылок
- Многие параметры форматирования текста
- Цвет направляющих, сеток и холста
- Растровые изображения
- Некоторые свойства обводки

Работа с программой Director

Функциональность программ Fireworks и Director можно использовать совместно. Программа Fireworks позволяет экспортировать графические объекты и интерактивное содержимое в Director. В процессе экспорта варианты поведения и фрагментирование изображений сохраняются. Можно без потерь экспортировать фрагментированные изображения с ролловерами и даже изображения со слоями. Это позволяет пользователям программы Director использовать преимущества средств оптимизации и разработки изображений программы Fireworks, не понижая качество содержимого.

***Примечание:** В стиле HTML "Director HTML" код всплывающих меню не поддерживается.*

Помещение файлов Fireworks в программу Director

Программа Director может импортировать сведенные изображения из Fireworks, например, файлы GIF и JPEG. Она также может импортировать 32-битные изображения PNG с поддержкой прозрачности. Для импорта фрагментированного, интерактивного и анимированного содержимого программа Director поддерживает импорт HTML-кода Fireworks.

Для информации об экспорте сведенных изображений Fireworks в таких форматах, как JPEG и GIF, см. справку Fireworks.

Экспорт графики с поддержкой прозрачности

В программе Director прозрачные области можно получить при импорте 32-битных изображений PNG. 32-битные графические изображения с прозрачными областями можно экспортировать из Fireworks.

Для экспорта 32-битного изображения PNG с прозрачными областями.

- 1 В программе Fireworks выберите пункт меню "Окно" > "Оптимизация", выберите формат файла экспорта "PNG 32" и выберите прозрачный цвет в поле "Подложка".
- 2 Выберите пункт меню "Файл" > "Экспорт".
- 3 Во всплывающем меню "Сохранить как тип" выберите вариант "Только изображения". Введите имя файла, затем нажмите кнопку "Сохранить".

Экспорт многослойного и фрагментированного содержимого в программу Director

Экспорт фрагментов Fireworks в программу Director обеспечивает экспорт таких видов фрагментированного и интерактивного содержимого, как кнопок и замещающих изображений. Экспорт слоев в программу Director позволяет экспортировать многослойное содержимое Fireworks, например, анимации.

Для экспорта файла Fireworks в программу Director:

- 1 В программе Fireworks выберите пункт меню "Файл" > "Экспорт".

***Примечание:** Также можно нажать кнопку "Быстрый экспорт" и выбрать пункт "Источник как слои" или "Источник как фрагменты" во всплывающем меню Director. Выберите вариант "Источник как слои", если экспортируется анимация, или "Источник как фрагменты", если экспортируется интерактивное содержимое, например, кнопки.*

- 2 В диалоговом окне "Экспорт" введите имя файла и выберите папку назначения.
- 3 Выберите "Director" во всплывающем меню "Сохранить как".
- 4 Выберите параметр во всплывающем меню "Источник":

Слои Fireworks экспортируется каждый слой документа. Выберите этот параметр, если экспортируется многослойное содержимое или анимация.

Фрагменты Fireworks экспортируются фрагменты документа. Выберите этот параметр, если экспортируется фрагментированное или интерактивное содержимое, например, замещающие изображения или кнопки.

- 5 Установите флажок "Кадрировать изображения" для автоматического кадрирования экспортируемых изображений согласно размерам объектов в каждом из кадров.

- 6 Установите флажок "Поместить изображения во вложенную папку", если необходимо выбрать отдельную папку для изображений.

7 Нажмите кнопку "Сохранить".

Импорт файлов Fireworks в программу Director

В программу Director можно импортировать сведенные изображения, которые были экспортированы из программы Fireworks, в таких форматах, как JPEG, GIF и 32-битный PNG. Также можно импортировать слои, фрагменты и интерактивные элементы Fireworks путем вставки HTML-кода Fireworks.

Для импорта сведенного изображения Fireworks:

- 1 В программе Director выберите пункт меню "Файл" > "Импорт".
- 2 Выберите необходимый файл и нажмите кнопку "Импорт".
- 3 При необходимости измените параметры в диалоговом окне "Параметры изображения". Для информации о каждом из параметров см. в разделе *Использование Director*.
- 4 Нажмите кнопку "ОК".

Импортированное изображение добавляется в виде растрового изображения.

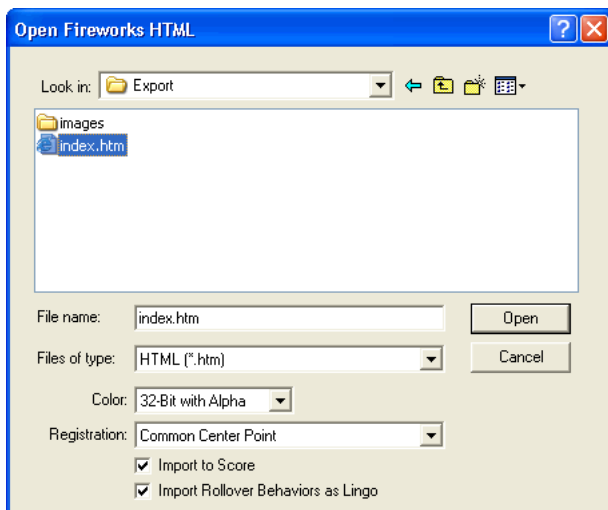
Для импорта многослойного, фрагментированного или интерактивного содержимого Fireworks.

- 1 В программе Director выберите пункт меню "Вставка" > "Fireworks" > "Изображения из HTML Fireworks".

Примечание: Расположение и название этого пункта меню может различаться в различных версиях Director.

- 2 Найдите HTML-файл Fireworks, экспортированный для импорта в программу Director.

Откроется диалоговое окно "Открыть HTML Fireworks".



- 3 При необходимости измените параметры.

Цвет позволяет задать глубину цвета для импортируемого графического объекта. Если изображение содержит прозрачность, выберите 32-битный цвет.

Регистрация позволяет задать точку регистрации для импортируемого графического объекта.

Импортировать ролloverные варианты поведения как код Lingo преобразует варианты поведения Fireworks в код Lingo.

Импортировать в таблицу кадров Помещает фильмы-вставки после импорта в таблицу кадров.

4 Нажмите кнопку "Открыть".

Графика и код импортируются из HTML-файла Fireworks.

***Примечание:** Если импортируется анимация Fireworks, при необходимости перетяните ключевые кадры в программе Director, чтобы изменить время отображения импортируемых слоев.*

Редактирование фильмов-вставок Director в программе Fireworks

Использование интеграции запуска и редактирования позволяет вызывать Fireworks для редактирования вставляемых элементов Director. Fireworks также можно запускать из Director для выполнения оптимизации фильмов-вставок.

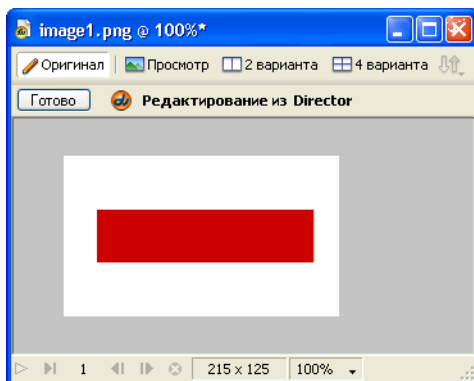
Для запуска Fireworks для редактирования вставляемого элемента Director выполните следующие действия.

1 В программе Director щелкните правой кнопкой (для Windows) или щелкните при нажатой клавише "Control" (для Macintosh) на изображение в окне "Cast".

2 Выберите пункт "Запуск внешнего редактора" во всплывающем меню.

***Примечание:** Если Fireworks не запускается как внешний редактор изображений автоматически, в программе Director выберите пункт меню "Файл" > "Установки" > "Редакторы" и выберите Fireworks как внешний редактор для растровых файлов изображений.*

Файл откроется в Fireworks, а заголовок окна "Документ" будет указывать, что редактируется файл из программы Director.



3 Внесите изменения в изображение, затем нажмите кнопку "Готово".

Программа Fireworks экспортирует обновленное изображение в программу Director.

Оптимизация фильмов-вставок в программе Director

Fireworks можно запустить из программы Director для просмотра результатов изменения параметров оптимизации выбранных фильмов-вставок.

Для запуска программы Fireworks для предварительного просмотра вида фильма-вставки Director при заданных параметрах оптимизации выполните следующие действия.

1 В программе Director выберите мультимедийный фильм-вставку в окне "Cast" и нажмите кнопку "Optimize in Fireworks" на вкладке "Bitmap" Инспектора свойств.

- 2 В программе Fireworks при необходимости измените настройки оптимизации.
- 3 Нажмите кнопку "Обновить" после завершения операции. Нажмите кнопку "Готово", если отобразится диалоговое окно "Редактирование MIX".

Изображение в программе Director обновится с учетом новых параметров.

Работа с программой HomeSite

Программы Fireworks и HomeSite® можно использовать совместно при создании и редактировании web-страниц. Экспорт HTML-кода Fireworks и его открытие в HomeSite осуществляется просто, а вставка графики Fireworks в документы HomeSite выполняется не менее просто. Однако еще более важно то, что мощные возможности интеграции между Fireworks и HomeSite позволяют программе HomeSite вызывать Fireworks для редактирования графических web-объектов.

Помещение изображений Fireworks в документ HomeSite

Созданные в Fireworks изображения GIF и JPEG можно вставить в документ HomeSite. Для этого необходимо сначала экспортировать изображения из программы Fireworks. Для информации об экспорте изображений в формате GIF и JPEG см. справку Fireworks.

Для вставки изображения Fireworks в документ HomeSite.

- 1 В программе HomeSite сохраните документ.

***Примечание:** HomeSite создает относительные пути для доступа к изображениям, но это выполняется только при сохранении документа.*

- 2 В окне "Источники" найдите и выделите экспортированное изображение Fireworks.
- 3 Выполните одно из следующих действий, чтобы вставить изображение Fireworks в документ HomeSite.
 - Переместите файл из окна "Источники" в требуемое расположение в HTML-коде на вкладке "Редактирование" окна "Документ".
 - На вкладке "Редактирование" окна "Документ" поместите курсор вставки в положение, куда необходимо вставить изображение Fireworks, затем щелкните правой кнопкой файл в окне "Источники" и выберите команду "Вставить как ссылку".

В коде HTML создается ссылка на изображение Fireworks. Щелкните вкладку "Просмотр", чтобы просмотреть изображение, не выходя из документа HomeSite.

Помещение HTML-кода Fireworks в документ HomeSite

Поместить HTML-код Fireworks в документ HomeSite можно несколькими способами. Можно экспортировать HTML-код Fireworks или скопировать HTML-код в буфер обмена. Можно также открыть экспортированный HTML-файл Fireworks в документе HomeSite, а затем скопировать требуемые разделы кода. Кроме того, экспортированный в HomeSite код можно легко обновить с использованием команды "Обновить HTML" в Fireworks.

***Примечание:** Перед экспортом, копированием или обновлением из Fireworks HTML-кода для HomeSite, обязательно убедитесь, что в диалоговом окне "Параметры HTML" в поле "Стиль HTML" выбран стиль "Универсальный HTML". Дополнительные сведения см. в справке Fireworks.*

Экспорт HTML-кода Fireworks в документ HomeSite

При экспорте HTML из Fireworks в указанном расположении создаются HTML-файл и связанные с ним файлы изображений. После экспорта файл HTML можно открыть в программе HomeSite для дальнейшего редактирования.

***Примечание:** Перед экспортом обязательно убедитесь, что в диалоговом окне "Параметры HTML" в поле "Стиль HTML" выбран стиль "Универсальный HTML". Дополнительные сведения см. в справке Fireworks.*

Для экспорта HTML из Fireworks в HomeSite:

❖ Экспортируйте документ в формате HTML из Fireworks, затем откройте экспортированный файл в программе HomeSite с помощью пункта меню "Файл" > "Открыть". Дополнительные сведения см. в справке Fireworks.

Копирование HTML-кода Fireworks в буфер обмена для использования в HomeSite

Один из быстрых способов помещения созданного в Fireworks кода HTML в документ HomeSite – это копирование кода в буфер обмена в Fireworks и последующая вставка его непосредственно в документ HomeSite. При копировании HTML-кода Fireworks в буфер обмена изображения, на которые он ссылается, экспортируются в заданное расположение.

***Примечание:** Перед копированием HTML в буфер обмена, следует выбрать стиль HTML "Универсальный HTML" в диалоговом окне "Параметры HTML". Дополнительные сведения см. в справке Fireworks.*

Для копирования HTML-кода Fireworks для использования в документе HomeSite:

❖ Скопируйте HTML-код в буфер обмена в Fireworks, затем вставьте его в новый документ HomeSite. Дополнительные сведения см. в справке Fireworks.

Копирование кода из экспортированного файла Fireworks и его вставка в документ HomeSite

Экспортированный из Fireworks файл HTML можно открыть в программе HomeSite, а затем вручную скопировать и вставить необходимые части кода в другой документ HomeSite.

***Примечание:** Перед экспортом обязательно убедитесь, что в диалоговом окне "Параметры HTML" в поле "Стиль HTML" выбран стиль "Универсальный HTML". Дополнительные сведения см. в справке Fireworks.*

Для копирования кода из экспортированного файла Fireworks и его вставки в документ HomeSite.

❖ Экспортируйте HTML-файл из Fireworks, затем скопируйте и вставьте требуемые секции кода в существующий документ HomeSite. Дополнительные сведения см. в справке Fireworks.

Обновление HTML-кода Fireworks, экспортированного в документ HomeSite

Команда "Обновить HTML" позволяет вносить изменения в HTML-документ Fireworks, экспортированный ранее в HomeSite.

***Примечание:** Перед обновлением HTML обязательно убедитесь, что в диалоговом окне "Параметры HTML" в поле "Стиль HTML" выбран стиль "Универсальный HTML". Дополнительные сведения см. в справке Fireworks.*

Для обновления HTML-кода Fireworks, экспортированного в документ HomeSite.

❖ Воспользуйтесь командой "Обновить HTML" в программе Fireworks. Дополнительные сведения см. в справке Fireworks.

Редактирование изображений Fireworks в программе HomeSite

Интеграцию запуска и редактирования можно использовать для редактирования изображений в документе HomeSite. HomeSite автоматически запускает программу Fireworks, в которой можно выполнить необходимое редактирование изображения. После выхода из Fireworks внесенные обновления автоматически применяются к изображению, помещенному в документ HomeSite. Использование этих приложений совместно обеспечивает непрерывность процесса разработки при редактировании графических web-объектов на страницах HTML.

Для открытия и редактирования помещенного в документ HomeSite изображения Fireworks.

- 1 Сохраните документ в программе HomeSite.
- 2 Выполните одно из следующих действий.
 - Щелкните правой кнопкой файл изображения на одной из вкладок "Файлы" в окне "Источники".
 - Щелкните правой кнопкой изображение на вкладке "Миниатюры" окна "Результаты".
 - Щелкните правой кнопкой соответствующий изображению тег `img` в коде HTML на вкладке "Редактировать" окна "Документ".
- 3 Выберите пункт "Редактировать в Fireworks" во всплывающем меню.
HomeSite запустит программу Fireworks, если последняя еще не открыта.
- 4 Может отобразиться окно, запрашивающее, необходимо ли выполнять поиск исходного файла Fireworks для помещенного изображения. Дополнительные сведения об исходных PNG-файлах Fireworks см. в справке Fireworks.
- 5 Отредактируйте изображение в программе Fireworks.
Заголовок окна "Документ" будет указывать, что выполняется редактирование изображения Fireworks, помещенного в другое приложение.
- 6 После завершения редактирования нажмите кнопку "Готово" в окне "Документ".
Обновленное изображение экспортируется обратно в HomeSite, а исходный PNG файл сохраняется, если он был выбран.

Работа с Photoshop

Fireworks обеспечивает превосходную поддержку импорта файлов Photoshop (PSD), при этом сохраняются многие свойства импортируемых файлов, облегчающие редактирование, например, слои, маски и редактируемый текст. Поэтому изображения Photoshop можно открывать в Fireworks для дальнейшего редактирования и оптимизации для Web, не теряя возможности экспортировать изображения обратно в Photoshop.

Размещение графических объектов Photoshop в Fireworks

Отдельный графический объект Photoshop можно просто перетянуть в Fireworks или можно импортировать файл Photoshop полностью.

Перетаскивание отдельных графических объектов Photoshop в Fireworks

Графический объект Photoshop можно передать в Fireworks, перетянув его на какой-либо документ.

Для перетягивания изображения из Photoshop в программу Fireworks.

- ❖ Перетащите изображение из программы Photoshop в открытый документ в Fireworks.

Каждое перетянутое изображение становится новым растровым объектом. Текст также импортируется как растровый объект, при этом редактирование его, как текста, становится невозможным. Дополнительные сведения см. в разделе “Об импорте текста из Photoshop” на странице 374.

Импорт файлов Photoshop в Fireworks

При импорте или открытии файла Photoshop в Fireworks файл Photoshop импортируется в файл PNG с применением заданных настроек импорта. Кроме сохранения слоев и текста соответственно параметрам импорта Fireworks сохраняет и преобразовывает следующие элементы документов Photoshop.

- Слои-маски преобразуются в маски объектов Fireworks.
- Эффекты слоя преобразуются в “Живые” фильтры Fireworks, если соответствующий живой фильтр существует. Например, слоевой эффект “Отбрасываемая тень” преобразуется в Fireworks в “живой” фильтр “Отбрасываемая тень”.

***Примечание:** Внешний вид эффектов слоя и “Живых” фильтров может несколько различаться.*

- Режимы смешения для слоев преобразуются в режимы смешения Fireworks для соответствующих объектов, если эти режимы смешения поддерживаются в Fireworks.
- Первый альфа-канал в палитре “Каналы” преобразуется в прозрачные области изображения Fireworks. Fireworks не поддерживает дополнительные альфа-каналы Photoshop.

Корректирующие слои, обтравочные группы и контуры Photoshop не поддерживаются в Fireworks. Fireworks игнорирует эти элементы при импорте файлов Photoshop. Однако при необходимости контуры можно экспортировать из Photoshop в Illustrator, а затем импортировать файл AI в Fireworks.

***Примечание:** В операционной системе Windows имена файлов Photoshop должны содержать расширение PSD, чтобы Fireworks мог распознать тип файла Photoshop.*

Для импорта файла Photoshop в Fireworks.

1 Выберите пункт меню “Файл” > “Импорт” или “Файл” > “Открыть” и перейдите к выбранному файлу Photoshop (PSD).

2 Нажмите кнопку “Открыть”.

Файл Photoshop импортируется в файл PNG. Если в файл внесены изменения и требуется сохранить этот файл как PSD-файл, необходимо выполнить экспорт в формат PSD. Дополнительные сведения см. в разделе “Передача графики Fireworks в Photoshop” на странице 376.

Об импорте текста из Photoshop

В Fireworks можно открыть или импортировать файл Photoshop, содержащий текст.

При открытии содержащих текст файлов Photoshop Fireworks проверяет, установлены ли в системе все используемые в документе шрифты. Если не все шрифты присутствуют, Fireworks запрашивает пользователя, следует ли заменить шрифты или сохранить внешний вид надписей. Дополнительные сведения см. в справке Fireworks.

Если к тексту в файле Photoshop применены эффекты, поддерживаемые программой Fireworks, эти эффекты сохраняются и после переноса файла в Fireworks. Однако поскольку Fireworks и Photoshop могут применять эффекты различным образом, результирующее изображение в этих программах может различаться.

При открытии содержащих текст файлов Photoshop версий 6 или 7, если установлен параметр "Сохранять внешний вид", то отображается кэшированное изображение текста, вид которого полностью совпадает с видом изображения в Photoshop. При редактировании текста кэшированное изображение заменяется реальным текстом, вид которого может не совпадать с видом исходного изображения. Данные об исходных шрифтах сохраняются в файле PNG, поэтому, когда файл находится в системе, в которой установлены соответствующие шрифты, доступны два варианта работы со шрифтами – использование установленных шрифтов и сохранение внешнего вида текста.

***Примечание:** Fireworks не может экспортировать текст в форматах Photoshop 6 или 7. Если после редактирования документа, содержащего текст в формате Photoshop 6 или 7 выполняется экспорт документа обратно в Photoshop, то файл экспортируется в формате Photoshop 5.5. Однако если в текст не вносились какие-либо изменения, файл экспортируется в формате Photoshop 6. Дополнительные сведения об экспорте файлов Photoshop см. в разделе "Передача графики Fireworks в Photoshop" на странице 376.*

Задание параметров импорта файлов Photoshop

Параметры импорта в Fireworks позволяют определить, каким образом будут обрабатываться слои и текст в импортируемых файлах Photoshop. В зависимости от выбранных параметров, можно обеспечить различные степени сохранения исходного внешнего вида и возможности редактирования документа.

Для задания параметров импорта файлов Photoshop.

- 1 Выберите пункт меню "Редактирование" > "Установки".

***Примечание:** На компьютерах с операционной системой Mac OS X выберите пункт меню "Fireworks" > "Установки".*

- 2 Откройте вкладку "Импорт" (для Windows) или выберите пункт "Импортировать" во всплывающем меню (для Macintosh).

- 3 Задайте параметры импорта.

Слои: "Преобразовать в объекты Fireworks" обеспечивает импорт каждого слоя в файле Photoshop как отдельного объекта в единственном слое в Fireworks.

Слои: "Общий доступ к слою для кадров" обеспечивает видимость импортированных слоев во всех кадрах файла Fireworks.

Слои: "Преобразовать в кадры" обеспечивает импорт каждого слоя в файле Photoshop как объекта в отдельный кадр в Fireworks. Этот вариант полезен при импорте файлов, которые будут использоваться как анимация.

Текст: "Редактируемый" преобразовывает текст в файле Photoshop в редактируемый текст Fireworks. Этот вариант позволяет редактировать импортированный текст с помощью инструмента "Текст" и Инспектора свойств в Fireworks. Внешний вид преобразованного текста может немного отличаться от оригинала.

Текст: "Сохранять внешний вид" преобразовывает текст из файла Photoshop в растровый объект в Fireworks. Этот вариант позволяет сохранить первоначальный внешний вид текста, но редактировать его с помощью инструмента "Текст" в Fireworks будет невозможно. Данные об исходных шрифтах сохраняются в файле PNG, поэтому, если файл находится в системе с установленными шрифтами, доступны оба варианта – использование установленных шрифтов и сохранение внешнего вида текста.

"Использовать однослойный совмещенный оттиск изображения" импортирует файл Photoshop как сведенное изображение без слоев.

- 4 Нажмите кнопку "ОК".

Использование фильтров и внешних модулей Photoshop

Fireworks позволяет использовать многие фильтры и внешние модули Photoshop, а также фильтры и внешние модули сторонних разработчиков. Внешние модули можно использовать как из окна "Живые" фильтры, так и посредством меню "Фильтры".

***Примечание:** Поддерживаются внешние модули и фильтры Photoshop 5.5 и более ранних версий. Внешние модули и фильтры Photoshop 6 и последующих версий не совместимы с Fireworks версии CS3.*

Дополнительные сведения об окне "Живые" фильтры и меню "Фильтры" см. в справке Fireworks.

Чтобы использовать фильтры и внешние модули Photoshop, а также фильтры и внешние модули сторонних разработчиков с помощью диалогового окна "Установки".

- 1 Выберите пункт меню "Редактирование" > "Установки".

***Примечание:** На компьютере с операционной системой Mac OS X выберите пункт меню "Fireworks" > "Установки".*

- 2 Откройте вкладку "Папки" (для Windows) или выберите пункт "Папки" во всплывающем меню (для Macintosh).

- 3 Выберите параметр "Внешние модули Photoshop".

Откроется диалоговое окно "Выберите папку" (для Windows) или "Выбрать папку" (для Macintosh).

***Примечание:** Если это диалоговое окно не откроется автоматически, нажмите кнопку "Обзор".*

- 4 Перейдите в папку, в которой установлены фильтры и внешние модули Photoshop или фильтры и внешние модули сторонних разработчиков, затем нажмите кнопку "Открыть" (для Windows) или "Открыть" (для Macintosh).

- 5 Нажмите кнопку "ОК", чтобы закрыть диалоговое окно "Установки".

- 6 Перезапустите Fireworks, чтобы загрузить фильтры и внешние модули.

Чтобы использовать собственные фильтры и внешние модули Photoshop, а также фильтры и внешние модули от сторонних разработчиков в окне "Живые" фильтры.

- 1 Выберите любой векторный объект, растровый объект или блок текста на холсте и нажмите кнопку "Добавить эффекты" в Инспекторе свойств.

***Примечание:** Кнопка "Добавить эффекты" доступна только тогда, когда на холсте выбран объект.*

- 2 Выберите пункт меню "Параметры" > "Найти внешние модули" в появившемся всплывающем меню.

- 3 Перейдите в папку, в которой установлены фильтры и внешние модули Photoshop или фильтры и внешние модули от сторонних разработчиков, затем нажмите кнопку "Открыть" (для Windows) или "Open" (для Macintosh). При появлении запроса о перезапуске Fireworks, нажмите кнопку "ОК".

- 4 Перезапустите Fireworks, чтобы загрузить фильтры и внешние модули.

***Примечание:** Также внешние модули можно установить непосредственно в папку Plug-ins Fireworks.*

Передача графики Fireworks в Photoshop

Fireworks обеспечивает широкие возможности экспорта файлов в формате Photoshop (PSD). Параметры экспорта позволяют определять, какие элементы файла останутся редактируемыми после открытия экспортированного файла в Photoshop.

Изображение Fireworks, экспортированное в Photoshop, при повторном открытии в Fireworks сохраняет те же возможности редактирования, как и любой другой графический объект Photoshop. Параметры экспорта, связанные с редактируемостью, внешним видом и размером файла, позволяют определить наилучший вариант экспорта для каждого конкретного изображения. Пользователи Photoshop могут выполнить некоторые действия по редактированию изображения в Fireworks, а затем продолжить редактирование в Photoshop.

Для экспорта файла в формате Photoshop.

- 1 Выберите пункт меню "Файл" > "Экспорт" или нажмите кнопку "Быстрый экспорт" и выберите пункт меню "Photoshop" > "Экспортировать в Photoshop".
- 2 В диалоговом окне "Экспорт" задайте имя файла и выберите тип файла "Photoshop PSD" в меню "Сохранить как".
- 3 Чтобы использовать одну из групп параметров экспорта, выберите параметр в меню "Настройки". Эти настройки являются предустановленными комбинациями параметров экспорта объектов, эффекта и текста из файлов Fireworks. Отдельные параметры экспорта подробно описаны в разделе "Модификация файлов для экспорта в Photoshop" на странице 377.

"Приоритет возможностей редактирования перед внешним видом" объекты преобразуются в слои, возможность редактирования эффектов сохраняется, а текст преобразуется в редактируемые текстовые слои Photoshop. Выберите этот вариант, если изображение будет интенсивно редактироваться в Photoshop, а необходимости сохранить точный внешний вид исходного изображения Fireworks нет.

"Сохранять внешний вид Fireworks" каждый объект преобразуется в отдельный слой Photoshop, при этом эффекты и текст становятся нередатируемыми. Выберите этот вариант, если необходимо обеспечить работу с отдельными объектами Fireworks в Photoshop, но при этом внешний вид исходного изображения Fireworks должен быть сохранен в точности.

"Файл Photoshop меньшего размера" все слои сводятся в объединенное изображение. Выберите этот вариант, если экспортируемый файл содержит большое количество объектов Fireworks.

Заказные позволяет отдельно задать настройки для объектов, эффектов и текста.

- 4 Нажмите кнопку "Сохранить", чтобы экспортировать файл Photoshop.

Примечание: Photoshop 5.5 и более ранние версии не могут открывать файлы, содержащие более 100 слоев. Если экспортируемый документ Fireworks содержит больше 100 объектов, необходимо удалить или объединять часть объектов.

Модификация файлов для экспорта в Photoshop

При экспорте файла в Photoshop можно создать заказные настройки экспорта объектов, эффектов и текста.

Для задания заказных настроек экспорта в Photoshop выполните следующие действия.

- 1 В диалоговом окне "Экспорт" выберите тип экспортируемого файла "Photoshop PSD", затем выберите вариант "Заказные" во всплывающем меню "Настройки".
- 2 Во всплывающем меню "Объекты" выберите один из следующих вариантов.

"Преобразовать в слои Photoshop" отдельные объекты Fireworks преобразуются в слои Photoshop, а маски Fireworks преобразуются в слои-маски Photoshop.

"Свести каждый слой Fireworks" все объекты на каждом отдельном слое Fireworks сводятся, после чего каждый слой Fireworks преобразуется в слой Photoshop. При выборе этого варианта возможность редактирования отдельных объектов Fireworks в Photoshop теряется. Также теряются связанные с объектами Fireworks свойства, такие как режимы наложения.

3 Во всплывающем меню "Эффекты" выберите из следующих вариантов.

"Сохранять возможности редактирования" преобразует "Живые" фильтры Fireworks в их эквиваленты в Photoshop. Если аналогичный эффект в Photoshop отсутствует, он удаляется.

"Рендеринг эффектов" выполняет сведение эффектов с объектами. При выборе этого варианта внешний вид объектов с примененными эффектами сохраняется, но теряется возможность управлять эффектами в Photoshop.

4 Во всплывающем меню "Текст" выберите один из следующих вариантов.

"Сохранять возможности редактирования" текст преобразуется в редактируемый слой Photoshop. Форматирование текста, не поддерживаемое в Photoshop, теряется.

"Рендеринг текста" текст преобразуется в объект-изображение. При выборе этого варианта внешний вид текста сохраняется, но утрачивается возможность его редактировать.

О работе с Illustrator

Fireworks поддерживает импорт собственных файлов Illustrator (AI) CS2 и CS3, сохраняя многие свойства импортируемых файлов, в том числе слои, узоры и связанные изображения. Таким образом, изображения Illustrator можно переносить в Fireworks для дальнейшего редактирования и оптимизации для Web. Из Fireworks можно также экспортировать файлы в формате Illustrator, совместимые с программным обеспечением Illustrator 8.0.

При импорте файлов Illustrator сохраняются следующие свойства.

"Точки Безье" сохраняется количество и положение точек Безье.

Цвета при импорте содержимого из AI в Fireworks цвета сохраняются настолько точно, насколько это возможно.

"Атрибуты текста" сохраняются следующие атрибуты шрифтов:

- Шрифт
- Кегль
- Цвет
- Полуужирный
- Курсив
- Выравнивание (по левому краю, по правому краю, по центру, выключка)
- Ориентация (по горизонтали, вертикально слева направо, вертикально справа налево)
- Межбуквенные интервалы
- Положение символов (обычное, верхний индекс, нижний индекс)
- Автокернинг
- Кернинговые пары

Градиентные заливки: градиенты импортируются как собственные градиенты Fireworks. Все точки шкалы градиента сохраняются.

Изображения AI-файлы Illustrator могут содержать связанные файлы и помещенные файлы следующих типов: PDF, BMP, EPS, GIF, JPEG, JPEG2000, PICT, PCX, PCD, PSD, PXR, PNG, TGA и TIFF. Внедренные изображения импортируются в Fireworks как растровые. Связанные изображения сохраняются как связанные растровые изображения при импорте в Fireworks.

Обтравочные маски Fireworks поддерживает импорт обтравочных масок с контурами и составными контурами.

Обводки с заливкой обводки с заливкой импортируются в виде одного графического объекта.

Сплошные заливки контуры с заливкой импортируются в виде одного графического объекта.

Составные контуры составные контуры импортируются в виде одного графического объекта.

Группы группа сохраняется, а отдельные объекты группы становятся графическими объектами.

Диаграммы диаграммы импортируются как группы объектов, их дальнейшее редактирование как диаграмм становится невозможным.

Примитивы примитивы Illustrator фактически являются контурами, поэтому они не импортируются как примитивы Fireworks.

Узоры узоры импортируются как отдельные элементы мозаики. Эти мозаики импортируются в Fireworks как собственный узор, после чего узор назначается графическому объекту.

Мазки кистью мазки кисти импортируются как ряды групп (по одной группе на замкнутый контур).

Символы символы импортируются как обычные групповые объекты.

Прозрачность Fireworks корректно импортирует данные о непрозрачности объектов, сохраняя настройки прозрачности объектов на уровне исходных значений Illustrator.

Вложенные слои программа Fireworks импортирует все подслои как собственные подслои Fireworks.

О работе с GoLive

Fireworks и GoLive можно использовать совместно при создании и редактировании web-страниц. HTML-код можно экспортировать и копировать из Fireworks в GoLive таким же образом, как и для большинства других редакторов HTML. Единственное отличие состоит в том, что перед экспортом или копированием HTML-кода из Fireworks необходимо выбрать стиль HTML "GoLive HTML".

Дополнительные сведения о выборе стиля HTML и экспорте HTML-кода из Fireworks см. в справке Fireworks.

***Примечание:** Стиль GoLive HTML не поддерживает код всплывающего меню. Если документ Fireworks содержит всплывающие меню, перед экспортом необходимо выбрать стиль HTML "Универсальный HTML".*

О работе с редакторами HTML

Fireworks создает "чистый" HTML-код, который можно открыть во всех редакторах HTML. Для общей информации о передаче HTML-кода из Fireworks в редакторы HTML см. справку Fireworks.

Fireworks может также импортировать содержимое в формате HTML. Эта мощная функция позволяет открывать и редактировать в Fireworks практически все HTML-документы. Дополнительные сведения см. в справке Fireworks.

О расширении возможностей Fireworks

Пользователи, хорошо знакомые с языком JavaScript и программой Fireworks, могут создавать на JavaScript собственные объекты и команды, работающие с документами Fireworks и составляющими их элементами. Также можно использовать архитектуру взаимодействия между программными продуктами Fireworks Cross Product Communication Architecture для реализации управления программой Fireworks с помощью приложений, написанных на ActionScript™ 2.0 или C++. Дополнительные сведения см. в справке Fireworks.

Об Adobe XMP

Adobe XMP (eXtensible Metadata Platform, расширяемая платформа метаданных) – это технология, позволяющая пользователю добавлять дополнительную информацию в файлы, сохраняемые в форматах PNG, GIF, JPEG, Photoshop и TIFF. Технология XMP обеспечивает обмен метаданными между приложениями Adobe. Например, пользователи могут сохранить метаданные из одного файла в качестве шаблона, а затем импортировать эти метаданные в другие файлы.

Можно выполнить следующие действия, чтобы сохранить метаданные в виде шаблона или файла XMP для последующего импорта метаданных в другие файлы.

- 1 Выберите пункт меню "Файл" > "Сведения о файле"
- 2 Выполните одно из следующих действий.
 - Для сохранения метаданных в виде шаблона щелкните значок треугольника в верхней правой части диалогового окна, затем выберите пункт меню "Сохранить шаблон метаданных". Введите имя шаблона и нажмите кнопку "Сохранить".
 - Для сохранения метаданных в файле XMP, нажмите кнопку "Сохранить" в разделе "Дополнительно" диалогового окна. Введите имя файла, укажите расположение файла и нажмите кнопку "Сохранить".

Об Adobe Bridge

Adobe® Bridge – это кроссплатформенное приложение, входящее в состав Adobe® Creative Suite® 3, которое позволяет находить, организовывать и просматривать ресурсы, необходимые для создания печатного, web-, видео- и аудиосодержимого. Bridge можно запустить из любого компонента Creative Suite (кроме Acrobat 8) и использовать для работы как с ресурсами Adobe, так и с-другими ресурсами.

С помощью Adobe Bridge можно выполнять следующие действия.

- Управлять файлами изображений, файлами видеороликов(клипов) и звуковыми файлами: выполнять предварительный просмотр, поиск, сортировку и обработку файлов в Bridge, не запуская другие приложения. Также можно редактировать метаданные файлов и использовать программу Bridge для включения файлов в документы, проекты или композиции.

- Управлять фотографиями: создавать web-галереи из групп изображений, импортировать фотографии с карты памяти цифровой фотокамеры и редактировать их, группировать взаимосвязанные фотографии в стеки, а также открывать и импортировать фотографии в исходном (raw) формате изображений цифровой камеры, не запуская Photoshop. Также можно выполнять поиск в ведущих онлайн-библиотеках фотографий и загружать не требующие отчислений за использование изображения с помощью Adobe Stock Photos.
- Работать с ресурсами, управляемыми Adobe Version Cue. *
- Выполнять автоматизированные задачи, например, выполнение пакетов команд.
- Синхронизировать цветовые параметры в различных составляющих Creative Suite, использующих систему управления цветом.
- Инициировать сетевую конференцию в реальном-времени для совместного использования и просмотра документов.

Интеграция с Flex для создания макетов многофункциональных приложений Интернета (экспорт MXML)

Когда разработчики осваивают все более совершенные технологические средства, значимость качественного инструментария и эффективной интеграции возрастает. Fireworks может использоваться при разработке многофункциональных приложений Интернета следующего поколения, так называемых RIA (rich Internet applications), путем экспорта общих библиотечных ресурсов как общедоступных компонентов для использования в программе Adobe Flex™ Builder™.

Наибольшее преимущество этого подхода состоит в том, что все действия выполняются автоматически: Fireworks экспортирует необходимый код Flex (MXML), сохраняя стиль и абсолютное расположение элементов. Благодаря этому можно легко создать макет приложения Flex в Fireworks, задействовав общие библиотечные ресурсы в Flex, и экспортировать ее в виде кода MXML для загрузки в Flex Builder.

Для экспорта данных MXML

- 1 Выберите пункт меню "Файл" > "Экспорт".
- 2 Выберите вариант "MXML и изображения" во всплывающем меню "Экспорт".
- 3 Выберите параметр "Поместить изображения во вложенную папку", если необходимо сохранить изображения в отдельной папке, а не в общей с кодом MXML.
- 4 Выберите параметр "Только текущая страница", чтобы выполнить экспорт только выбранной в данный момент страницы.
- 5 Нажмите кнопку "Сохранить", чтобы завершить процесс экспорта.

Раздел 17: Автоматизация повторяющихся задач

Зачастую дизайнеры web-страниц затрачивают много времени на выполнение повторяющихся задач, таких как оптимизация изображений или приведение их в соответствие с определенными ограничениями. Одной из сильных особенностей программы Fireworks CS3 является ее способность автоматизировать и упрощать многие трудоемкие задачи рисования, редактирования и преобразования файлов.

Ускорить процесс редактирования позволит команда "Найти и заменить", выполняющая поиск и замену элементов в одном или нескольких файлах. Она производит поиск и замену URL-адресов, шрифтов, цветов, текста и команд, созданных на панели "История".

Функция "Пакетная обработка" поможет преобразовать целую группу графических файлов в другие форматы или изменить в них цветовую палитру. Она позволяет применять к группам из нескольких файлов заданные настройки оптимизации. Предусмотрена также возможность изменения размера для целых групп файлов, благодаря чему функция "Пакетная обработка" становится идеальным средством для создания миниатюр.

Панель "История" позволяет создавать команды, представляющие собой сокращения для часто используемых функций, а также создавать сценарии, позволяющие выполнять сложные последовательности шагов. Программа Fireworks способна также интерпретировать и выполнять код на языке JavaScript, поэтому опытные пользователи получают возможность автоматизировать очень сложные задачи, записывая команды на языке JavaScript, а затем выполняя их в программе Fireworks. Через специальные команды JavaScript, интерпретируемые программой Fireworks, доступно управление практически всеми командами и параметрами Fireworks.

Extension Manager позволяет в приложениях Adobe импортировать, устанавливать и удалять расширения, которые дополняют возможности Fireworks.

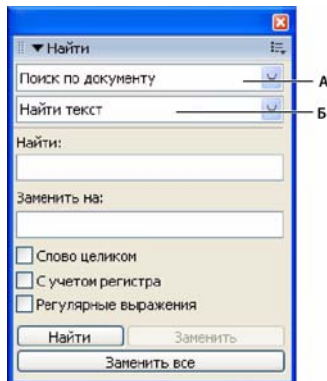
В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- "Поиск и замена" на странице 382
- "Пакетная обработка" на странице 386
- "Расширение Fireworks" на странице 395
- "Применение роликов Flash SWF в качестве панелей Fireworks" на странице 400

Поиск и замена

Команда "Найти и заменить" предназначена для замены текстовых строк, URL-адресов, шрифтов, цветов и других элементов. Она дает возможность выполнять поиск в текущем документе или в нескольких файлах.

Команда "Найти и заменить" выполняется только для файлов Fireworks PNG или файлов, содержащих векторные объекты, например, Adobe FreeHand, CorelDraw без сжатия и Adobe Illustrator.



Панель "Найти" А. Параметр "Поиск" Б. Параметр "Найти"

Выбор источника поиска.

- 1 Откройте документ.
- 2 Чтобы открыть панель "Найти", выполните одно из следующих действий.
 - Выберите меню "Окно" > "Найти".
 - Выберите меню "Редактирование" > "Найти".
 - Нажмите клавишу "Control" + "F" (Windows) или "Command" + "F" (Macintosh).

***Примечание:** Если выбранные файлы заблокированы или возвращены на сервер Adobe Dreamweaver, то появляется приглашение разблокировать или извлечь их, прежде чем продолжить работу.*

- 3 Во всплывающем меню "Поиск" выберите источник для поиска.

Поиск по выделению выполняет поиск и замену элементов только среди выделенных в данный момент объектов и текста.

Поиск по кадру выполняет поиск и замену элементов только в текущем кадре.

Поиск по документу выполняет поиск и замену элементов в активном документе.

Поиск по файлам выполняет поиск и замену элементов в нескольких файлах. Если этот параметр во всплывающем меню "Поиск" еще не выбран, то после его выбора открывается диалоговое окно, в котором можно выбрать файлы для поиска. Если же параметр "Поиск по файлам" во всплывающем меню "Поиск" уже выбран, то имеется возможность выбрать файлы, предназначенные для поиска, после начала операции поиска, нажав кнопку "Найти", "Заменить" или "Заменить все".

- 4 Во всплывающем меню "Найти" выберите атрибут, предназначенный для поиска. Параметры на панели изменятся в соответствии со сделанным выбором.

- 5 Задайте параметры для выбранного атрибута "Найти".

- 6 Выберите операцию поиска и замены.

Найти находит следующее вхождение элемента. Найденные элементы отображаются в документе как выделенные.

Заменить заменяет найденный элемент содержимым параметра "Заменить на".

Заменить все выполняет поиск и замену каждого вхождения найденного элемента во всем диапазоне поиска.

***Примечание:** Замена объектов в нескольких файлах приводит к их автоматическому сохранению. Отменить внесенные при этом изменения командой "Редактирование" > "Отменить" будет невозможно. Дополнительную информацию см. в разделе "Поиск и замена в процессе пакетной обработки" на странице 391.*

Настройка параметров поиска и замены в нескольких файлах

При поиске и замене в нескольких файлах можно указать Fireworks, что делать с открытыми файлами после выполнения поиска.

После выполнения поиска сохранить, закрыть и создать резервную копию каждого из файлов.

- 1 Выберите "Параметры замены" в меню "Параметры" на панели "Найти".
- 2 Выберите "Сохранить и закрыть файлы", чтобы каждый файл сохранялся и закрывался после выполнения поиска и замены.

Открытыми остаются только те документы, которые были активны до начала поиска и замены.

***Примечание:** Если "Сохранить и закрыть" отключено, то при пакетной обработке большого числа файлов программа Fireworks может исчерпать доступную память, что приведет к отмене процесса пакетной обработки.*

- 3 Выберите во всплывающем меню "Резервные копии" одну из следующих команд.

Без резервных копий выполняет поиск и замену, не создавая резервных копий исходных файлов. Измененные версии файлов заменяют исходные.

Перезаписывать существующие резервные копии создает и сохраняет только одну резервную копию каждого из файлов, измененных в результате выполнения поиска и замены. При выполнении дополнительных операций поиска и замены предыдущий исходный файл всегда заменяет резервную копию. Резервные копии сохраняются во вложенной папке Original Files.

Дополняющее резервное копирование сохраняет все резервные копии файлов, измененных в результате выполнения поиска и замены. Исходный файл перемещается в папку Original Files, вложенную в текущую папку документа, а к его имени добавляется последовательно увеличивающийся номер. При выполнении дополнительных операций поиска и замены исходный файл снова будет скопирован в папку Original Files под следующим номером. Например, при первом поиске и замене в файле Drawing.png создается файл резервной копии с именем Drawing-1.png. При выполнении поиска и замены во второй раз файлу резервной копии будет присвоено имя Drawing-2.png, и так далее.

- 4 Нажмите кнопку "ОК".

Поиск и замена текста

Программа Fireworks значительно упрощает поиск и замену текста. Пользователю доступен ряд параметров, позволяющих уточнить условия поиска: учитывать ли регистр символов, искать целое слово или его часть и др.

Поиск и замена слов, словосочетаний или текстовых строк.

- 1 Выберите команду "Найти текст" во всплывающем меню "Найти" на панели "Найти".
- 2 Введите искомый текст в поле "Найти".
- 3 Введите текст для замены в поле "Заменить на".
- 4 Для уточнения условий поиска можно указать следующие параметры.

Слово целиком выполняет поиск текста только в том его виде, в каком он введен в поле "Найти", но не в составе другого слова.

С учетом регистра при выполнении поиска проводит различия между прописными и строчными буквами.

Регулярные выражения подбирает соответствие слов и чисел условиям поиска.

Поиск и замена шрифтов

Предусмотрена также возможность быстро находить и заменять шрифты в документах Fireworks.

Поиск и замена шрифтов в одном или нескольких документах Fireworks.

- 1 Выберите команду "Найти шрифт" во всплывающем меню "Найти" на панели "Найти".
- 2 Выберите искомый шрифт и его начертание.



Поиск можно ограничить, задав минимальный и максимальный размеры кегля.

- 3 В области "Заменить на" укажите шрифт, начертание и размер кегля для использования в качестве замены.

Поиск и замена цветов

Предусмотрена возможность найти все вхождения определенного цвета в документах Fireworks и заменить их каким-либо другим цветом.

Поиск и замена цветов в документах Fireworks.

- 1 Выберите "Найти цвет" во всплывающем меню "Найти".
- 2 Выберите элемент во всплывающем меню "Применить", чтобы определить способ применения найденных цветов.

Заливки и обводки выполняет поиск и замену цвета и для обводки, и для заливки.

Все свойства выполняет поиск и замену цвета заливки, обводки и эффекта.

Заливки выполняет поиск и замену цвета заливок, кроме узорных.

Обводки выполняет поиск и замену только цвета обводки.

Эффекты выполняет поиск и замену только цвета эффекта.

Поиск и замена URL-адресов

Кроме слов, гарнитур шрифтов и цветов, программа Fireworks позволяет производить поиск и замену URL-адресов, назначенных интерактивным элементам в документах.

Поиск и замена URL-адресов, присвоенных web-объектам.

- 1 Выберите команду "Найти URL-адрес" во всплывающем меню "Найти" на панели "Найти".
- 2 Введите URL-адрес, предназначенный для поиска, в поле "Найти".
- 3 Введите URL-адрес, предназначенный для замены, в поле "Заменить на".
- 4 При необходимости выберите следующие параметры для уточнения условий поиска.

Слово целиком выполняет поиск текста только в том его виде, в каком он введен в поле "Найти", но не в составе другого слова.

С учетом регистра при выполнении поиска проводит различия между прописными и строчными буквами.

Регулярные выражения подбирает соответствие слов и чисел условиям поиска.

Поиск и замена цветов, не соответствующих web-палитре

Цветом, не соответствующим web-палитре, называется цвет, не входящий в цветовую палитру Web216. Цвет web-палитры будет гарантированно и всегда одинаково отображен как на платформе Windows, так и на платформе Macintosh. Дополнительную информацию о цветах, соответствующих web-палитре, см. в разделе "Оптимизация файлов GIF, PNG, TIFF, BMP и PICT" на странице 306.

Поиск всех цветов, не соответствующих web-палитре, и замена их цветами стандартной web-палитры.

❖ Выберите пункт "Найти не соответствующие-стандартной Web-палитре" во всплывающем меню "Найти" на панели "Найти".

Примечание: Эта команда не выполняет поиск и замену пикселей в графических объектах.

Пакетная обработка

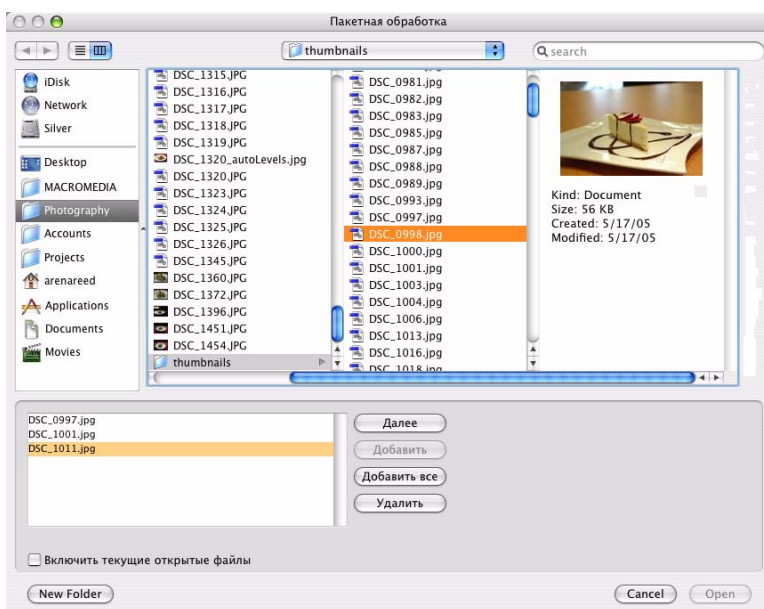
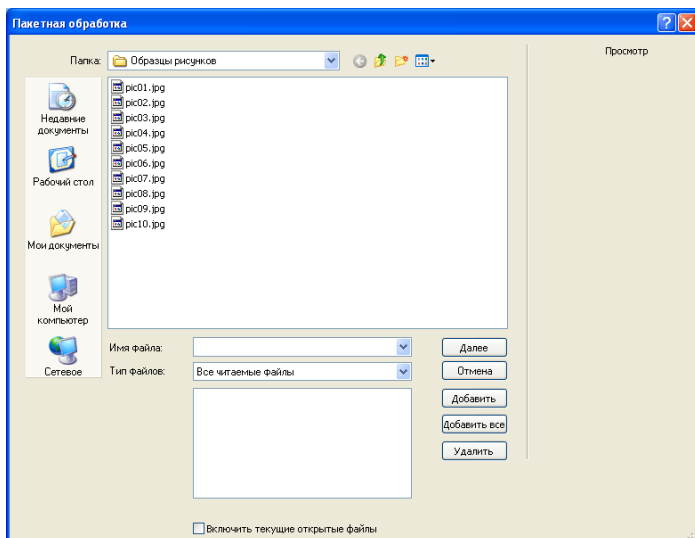
Пакетная обработка представляет собой удобный способ автоматического преобразования группы графических файлов. Ниже перечислены параметры пакетной обработки.

- Выполняет преобразование группы выделенных файлов в другой формат.
- Выполняет преобразование группы выделенных файлов в один и тот же формат с различными параметрами оптимизации.
- Выполняет масштабирование экспортируемых файлов.
- Выполняет поиск и замену текста, цветов, URL-адресов, шрифтов и цветов, не соответствующих Web216.
- Выполняет переименование группы файлов добавлением префикса, суффикса, заменой подстрок и пробельных символов или любым сочетанием перечисленных операций.
- Выполняет команды применительно к выделенным файлам.

Пакетная обработка файлов.

1 Выберите команду "Файл" > "Пакетная обработка" и выделите файлы, подлежащие обработке. Можно выбирать файлы из различных папок, а также включить в пакет все документы, открытые в настоящий момент. Эта операция выполняется с помощью мастера, поэтому при необходимости можно изменить состав выделенных файлов, нажав кнопку "Назад".

Мастер предоставляет также возможность вообще не выбирать файлы, если требуется всего лишь сохранить сценарий пакетной обработки для последующего применения.



Примечание: Если выбранные файлы заблокированы или возвращены на сервер Adobe Dreamweaver, то появляется приглашение разблокировать или извлечь, прежде чем продолжать работу.

2 Нажмите одну из следующих кнопок в диалоговом окне "Пакетная обработка".

Добавить добавляет выделенные файлы и папки к списку файлов, предназначенных для выполнения пакетной обработки. Если выделена папка, то к файлам, предназначенным для пакетной обработки, добавляются все допустимые и доступные для чтения файлы в этой папке.

Примечание: Под допустимыми следует понимать файлы, которые были созданы, названы и сохранены. Если последняя версия файла не сохранена, то выдается запрос о ее сохранении, после чего пакетная обработка продолжается. Если файл не сохранен, то весь процесс пакетной обработки будет завершен.

Добавить все добавляет все допустимые файлы из выделенной папки к списку файлов, предназначенных для пакетной обработки.

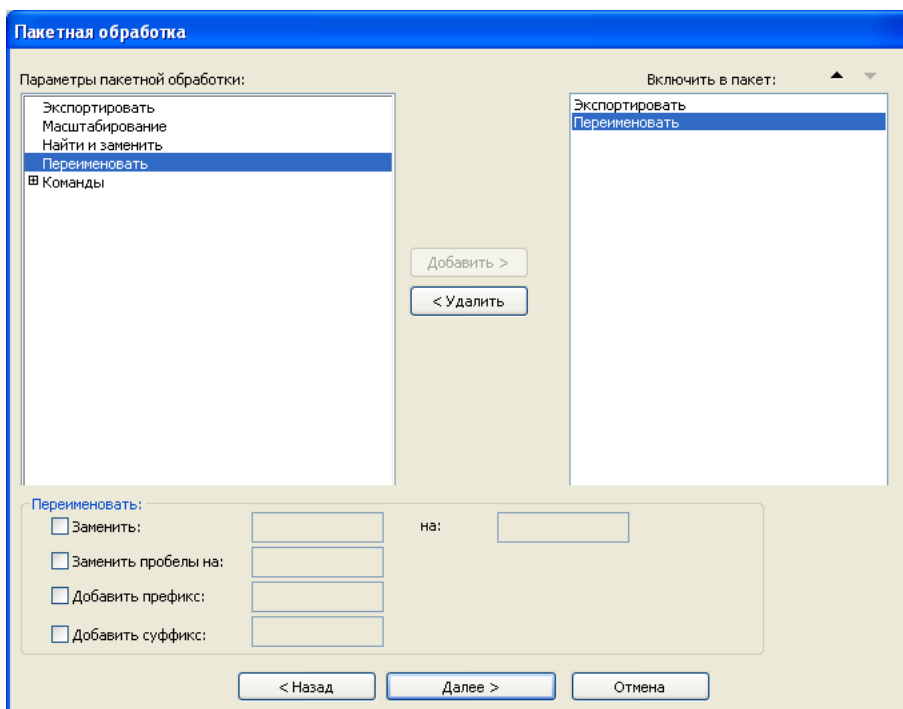
Удалить удаляет выделенные файлы из списка файлов, предназначенных для пакетной обработки.

3 Выберите команду "Включить текущие открытые файлы", чтобы добавить все файлы, открытые в данный момент.

Эти файлы не отражаются в списке файлов, предназначенных для пакетной обработки, но будут включены в нее.

4 Нажмите кнопку "Далее", а затем выполните одно или оба из следующих действий.

- Чтобы добавить в пакет задачу, выделите ее в списке "Параметры пакетной обработки" и нажмите кнопку "Добавить". Каждая задача может быть добавлена только один раз. Дополнительную информацию об операции "Масштабирование" см. в разделе "Масштабирование изображений с помощью пакетной обработки" на странице 391. Информацию об операции "Переименовать" см. в разделе "Переименование файлов в процессе пакетной обработки" на странице 392. Дополнительную информацию о командах добавления см. в разделе "Выполнение команд при пакетной обработке" на странице 393.



- Чтобы переупорядочить список, выделите задачу в списке "Включить в пакет", после чего переместите ее кнопками со стрелками вверх и вниз.



***Примечание:** Очередность, в которой задачи представлены в этом списке, соответствует порядку их выполнения в процессе пакетной обработки, за исключением задач "Экспортировать" и "Переименовать", которые всегда выполняются в последнюю очередь.*

5 Для просмотра дополнительных параметров задачи выберите ее в списке "Включить в пакет".

6 Настройте нужные параметры для каждой из операций.

Чтобы удалить задачу из пакета, выделите ее в списке "Включить в пакет" и нажмите кнопку "Удалить".

7 Нажмите кнопку "Далее".

8 Выберите параметры сохранения обработанных файлов.

В папку с исходным файлом сохраняет файл в той же папке, где находится исходный, перезаписывая его при сохранении с тем же именем и типом файла.

Заказное местоположение позволяет выбрать место сохранения обработанных файлов.

9 Выберите "Резервные копии", чтобы задать параметры резервного копирования для исходных файлов.

Всегда безопаснее создавать резервные копии файлов. Дополнительную информацию см. в разделе "Указание конечного местонахождения пакетной обработки" на странице 393.

10 Нажмите кнопку "Сохранить сценарий", если надо сохранить параметры пакетной обработки для последующего использования.

Дополнительную информацию см. в разделе "Сохранение параметров пакетной обработки в виде сценария" на странице 394.

11 Нажмите кнопку "Пакетная обработка", чтобы запустить процесс пакетной обработки.

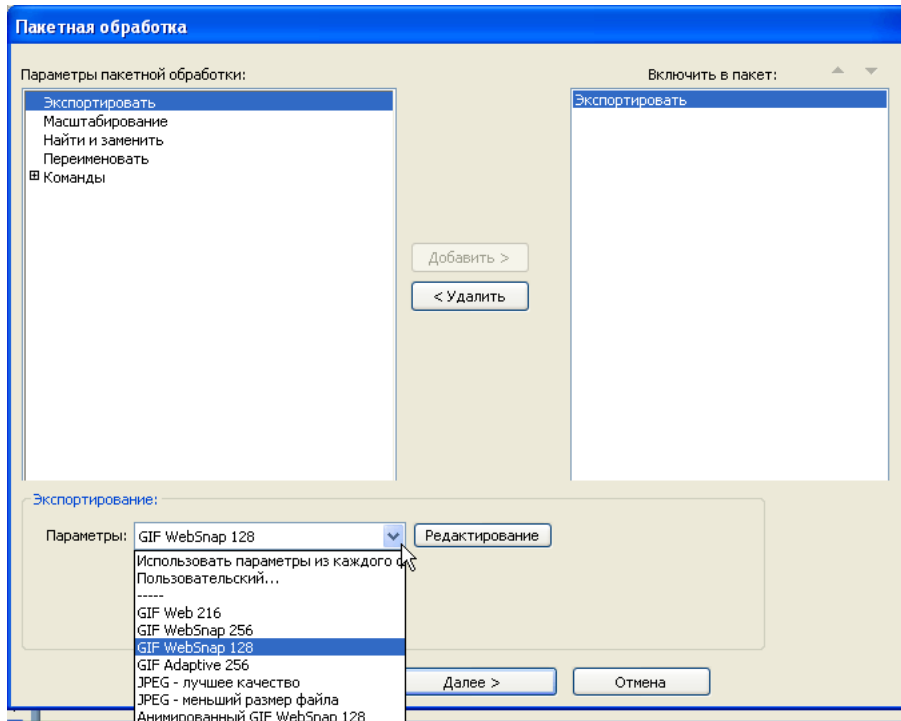
В конце работы, если какой-либо из файлов, добавленных к пакетному заданию, обработать не удалось, появляется уведомление о возникшей проблеме.

В результате пакетной обработки создается файл журнала FireworksBatchLog.txt. В нем перечислены все обработанные файлы, отдельные файлы, которые не удалось открыть (если таковые имеются), а также приведена другая информация. Журнал сохраняется в следующих файлах:

- \\Documents and Settings\\username\\Application Data\\Adobe\\Fireworks 9\\FireworksBatchLog.txt (Windows)
- /Users/username/Library/Application Support/Adobe Fireworks 9/FireworksBatchLog.txt (Macintosh)

Изменение настроек оптимизации для пакетной обработки

Настройки оптимизации можно изменить, выбрав параметр "Экспортировать" в диалоговом окне "Пакетная обработка".



Настройка параметров экспорта для пакетной обработки.

- 1 В списке "Параметры пакетной обработки" выделите "Экспортировать" и нажмите кнопку "Добавить".
- 2 Во всплывающем меню "Настройки" выберите один из перечисленных параметров и нажмите кнопку "ОК":
 - Выберите "Использовать настройки из каждого файла", чтобы в процессе пакетной обработки сохранялись последние заданные параметры экспорта каждого файла. Например, при выполнении пакетной обработки папки с файлами GIF и JPEG результирующие файлы остаются в форматах GIF и JPEG, причем при экспорте каждого файла программа Fireworks использует исходную палитру и параметры сжатия.
 - Выберите "Заказной" или нажмите кнопку "Редактировать", чтобы задать настройки в диалоговом окне "Контрольный просмотр".
 - Выберите один из предустановленных наборов параметров экспорта, например, "GIF Web216" или "JPEG – лучшее качество". Преобразование всех файлов производится в соответствии с этим параметром.
- 3 Нажмите кнопку "Далее", чтобы продолжить процесс пакетной обработки.

Информацию о завершении процесса пакетной обработки см. в разделе “Пакетная обработка” на странице 386.

Масштабирование изображений с помощью пакетной обработки

Параметр "Масштабирование" в диалоговом окне "Пакетная обработка" позволяет изменять при экспорте высоту и ширину изображений.

Установка параметров масштабирования файлов в процессе пакетной обработки.

- 1 В списке "Параметры пакетной обработки" выделите "Масштабирование" и нажмите кнопку "Добавить".
- 2 Во всплывающем меню "Масштабирование" выберите один из следующих параметров.

Без масштабирования выполняет экспорт файлов без изменения масштаба.

Масштабировать по размеру масштабирует изображения точно по указанной ширине и высоте.

Масштабировать по размеру области обеспечивает пропорциональное масштабирование изображения в пределах максимальной ширины и высоты, указанных пользователем.



Эта команда позволяет преобразовать группу изображений в миниатюры, имеющие одинаковые размеры.

Масштабировать в процентном отношении масштабирует изображения на величину, заданную в процентах.

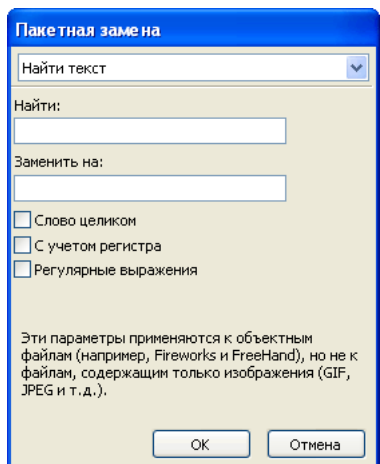
3 Если во всплывающем меню "Масштабирование" выбран режим "Масштабировать по размеру" или "Масштабировать по размеру области", то предусмотрена также возможность выбрать для масштабирования только те документы, которые в данный момент крупнее указанного размера. Для этого установите флажок "Масштабировать только документы, которые на данный момент больше целевого размера".

4 Нажмите кнопку "Далее", чтобы продолжить процесс пакетной обработки.

Дополнительную информацию о завершении процесса пакетной обработки см. в разделе "Пакетная обработка" на странице 386.

Поиск и замена в процессе пакетной обработки

Предусмотрена возможность поиска и замены текста, шрифтов, цветов и URL-адресов в кнопках, активных областях и фрагментах при помощи параметра "Найти и заменить" в диалоговом окне "Пакетная обработка".



Пакетной замене могут быть подвергнуты файлы в следующих форматах: Fireworks PNG, Illustrator, FreeHand и CorelDraw. Пакетная замена не применяется к файлам GIF и JPEG.

Выбор атрибутов поиска и замены для пакетной обработки.

- 1 В списке "Параметры пакетной обработки" выделите "Найти и заменить" и нажмите кнопку "Добавить".
- 2 Нажмите кнопку "Изменить".
- 3 Выберите тип атрибута для поиска и замены во всплывающем меню "Найти": текст, шрифт, цвет, URL-адрес или "Найти не соответствующие стандартной Web-палитре".
- 4 Введите или выберите элемент, подлежащий поиску, в поле "Найти".
- 5 Введите или выберите элемент, применяемый для замены, в поле "Заменить на".
- 6 Нажмите кнопку "ОК", чтобы сохранить параметры команды "Найти и заменить".
- 7 Нажмите кнопку "Далее", чтобы продолжить процесс пакетной обработки.

Дополнительную информацию о завершении процесса пакетной обработки см. в разделе "Пакетная обработка" на странице 386. Дополнительную информацию о параметрах "Найти и заменить" см. в разделе "Поиск и замена" на странице 382.

Переименование файлов в процессе пакетной обработки

Предусмотрена возможность переименования обрабатываемых файлов с помощью параметра "Переименовать" в диалоговом окне "Пакетная обработка".

Настройка параметров именования файлов в процессе пакетной обработки.

- 1 В списке "Параметры пакетной обработки" выберите "Переименовать" и нажмите кнопку "Добавить".
- 2 Задайте параметры переименования в нижней части диалогового окна "Пакетная обработка":

Заменить на позволяет заменять символы в именах файлов другими указанными символами, либо удалять их. Например, если есть файлы с именами Temp_123.jpg, Temp_124.jpg и Temp_125.jpg, то можно выполнить замену подстроки "Temp_12" подстрокой "Birthday", тем самым переименовав их в Birthday3.jpg, Birthday4.jpg и Birthday5.jpg соответственно.

Заменить пробелы на позволяет заменить пробелы в имени файла указанным символом или символами либо удалить их. Например, имена файлов Pic nic.jpg и Slap stick.jpg можно заменить на Picnic.jpg и Slapstick.jpg, либо на Pic-nic.jpg и Slap-stick.jpg.

Добавить префикс позволяет ввести текст для добавления в начало имени файла. Например, если ввести строку "night_", то файл Sunrise.gif при обработке пакетного задания будет переименован в night_Sunrise.gif.

Добавить суффикс позволяет ввести текст для добавления в конец имени файла перед расширением. Например, если ввести подстроку "_day", то файл Sunset.gif при обработке пакетного задания будет переименован в Sunset_day.gif.

***Примечание:** К каждому изменяемому имени файла может применяться любое сочетание параметров "Заменить", "Заменить пробелы", "Добавить префикс" и "Добавить суффикс". Например, можно одновременно заменить подстроку "Temp" подстрокой "Party", удалить все пробелы и добавить префикс и суффикс.*

- 3 Нажмите кнопку "Далее", чтобы продолжить процесс пакетной обработки.

Дополнительную информацию о завершении процесса пакетной обработки см. в разделе "Пакетная обработка" на странице 386.

Выполнение команд при пакетной обработке

Применительно к файлам могут выполняться команды JavaScript, заданные параметром "Команды" в диалоговом окне "Пакетная обработка".

Настройка параметров команд для файлов, подвергаемых пакетной обработке.

1 Нажмите кнопку "плюс" (+) (Windows) или треугольник (Macintosh) рядом с параметром "Команды" в списке "Параметры пакетной обработки", чтобы просмотреть доступные команды.

2 Выделите команду и нажмите кнопку "Добавить", чтобы добавить ее в список "Включить в пакет".

Примечание: Изменение этих команд не допускается.

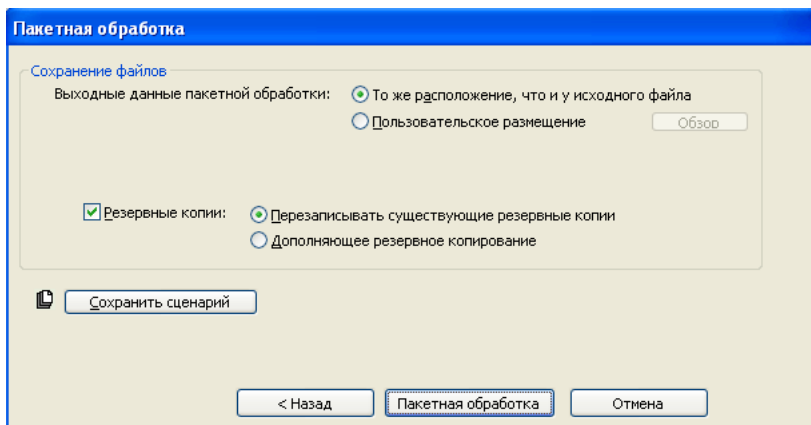
3 Нажмите кнопку "Далее", чтобы продолжить процесс пакетной обработки.

Дополнительную информацию о завершении процесса пакетной обработки см. в разделе "Пакетная обработка" на странице 386. Дополнительную информацию о создании команд см. в разделе "Создание сценариев при помощи панели "История"" на странице 396.

Примечание: Некоторые команды в процессе пакетной обработки не действуют. Выбирать следует только те из них, которые для работы с документом не требуют выбора объекта.

Указание конечного местонахождения пакетной обработки

После того, как все параметры пакетной обработки в диалоговом окне "Пакетная обработка" определены, необходимо задать параметры сохранения файлов. Предусмотрена возможность в процессе пакетной обработки сохранять резервные копии исходных файлов. Резервная копия помещается в папку Original Files, вложенную в папку исходного файла.



Создание резервных копий файлов, подвергаемых пакетной обработке.

1 Выберите папку для вывода файлов в процессе пакетной обработки.

2 Установите флажок "Резервные копии", чтобы задать параметры резервного копирования.

3 Выберите способ создания резервных копий файлов.

Перезаписывать существующие резервные копии перезаписывает созданный ранее файл резервной копии.

Дополняющее резервное копирование сохраняет все резервные копии файлов. При очередном выполнении пакетной обработки после имени файла новой резервной копии добавляется номер.

Примечание: Если параметр "Резервное копирование" не выбран, то пакетная обработка, предусматривающая создание файла в том же формате, приводит к перезаписи исходного файла, если имена обоих файлов одинаковы. Однако пакетная обработка, в результате которой создается файл в другом формате, приводит к созданию нового файла, не вызывая перемещения или удаления исходного.

4 Нажмите кнопку "Пакетная обработка", чтобы завершить выполнение пакетной обработки, или нажмите кнопку "Назад", чтобы вернуться в диалоговое окно "Пакетная обработка".

Сохранение параметров пакетной обработки в виде сценария

Настройки пакетной обработки могут быть сохранены в виде сценария или команды, что позволяет легко воссоздать такой же пакет в следующий раз. Задав все параметры пакетной обработки в диалоговом окне "Пакетная обработка", можно сохранить полученные файлы.

Создание сценария пакетной обработки.

- 1 Чтобы создать сценарий пакетной обработки, нажмите кнопку "Сохранить сценарий".
- 2 Укажите имя и местоположение для сценария.
- 3 Нажмите кнопку "Сохранить".

Если сохранить сценарий в папке Commands на жестком диске, то он появится в меню "Команды" программы Fireworks.

Примечание: Точное местонахождение этой папки зависит от системы и от того, выбрана ли возможность использования данной команды только для одного или для всех пользователей. Папка Commands находится в папке Configuration, вложенной в папку приложения Fireworks, а также в папках конфигурации Fireworks каждого из пользователей. Дополнительную информацию см. в разделе "Работа с файлами конфигурации" на странице 406.

Запуск сценария пакетной обработки.

- 1 Выполните одно из следующих действий.
 - В программе Fireworks выберите меню "Команды" > "Запустить сценарий".
 - За пределами пользовательского интерфейса Fireworks дважды щелкните имя файла сценария на жестком диске.
- 2 Выберите сценарий и нажмите кнопку "Открыть".
- 3 Выберите файлы, которые должны быть обработаны при помощи сценария.

Текущие открытые файлы обеспечивает обработку всех открытых документов.

Заказной позволяет выбрать файлы для обработки.

Примечание: Нажмите кнопку многоточия (...) рядом с всплывающим меню "Файлы для обработки" и выберите файлы, которые должны быть обработаны.

- 4 Нажмите кнопку "ОК".

Дополнительную информацию о выборе файлов см. в разделе "Пакетная обработка" на странице 386.

Запуск сценариев путем перетягивания

Если пакетная обработка выполняется достаточно часто, то сохраните ее в качестве сценария, а затем для запуска сценария перетяните его с жесткого диска на значок Fireworks на рабочем столе. Запускается приложение Fireworks и выполняет этот сценарий.

Запуск сценария путем перетягивания.

- 1 Сохраните сценарий.
- 2 Выполните одно из следующих действий.
 - Перетяните значок файла сценария на значок Fireworks на рабочем столе.
 - Перетяните значок файла сценария в открытый документ Fireworks.

***Примечание:** Перетягивание нескольких файлов сценариев и нескольких графических файлов на пользовательский интерфейс программы Fireworks приводит к многократной обработке графических файлов, последовательно каждым из сценариев.*

Расширение Fireworks

Теперь расширение возможностей Fireworks стало предельно простым. Программа Fireworks предусматривает целый ряд различных способов создания специальных команд, расширяющих ее возможности.

Приложение Extension Manager позволяет устанавливать и управлять расширениями, дополняющими функциональные возможности Fireworks. Есть также возможность применять в качестве специальных команд заданный код на языке JavaScript. В качестве специальных команд Fireworks позволяет также использовать ролики Adobe Flash SWF. Значение цвета может быть вставлено в цветовую панель Fireworks непосредственно из сценария действий Flash. Кроме этого, панель "История" в программе Fireworks предоставляет удобный интерфейс, позволяющий создавать специальные команды на основе последовательностей записанных задач.

После установки расширения или создания специальной команды программа Fireworks помещает ее в меню "Команды".

***Примечание:** Если команду сохранить в формате SWF в папке Command Panels на жестком диске, то она становится доступной как панель в меню "Окно". Дополнительную информацию см. в разделе "О создании сценариев с использованием файлов Flash SWF" на странице 398.*

Использование приложения Adobe Extension Manager

Расширение представляет собой командный сценарий, панель команды, библиотеку, фильтр, узор, текстуру или автофигуру, которые могут быть добавлены в программу Fireworks для расширения ее возможностей. В поставку программы Fireworks включено приложение Adobe Extension Manager, позволяющее легко устанавливать и удалять расширения. После установки программы Fireworks в меню "Команды" содержится стандартный набор расширений.

Extension Manager позволяет создавать собственные расширения и отправлять их на сайт Adobe Exchange в раздел Fireworks. Этот сайт позволяет поделиться своими расширениями с другими пользователями Fireworks.

Расширения, подготовленные независимыми разработчиками, хранятся в отдельных подпапках (по типам расширений) в папке Configuration, вложенной в папку приложения Fireworks на жестком диске.

Команды, создаваемые и сохраняемые с помощью панели "История", хранятся в папке Commands конкретного пользователя. Дополнительную информацию о расположении этой папки см. в разделе "О пользовательских файлах конфигурации" на странице 407.

Чтобы открыть приложение Extension Manager в программе Fireworks, выполните одно из следующих действий.

- Выберите меню "Команды" > "Управление расширениями".
- Выберите меню "Справка" > "Управление расширениями".

Дополнительную информацию об использовании приложения Extension Manager см. в справке по Extension Manager.

Чтобы посетить сайт Adobe Fireworks Exchange, выполните одно из следующих действий.

- В программе Fireworks выберите меню "Справка" > "Fireworks Exchange".
- В web-браузере перейдите на сайт Fireworks Exchange по адресу www.adobe.com/go/fireworks_exchange_ru.

Создание сценариев при помощи панели "История"

Панель "История" позволяет записать список шагов, выполняемых в процессе работы в программе Fireworks. Каждый шаг, вплоть до с самого последнего, сохраняется в виде отдельной строки на панели "История". По умолчанию на панели запоминаются 20 шагов. Но это значение в любой момент можно изменить.

Создание команд

Группа шагов, отображаемых на панели "История", может быть сохранена в виде команды, пригодной для повторного использования. Сохраненные команды могут быть выполнены применительно к любому документу Fireworks. Они не привязаны к конкретному документу.

Команды сохраняются в виде файлов JSF в папке Commands, вложенной в папку конфигурации Fireworks каждого из пользователей. Информацию о ее расположении см. в разделе "О пользовательских файлах конфигурации" на странице 407.

Сохранение шагов в виде команды.

- 1 Выберите шаги, которые должны быть сохранены в виде команды.
 - Чтобы выделить шаги, предназначенные для сохранения в виде команды, щелкните первый шаг, а затем, удерживая нажатой клавишу "Shift", щелкните последний.
 - Чтобы выбрать несмежные шаги, щелкайте их, удерживая нажатой клавишу "Ctrl" (Windows) или "Command" (Macintosh).
- 2 Нажмите кнопку "Сохранить шаги как команду" в нижней части панели "История".
- 3 Введите имя команды и нажмите кнопку "ОК".

Команда появляется в меню "Команды".

Отмена и повторное выполнение шагов при помощи панели "История".

- 1 Перетягивайте маркер отмены на панели вверх до тех пор, пока не будет достигнут последний шаг, который должен быть отменен или выполнен повторно.

- Щелкните в любом месте полосы маркера отмены в левой части панели "История".

Примечание: Отмененные шаги остаются на панели "История", но отображаются серым цветом.

Изменение числа шагов, сохраняемых на панели "История".

- Выберите меню "Редактирование" > "Установки" (Windows) или "Fireworks" > "Установки" (Macintosh).
- Измените значение параметра "Отменить шаги", задав количество шагов, сохраняющихся на панели "История".

Примечание: Чем больше это значение, тем больше памяти требуется для их хранения.

Очистка всех шагов на панели "История".

- ❖ Выберите пункт "Очистить историю" в меню "Параметры" на панели "История".

Освобождает память и место на диске.

Примечание: После очистки панели "История" возможность отмены операций редактирования будет недоступна.

Воспроизведение команд

Записанные команды или действия, выделенные на панели "История", можно в любой момент выполнить.

Воспроизведение сохраненной команды.

- Если необходимо, выделите один или несколько объектов.
- Выберите нужную команду в меню "Команды".

Воспроизведение последовательности выделенных шагов.

- Выделите один или несколько объектов.
- Выделите нужные шаги на панели "История".
- Нажмите кнопку "Повтор" в нижней части панели "История".

Шаги, помеченные значком "х", недоступны для повтора и не будут воспроизведены. Разделительные линии указывают на выделение другого объекта. Выполнение команд, созданных на основе шагов, пересекающих разделительную линию, может привести к непредсказуемым результатам.

Применение выделенных шагов к объектам в нескольких документах.

- Выделите диапазон шагов.
- Нажмите кнопку "Скопировать шаги в буфер обмена" в нижней части панели "История".
- Выделите один или несколько объектов в любом документе Fireworks.
- Выберите меню "Редактирование" > "Вставить".

Повторение последнего выполненного шага.

- ❖ Выберите меню "Редактирование" > "Повторить командный сценарий".

О создании сценариев на языке JavaScript

Самостоятельно написав код на языке JavaScript в текстовом редакторе и выполнив его в программе Fireworks, можно снизить трудоемкость ряда повторяющихся задач. Из языка JavaScript доступно управление практически всеми командами и параметрами Fireworks.

В программе Dreamweaver также применяется язык JavaScript. Это позволяет создавать в Dreamweaver сценарии, управляющие программой Fireworks.

Документацию по API-интерфейсу JavaScript см. в разделе *Расширение возможностей Fireworks*.

О создании сценариев с использованием файлов Flash SWF

Программа Flash позволяет создавать ролики SWF, содержащие код на языке JavaScript. Такие ролики могут применяться в качестве команд Fireworks, доступных через меню "Команды".

Предусмотрена даже возможность создания роликов SWF для использования в качестве панелей Fireworks, доступных через меню "Окно". Примером Flash-ролика, импортированного в качестве панели, является панель "Выровнять" в программе Fireworks.

Ролики SWF, используемые в качестве команд, хранятся на жестком диске в папке Commands, а применяемые в качестве панелей – в папке Command Panels.

Примечание: Точное местонахождение этих папок зависит от системы и определяется тем, должны ли эти команды или панели быть доступны только для одного или для всех пользователей. Папки Commands и Command Panels находятся в папке Configuration, вложенной в папку приложения Fireworks, а также в папках конфигурации Fireworks каждого из пользователей. Дополнительную информацию см. в разделе "Работа с файлами конфигурации" на странице 406.

Более подробные инструкции по созданию команд или панелей на основе роликов SWF в программе Flash можно ознакомиться в разделе *Расширение возможностей Fireworks*.

Управление командами

Все команды, перечисленные в меню "Команды", могут быть переименованы и удалены.

Можно переименовать или удалить любые команды, созданные в программе Fireworks с использованием параметра "Управлять сохраненными командами". Для управления другими командами и расширениями, которые были установлены во время установки Fireworks, либо загружены и установлены с web-сайта Adobe Exchange, необходимо пользоваться приложением Extension Manager.

Переименование заданной команды.

- 1 Выберите меню "Команды" > "Управлять сохраненными командами".
- 2 Выберите команду.
- 3 Нажмите кнопку "Переименовать", введите новое имя и нажмите кнопку "ОК".

Чтобы удалить заданную команду, выполните одно из следующих действий.

- В программе Fireworks выберите меню "Команды" > "Управление сохраненными командами". Затем выделите команду и нажмите кнопку "Удалить".
- На жестком диске удалите относящийся к команде JSF-файл из папки Commands, вложенной в папку конфигурации пользователя. Информацию о том, как найти эту папку, см. в разделе "О пользовательских файлах конфигурации" на странице 407.

Переименование или удаление команды, установленной вместе с программой Fireworks или загруженной с сайта Adobe Exchange.

- Выберите меню "Команда" > "Управление расширениями".
- Выберите меню "Справка" > "Управление расширениями".

Открывается сайт Extension Manager. Информацию об управлении расширениями см. в Справке по Extension Manager.

Изменение и настройка командного сценария

Командные сценарии сохраняются в виде кода на языке JavaScript. Пользователи, владеющие этим языком, могут открыть и изменить команды в любом текстовом редакторе, например, в Notepad (Windows) или TextEdit (Macintosh).

Изменение команды на языке JavaScript.

- 1 С рабочего стола перейдите к соответствующей папке Commands или Command Panels на жестком диске.

***Примечание:** Точное местонахождение этих папок зависит от системы и определяется тем, доступны команды или панели только определенному или всем пользователям. Папки Commands и Command Panels находятся в папке Configuration, вложенной в папку приложения Fireworks, а также в папках конфигурации Fireworks каждого из пользователей. Дополнительную информацию см. в разделе "Работа с файлами конфигурации" на странице 406.*

- 2 Откройте нужный файл сценария в текстовом редакторе и внесите изменения в код JavaScript.
- 3 Сохраните и закройте сценарий.

Изменение действий, выделенных на панели "История", на языке JavaScript.

- 1 В программе Fireworks выделите группу шагов на панели "История".
- 2 Нажмите кнопку "Скопировать шаги в буфер обмена" в нижней части панели "История".
- 3 Создайте в текстовом редакторе новый документ.
- 4 Вставьте в него скопированные шаги.
- 5 Внесите в него необходимые изменения.
- 6 Сохраните и закройте сценарий.
- 7 Скопируйте полученный сценарий в папку Commands на жестком диске.

***Примечание:** Точное местонахождение этой папки зависит от системы и от того, обеспечивается возможность использования данной команды только для одного или для всех пользователей. Папка Commands находится в папке Configuration, вложенной в папку приложения Fireworks, а также в папках конфигурации Fireworks каждого из пользователей. Дополнительную информацию см. в разделе "Работа с файлами конфигурации" на странице 406.*

Команды, сохраненные непосредственно в папку Commands, как и сохраненные на панели "История", отображаются в меню "Команды" сразу же, не требуя перезапуска программы Fireworks. А вот команды, сохраненные в папке Command Panels, становятся доступными в меню "Окно" только после перезапуска Fireworks.

Применение роликов Flash SWF в качестве панелей Fireworks

Некоторые панели в программе Fireworks (например панель "Выровнять") фактически являются роликами Flash SWF.

Пользователи, владеющие языком JavaScript или ActionScript, могут разработать и закодировать собственные панели Fireworks в программе Flash, а затем экспортировать их в виде роликов SWF. После переноса в папку Command Panels на жестком диске такой ролик появляется в виде панели в меню "Окно" программы Fireworks.

Примечание: Точное местонахождение этой папки зависит от системы и от того, обеспечивается возможность использования этой панели только для одного или для всех пользователей. Папка *Command Panels* находится в папке *Configuration*, вложенной в папку приложения *Fireworks*, а также в папках конфигурации каждого из пользователей *Fireworks*. Дополнительную информацию см. в разделе "Работа с файлами конфигурации" на странице 406.

Дополнительную информацию об использовании фильмов Flash SWF в качестве панелей Fireworks см. в разделе *Расширение возможностей Fireworks*.

Раздел 18: Установки и комбинации клавиш

Установки в программе Fireworks CS3 позволяют управлять внешним видом пользовательского интерфейса и различными аспектами редактирования и отображения папок. Fireworks также позволяет настроить комбинации клавиш. Это дает пользователю возможность задать такие же комбинации клавиш, как и в других программах, которыми он пользуется.

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- “Настройки программы” на странице 401
- “Изменение наборов комбинаций клавиш” на странице 404
- “Работа с файлами конфигурации” на странице 406
- “О переустановке Fireworks” на странице 408
- “Просмотр содержимого пакетов (только для Macintosh)” на странице 408

Настройки программы

Установки в программе Fireworks управляют общим видом пользовательского интерфейса, а также параметрами некоторых функций – цветами по умолчанию, параметрами инструментов, расположениями папок, особенностями преобразования файлов и др.

Установки программы.

- 1 Выберите меню "Редактирование" > "Установки" (Windows) или "Fireworks" > "Установки" (Macintosh).
- 2 Выберите группу установок, которую необходимо изменить: "Общие", "Редактирование", "Запуск и редактирование", "Папки" или "Импорт".
- 3 Внесите изменения и нажмите кнопку "ОК".

Общие установки

На вкладке "Общие" находятся следующие параметры.

Отменить шаги Задаёт число шагов отмены-повтора, от 0 до 1009. Эта настройка влияет на работу команды "Редактирование" > "Отменить" панели "История". Чем больше это число, тем больше памяти необходимо для работы Fireworks. Изменение этой настройки вступает в действие после перезапуска Fireworks.

Цвета по умолчанию Задаёт цвета по умолчанию для мазков кистью, заливки и контуров подсветки. Параметры "Обводка" и "Заливка" цвета, отображаемые на цветовых панелях на панели инструментов автоматически не изменяют, однако позволяют изменить цвета по умолчанию, которые устанавливаются кнопкой "Задать цвета линии/заливки по умолчанию".

Интерполяция Выбирает один из четырех доступных в программе Fireworks методов интерполяции пикселей при масштабировании изображений.

- Бикубическая интерполяция, как правило, дает наиболее качественное и четкое изображение. Этот метод масштабирования используется по умолчанию.
- Билинейная интерполяция дает более четкое изображение, чем сглаживающая интерполяция, но не столь четкое, как бикубическая.
- Сглаживающая интерполяция, применявшаяся в Fireworks 1, производит размытие и устраняет резкие элементы изображения. Этот метод полезен в том случае, если при применении всех остальных образуются нежелательные артефакты.
- Интерполяция по соседним элементам создает рваные края и резкие контрасты без размытия. Результат подобен изменению масштаба изображения с помощью инструмента "Масштаб".

Более быстрая, но менее точный ресамплинг По умолчанию не выделен. Позволяет управлять скоростью ресамплинга в программе Fireworks.

Параметры запуска Параметр "Показать начальную страницу" определяет, будет ли при запуске приложения отображаться стартовая страница Fireworks. Если этот параметр не установлен, то в приложении сразу открывается рабочая среда.

Сохранение файлов Добавить значки просмотра (только Macintosh) Позволяет отображать и скрывать миниатюры PNG-файлов Fireworks на жестком диске. Если этот параметр не установлен, то для PNG-файлов Fireworks будет выводиться традиционный значок Fireworks. Этот параметр вступает в силу после сохранения файла.

Установки редактирования

Установки редактирования определяют вид указателя и визуальные подсказки при работе с растровыми объектами.

Удалить объекты при кадрировании При выборе "Редактирование" > "Кадрировать документ" и "Изменение" > "Холст" > "Размер холста" необратимо удаляет пиксели или объекты, находящиеся за пределами ограничительной рамки выделенной области.

Удалить контуры при преобразовании в область Необратимо удаляет контур после его преобразования в область

Рисующие курсоры по размеру кисти Задаёт размер и форму указателей инструментов "Кисть", "Ластик", "Размытие", "Резкость", "Осветлитель", "Затемнитель" и "Растушевка", чтобы они в точности соответствовали рисуемому или стираемому объекту. Для некоторых широких многоконечных кистей по умолчанию используется указатель-перекрестие. Если отключен этот параметр, а также параметр "Точные курсоры", то указатели инструментов отображаются в виде значков инструментов.

Точные курсоры Заменяет значки указателей инструментов на указатель-перекрестие.

Выключить параметр "Скрыть границы" Автоматически отключает параметр "Скрыть границы" при изменении области выделения.

Показать образец рисования пером Обеспечивает предварительный просмотр следующего сегмента контура, который будет создан, если в данный момент выполнить щелчок инструментом "Перо".

Показать сплошные точки Отображает выделенные точки пустыми, а не выделенные точки – сплошными.

Подсветка мышью Подсвечивает область, которая будет выбрана при щелчке мышью объекта, в данный момент находящегося под указателем.

Просмотр перетаскивания Обеспечивает предварительный просмотр нового положения объекта при перетаскивании.

Показать маркеры заливки Позволяет редактировать заливку на экране.

Расстояние при выборе Позволяет задать минимальное расстояние от указателя до объекта, при котором объект может быть выделен. Расстояние при выборе может составлять от 1 до 10 пикселей.

Расстояние при привязке Позволяет задать максимальное расстояние, с которого перемещаемый объект будет привязан к линии сетки или направляющей. Расстояние при привязке действует тогда, когда установлен параметр "Привязка к сетке" или "Привязка к направляющим". Расстояние при привязке может составлять от 1 до 10 пикселей.

Установки "Запуск и редактирование"

Параметры запуска и редактирования позволяют определить, каким образом внешние приложения (например, Adobe Flash и Adobe Director) будут запускаться из программы Fireworks и редактировать графические объекты.

В большинстве случаев Fireworks пытается самостоятельно обнаружить исходный PNG-файл для изображения. Если сделать это не удалось, программа будет действовать согласно установкам запуска и редактирования, позволяющим определить, как именно будет выполняться поиск исходного PNG файла.

***Примечание:** Flash является исключением. При запуске и редактировании графики в программе Flash, всегда будут использоваться установки, заданные в разделе "Запуск и редактирование" диалогового окна "Установки" Fireworks.*

При редактировании во внешнем приложении Определяет, будет ли для редактирования при помощи внешнего приложения открываться исходный PNG-файл Fireworks.

При оптимизации во внешнем приложении Определяет, будет ли при оптимизации изображения открываться исходный PNG-файл Fireworks.

***Примечание:** Эта настройка не применяется к Director, в котором изображения всегда автоматически открываются и оптимизируются без запроса исходного PNG-файла, даже если в установках Fireworks определено иначе.*

Дополнительную информацию о работе с графикой Fireworks в программе Flash см. в разделе "Работа с Flash" на странице 353.

Дополнительную информацию о работе с графикой Fireworks в программе Director см. в разделе "Работа с программой Director" на странице 367.

***Примечание:** Adobe Dreamweaver работает с настройками запуска и редактирования иначе. В программе Dreamweaver исходный PNG-файл открывается всегда, даже если в установках Fireworks задано другое значение параметров запуска и редактирования. Если отсутствуют заметки разработчика или неверен путь к исходному PNG-файлу, Dreamweaver всегда предлагает пользователю его указать. Дополнительную информацию о работе с графикой и интерактивными элементами Fireworks в программе Dreamweaver см. в разделе "Работа с Dreamweaver" на странице 338.*

Установки папок

Параметры папок позволяют работать с дополнительными внешними модулями Adobe Photoshop, файлами текстур и узоров из внешних источников.

Дополнительные материалы (внешние модули Photoshop, текстуры и узоры) Определяет, в каких папках содержатся внешние модули, текстуры и узоры. Это могут быть папки на жестком диске, компакт-диске или другом сменном носителе, а также на сетевом томе.

Внешние модули Photoshop отображаются в программе Fireworks в меню "Фильтры", а также в меню "Добавить эффекты" в инспекторе свойств. Текстуры и узоры, сохраненные в виде PNG-, JPEG- и GIF-файлов, доступны в качестве параметров во всплывающих меню "Узор" и "Текстура" в инспекторе свойств.

Дополнительную информацию о текстурах и узорах см. в разделе "Добавление текстуры к заливке" на странице 167.

Установки импорта из Photoshop

Установки на вкладке "Импорт" позволяют управлять преобразованием файлов Photoshop.

- Слои могут быть преобразованы либо в объекты, либо новые кадры.
- Текст после импорта может либо сохранить свой вид, остаться доступным для редактирования.
- Файл Photoshop может быть также импортирован в виде сведенного растрового объекта.

Дополнительную информацию о группе установок "Импорт" см. в разделе "Работа с Photoshop" на странице 373.

Восстановление установок

Установки можно вернуть к исходным настройкам, удалив файл установок. После этого при следующем запуске программы Fireworks будет создан новый файл установок, содержащий параметры по умолчанию.

Восстановление установок по умолчанию.

- 1 Завершите работу программы Fireworks.
- 2 Найдите файл установок Fireworks CS3 на жестком диске и удалите его.

Точное расположение этого файла различно для разных систем. Дополнительную информацию см. в разделе "Расположение файла установок Fireworks" на странице 407.

- 3 Перезапустите Fireworks.

Языки

Вкладка "Языки" в диалоговом окне "Установки" позволяет изменять язык, используемый в программе Fireworks. По умолчанию программа использует язык операционной системы, заданный по умолчанию, однако на вкладке "Языки" из поля списка может быть выбран любой поддерживаемый язык.

Изменение наборов комбинаций клавиш

Комбинации клавиш в программе Fireworks предназначены для вызова команд меню и инструментов с панели "Инструменты", а также для быстрого выполнения различных задач, для которых не существует отдельных пунктов меню. Применение комбинаций клавиш повышает продуктивность труда, позволяя быстрее выполнять простые операции. Если пользователь привык пользоваться комбинациями клавиш в других приложениях (например, Adobe FreeHand, Adobe Illustrator или Photoshop или других), то можно переключиться на другой набор комбинаций клавиш.

Смена текущего набора комбинаций клавиш.

- 1 Выберите пункт меню "Редактирование" > "Комбинации клавиш" (Windows) или "Fireworks" > "Комбинации клавиш" (Macintosh), чтобы открыть диалоговое окно "Комбинации клавиш".
- 2 Выберите нужный набор комбинаций клавиш из всплывающего меню "Текущий набор" и нажмите кнопку "ОК".

Создание заказных и вторичных комбинаций клавиш

Предусмотрена возможность создания собственных комбинаций клавиш, а также назначения вторичных комбинаций клавиш, которые дают возможность выполнять одно и то же действие разными способами. Заказной набор комбинаций клавиш всегда основан на одном из стандартных.

***Примечание:** В программе Fireworks, комбинации клавиш для инструментов не могут содержать клавиш-модификаторов: "Control", "Shift" и "Alt" (Windows) или "Command", "Shift", "Option" и "Control" (Macintosh). Комбинация клавиш для инструмента состоит из единственной клавиши – буквы или цифры.*

Чтобы создать заказную или вторичную комбинацию клавиш для команды меню, инструмента или разностороннего действия, выполните следующее.

- 1 Выберите меню "Редактирование" > "Комбинации клавиш", чтобы открыть диалоговое окно "Комбинации клавиш".
- 2 Нажмите кнопку "Создать дубликат набора".
- 3 Введите имя заказного набора в диалоговом окне "Создать дубликат набора" и нажмите кнопку "ОК".
Имя нового заказного меню появляется в текстовом поле "Текущий набор".
- 4 Выберите соответствующую категорию комбинации клавиш из списка "Команды".

Команды меню • Создает заказную комбинацию клавиш для любой команды, доступной через главное меню.

Инструменты • Создает заказную комбинацию клавиш для любого инструмента на панели "Инструменты".

Разное • Создает заказную комбинацию клавиш для одной из стандартных операций.

После выделения в списке "Команды" отображаются все возможные комбинации для выбранной категории.

- 5 Выберите из списка "Команды" команду, комбинацию клавиш которой необходимо изменить.

Если комбинация клавиш существует, она отобразится в списке "Комбинации клавиш".

- 6 Щелкните текстовое поле "Нажать клавишу", а затем нажмите на клавиатуре желаемую комбинацию символов для новой комбинации клавиш.

Если выбранная вами комбинация клавиш уже задействована, под полем ввода "Нажать клавишу" появится предупреждающее сообщение.

- 7 Выполните одно из следующих действий.

- Нажмите кнопку "Добавить новую комбинацию клавиш (+)", чтобы добавить в список вторичную комбинацию клавиш.
- Щелкните "Заменить", чтобы заменить выбранную комбинацию клавиш.

Удаление заказных комбинаций клавиш и пользовательских наборов комбинаций клавиш

Любую заказную комбинацию клавиш или любой заказной набор комбинаций клавиш можно удалить.

Чтобы удалить заказной набор комбинаций клавиш, выполните следующие действия.

- 1 Выберите меню "Редактирование" > "Комбинации клавиш", чтобы открыть диалоговое окно "Комбинации клавиш".
- 2 Нажмите кнопку "Удалить набор" (значок мусорной корзины).
- 3 В диалоговом окне "Удалить набор" выделите набор комбинаций клавиш, который необходимо удалить.
- 4 Нажмите кнопку "Удалить".

Чтобы удалить заказную комбинацию клавиш, выполните следующие действия.

- 1 Выделите команду в списке "Команды".
- 2 Выделите заказную комбинацию команд в списке "Комбинации клавиш".
- 3 Нажмите кнопку "Удалить выбранную комбинацию клавиш" (-).

Создание краткой справки по текущему набору комбинаций клавиш.

Краткая справка – это список комбинаций клавиш текущего набора, сохраненный в формате HTML-таблицы. Ее можно просмотреть и распечатать в web-браузере.

Примечание: Краткая справка экспортируется из программы Fireworks в кодировке UTF-8.

Создание краткой справки.

- 1 Выберите меню "Редактирование" > "Комбинации клавиш", чтобы открыть диалоговое окно "Комбинации клавиш".
 - 2 Нажмите кнопку "Экспортировать набор как HTML", расположенную рядом с текстовым полем "Текущий набор".
- Отображается диалоговое окно "Сохранить как" (Windows) или "Save" (Macintosh).
- 3 Введите имя справки и укажите соответствующее расположение для файла.
 - 4 Нажмите кнопку "Сохранить".

Работа с файлами конфигурации

Для удобства работы во многопользовательских системах Fireworks поддерживает файлы конфигурации для каждого пользователя. Это позволяет настраивать и изменять стили, комбинации клавиш, команды и другие параметры Fireworks, не затрагивая параметров настройки Fireworks других пользователей.

Программа Fireworks создает отдельный набор файлов конфигурации для каждого пользователя. При этом в папку приложений Fireworks устанавливаются основные файлы конфигурации. Основные файлы конфигурации содержат настройки Fireworks по умолчанию и применяются ко всем пользователям. Некоторые файлы конфигурации (например файл, относящийся к внешним модулям Fireworks) находятся только в папке приложения Fireworks. В некоторых системах доступ к основным файлам конфигурации в папке приложения Fireworks имеют только системные администраторы.

***Примечание:** На Windows-системах некоторые файлы и папки часто скрыты по умолчанию. Убедитесь, что параметры просмотра папки обеспечивают отображение всех вложенных папок и файлов. На некоторых системах после входа в папку придется щелкнуть ссылку "Показать файлы", чтобы увидеть ее содержимое. Информацию о просмотре всех файлов и папок см. в справочной системе Windows.*

О пользовательских файлах конфигурации

Пользовательские файлы конфигурации Fireworks сохраняются в папке Adobe/Fireworks 9, которая находится в папке пользователя Application Data (Windows) или Application Support (Macintosh). Расположение этой папки зависит от используемой операционной системы, а также от того, является ли система однопользовательской или многопользовательской. Информацию о расположении этой папки см. в документации по операционной системе.

***Примечание:** Имена некоторых системных папок на локализованных или модифицированных системах могут различаться.*

Об основных файлах конфигурации, влияющих на работу всех пользователей

Основные файлы конфигурации, влияющие на работу всех пользователей, расположены в папке приложения Fireworks, то есть в той папке жесткого диска, где установлена программа Fireworks.

***Примечание:** Многие файлы конфигурации хранятся в папках, вложенных в папку приложения Fireworks. Их расположение зависит от операционной системы. Пользователям Macintosh должна быть знакома концепция пакетов от Apple. Дополнительную информацию см. в разделе "Просмотр содержимого пакетов (только для Macintosh)" на странице 408.*

Независимо от того, является система однопользовательской или многопользовательской, программа Fireworks при сохранении большинства параметров изменяет файлы конфигурации текущего пользователя, а не основные файлы конфигурации в папке приложения Fireworks. Причина этого кроется в том, что многие пользователи многопользовательских систем не имеют доступа ко всем файлам.

Пользователи с уровнем доступа администратора могут изменять настройки для всех пользователей, изменяя основные файлы конфигурации в папке приложения Fireworks.

Сохранение значений параметров для всех пользователей.

❖ Сохраните или перетяните копию файла в соответствующее расположение в папке приложения Fireworks.

Расположение файла установок Fireworks

Установки Fireworks хранятся в файле под названием Fireworks 9 Preferences.txt (Windows) или Fireworks 9 Preferences (Macintosh). Расположение этого файла зависит от операционной системы.

- В операционной системе Windows установки сохраняются в папке конфигурации пользователя. Информацию о расположении этой папки см. в разделе "О пользовательских файлах конфигурации" на странице 407.
- На компьютерах Macintosh установки сохраняются в папке Library/Preferences, вложенной в папку пользователя. Информация о расположении пользовательской папки на Macintosh содержится в справочной системе Apple Help.

***Примечание:** На компьютерах Macintosh большинство пользовательских файлов конфигурации Fireworks сохраняются в другой папке, то есть в папке Application Support текущего пользователя. Файл Fireworks 9 Preferences является исключением.*

О переустановке Fireworks

При удалении или переустановке программы Fireworks на большинстве систем пользовательские файлы конфигурации остаются без изменений. Если необходимо переустановить Fireworks с файлами конфигурации по умолчанию, то перед переустановкой приложения их необходимо удалить вручную.

***Примечание:** Пользовательские файлы конфигурации находятся в папке Application Data (Windows) или Application Support (Macintosh) текущего пользователя. Информацию о расположении этой папки см. в разделе “О пользовательских файлах конфигурации” на странице 407.*

В процессе удаления программы пользователь получит запрос об удалении настроек и пользовательских файлов конфигурации. Если ответ на него утвердительный, то эти файлы будут удалены для всех пользователей системы.

Просмотр содержимого пакетов (только для Macintosh)

На компьютерах Macintosh программа Fireworks устанавливается в так называемом формате программного пакета приложения. Эта функция Apple позволяет производить установку приложений в виде самодостаточного пакета.

Пакет приложения – это папка, в которой хранится файл приложения Fireworks вместе со всеми файлами конфигурации по умолчанию, которые с ним устанавливаются. По умолчанию содержимое пакета скрыто.

При открытии пакета становятся видны многочисленные файлы и папки.

Отображение или скрытие содержимого программного пакета приложения Fireworks.

- 1 Перейдите в папку на жестком диске, в которую установлен Fireworks.
- 2 Удерживая нажатой клавишу "Control", щелкните значок Fireworks CS3 и выберите в контекстном меню команду "Show Package Contents".

На экране появляется новое окно, отображающее содержимое пакета.

Указатель

Символы

"живой" фильтр "Цвет
заливки" 208

"Живые" фильтры

в кнопках 255

внешние модули программы
Photoshop 173

изменение порядка 175

переименование 176

применение 176

применение к объектам 170

разрешение или запрет 171

редактирование 175

создание 175

удаление 175

"живые" фильтры

цвет заливки 208

0-9

24-битный цвет 308

32-битный цвет 308

A

Adobe Bridge 380

Adobe Bridge Home 8

Adobe Design Center 8

Adobe Fireworks

системные требования 1

Adobe Flex Builder 381

Adobe GoLive 333

Adobe Video Workshop 6

Adobe XMP 380

B

BMP, сохранение 27

Bridge Home 8

Bridge, Adobe 380

D

Design Center 8

Director

помещение файлов Adobe
Fireworks 368

фильмы-вставки 370

экспорт 368

Dreamweaver

библиотеки 343

варианты поведения 235, 347

местозаполнители 339

назначение Adobe Fireworks в
качестве редактора
изображений по
умолчанию 350

редактирование изображений
Adobe Fireworks 345

файлы 338

экспорт в 333, 343

E

EPS-файлы, открытие в
программе Adobe
Fireworks 20

Extension Manager 395

F

Fireworks 379

Fireworks. *Нѐ*. Adobe Fireworks

Flash

импорт PNG из Adobe
Fireworks 353

экспорт 353, 359

FreeHand

помещение изображений
Adobe Fireworks в 362

экспорт 364

G

GIF, сохранение 27

GoLive 333, 379

H

HomeSite

помещение HTML-кода
Adobe Fireworks 371

помещение изображений
Adobe Fireworks 371

HTML 325

Roundtrip 345

вставка из Adobe Fireworks в
Dreamweaver 341

замена старой версии 329

копирование и вставка из
Fireworks в
Dreamweaver 327

настройка 331

обновление HTML-кода
Adobe Fireworks,
помещенного в
Dreamweaver 343

работа с редакторами 379

экспорт 324, 326

HTML, открытие таблиц 21

I

Illustrator

импорт файлов в Adobe
Fireworks 378

экспорт 364		
J	U	альфа, преобразование изображений в 95
JPEG, сохранение 27	URL-адреса	альфа-канал объекта, выделение 56
	назначение web-объекту 225	анимация 274
	назначение кнопкам или экземплярам 260	включение и выключение отображения кадров 279
L	настройка параметров назначения 243	воспроизведение 284
LiveDocs 3	поиск и замена 385	вставка кадров 280
P		движение 277
Photoshop	W	добавление кадров 280
внешние модули 376, 403	Web-слой 187	задание имен кадров 280
импорт файлов в Adobe Fireworks 374		заказной режим просмотра кадров 283
модификация файлов для экспорта 377	X	запрещение совместного использования слоя 282
применение внешних модулей 174	XHTML 330	зацикливание 285
применение слоевых эффектов 174	A	изменение порядка следования кадров 281
сгруппированные слои 188	абсолютные URL-адреса, ввод 224	кадры 277
слой-маски 197	автоматическое назначение имен фрагментам 244	масштабирование 277
текстуры 403	изменение схемы автоматического назначения имен по умолчанию 245	непрозрачность 277
узоры 403	автофигуры 101, 102, 107	оптимизация 285
установка внешних модулей 174	активация программного обеспечения 2	открытие 286
установки импорта 404	активные области 15	перемещение объектов в другой кадр 281
экспорт 376	назначение URL-адресов 242	поворот 277
Photoshop и Adobe Fireworks	неправильные 248	предварительный просмотр 284
импорт файлов PSD в Adobe Fireworks 374	поверх фрагментов 251	прозрачность 285
экспорт файлов PSD из Adobe Fireworks 377	применение перемещения ролловеров 250	просмотр всех кадров 283
	редактирование формы 249	просмотр нескольких кадров 282
T	создание 247, 248	просмотр следующего кадра 283
TIFF, сохранение 27	альтернативный текст (дополнительный текст) 243	просмотр текущего и соседних кадров 283
tween-анимация	назначение кнопкам или экземплярам 261	редактирование 350
объекты 283		редактирование нескольких кадров 283
определенный 283		
характеристики 283		

- ul style="list-style-type: none; padding-left: 0;">
- режим калькирования 282
- свойства 276
- совместное использование слоев в различных кадрах 281
- создание из нескольких файлов 287
- удаление 277
- удаление кадров 281
- управление кадрами 279
- установка времени отображения кадра 279
- экспорт 285
- Б**
- библиотека URL-адресов 223
 - ввод абсолютных или относительных URL-адресов 224
 - добавление URL-адресов 225
 - добавление используемых URL-адресов 226
 - создание 225
 - библиотека символов 213
 - бикубическая интерполяция, метод масштабирования 402
 - билинейная интерполяция, метод масштабирования 402
 - блокировка слоев 185
- В**
- варианты поведения 241
 - Dreamweaver 235
 - задать всплывающее меню 240
 - задать изображение панели навигации 240
 - задать текст строки состояния 240
 - замена изображения 240
 - панель "Варианты поведения" 239
 - панель навигации, исходное 240
 - панель навигации, наведение 240
 - панель навигации, нажатие 240
 - простой роллер 240
 - варианты поведения перетягивания
 - определение 236
 - синяя линия 236
 - удаление 238, 239
 - векторная графика 16
 - векторные маски 188
 - использование существующего объекта в качестве 192, 194
 - преобразование в растровую маску 204
 - создание 191
 - векторные объекты, изменение формы 116
 - векторный режим 15
 - переключение 71
 - рисование в 98
 - вкладки документов 37
 - вложенные таблицы 246
 - внешние модули 7, 376
 - в Adobe Store 9
 - внешние установочные модули "Получить" программы Photoshop 24
 - внешние файлы, преобразование в замещающее изображение 241
 - воспроизведение
 - анимации 284
 - макрокоманды 397
 - сохраненные команды 397
 - время отображения кадра анимации 279
 - всплывающее меню "Быстрый экспорт" 334
 - всплывающее меню "Добавить фильтры" 169
 - всплывающие меню 263
 - ввод текста меню 264, 265
 - дополнительные свойства 269
 - задание положения 271
 - описание 263
 - работа с внешним видом 267
 - редактирование 272
 - экспорт 273
 - вставка
 - HTML-кода Adobe Fireworks в Dreamweaver 341
 - изображений Adobe Fireworks в Dreamweaver 338
 - вставка HTML 328
 - вставленные изображения 23
 - выбор
 - растушевка краев 77
 - выборочное сжатие JPEG 315
 - включить выборочное качество 315
 - сохранить качество кнопок 316
 - сохранить качество текста 316
 - цвет перекрытия 316
 - выделение
 - добавление пикселей к выделенной области 55, 56
 - дополнительные объекты 50
 - изображения 51

инверсия выделенной области пикселей 57
исключение из выделенной области пикселей 55, 56
многоугольная область пикселей 53
области пикселей 52
область альфа-канала 56
область вокруг области выделения 58
область пикселей произвольной формы 53
отмена выделения 63
отмена выделения объекта 50
отмена области выделения 54
перекрывающиеся области растровых изображений 56
пиксели 51
плавающая область пикселей 61
похожие цвета 53
растушевка выделенной области пикселей 57
расширение границ области выделения 57
сглаживание границ области выделения 58
сгруппированные объекты 68
сжатие границ области выделения 57
точки 114
выделенные области 51
выравнивание объектов 69

Г

гарнитуры шрифта. *Њ*. шрифты
гистограмма 85
градационная шкала 84
 корректировка с помощью функции "Кривые" 87

 корректировка с помощью функции "Уровни" 84
градиентные заливки 75
 вращение 165
 диалоговое окно "Редактировать градиент" 164
 добавление нового цвета 164
 изменение цветов 164
 корректировка 165
 корректировка перехода цветов 164
 перемещение 165
 преобразование изображений в области прозрачности 95
 применение 163
 редактирование 163
 сохранение заказных 166
 трансформирование 165
 удаление цветов 164
границы 156
графика WAP
 Њ. *йґґґ* файлы WBMP
графика для мобильного. *Њ*. файлы WBMP
графика для сотового. *Њ*. файлы WBMP
графические объекты WAP 20
графические объекты для мобильного телефона 20
группа образцов, выбор заказной 147
группирование объектов 67

Д

диалоговое окно "Пакетная обработка" 387
диалоговое окно "Преобразовать в символ" 213

диалоговое окно "Редактировать градиент" 164
диалоговое окно "Редактировать обводку" 158
дизеринг 308
 цветами стандартной web-палитры 152
добавление
 кадры 280
 стили 211
 страницы 179
документы
 многочисленные виды 39
 открытие 19
 переключение 37
 последний по времени 19
 расположение представлений в виде мозаики 39
 режим по умолчанию 98
 создание новых 17
 сохранение 26
дополнения 7
допустимые файлы, определение 388

З

заблокированные файлы 335, 352
задержка кадра, настройка по умолчанию 20
заказные наборы комбинаций клавиш. *Њ*. комбинации клавиш
закрепление панелей 33
 в группе панелей 34
заливки
 восстановление цвета по умолчанию 146
 вращение 165

- добавление текстуры 167
- заливка с web-дизерингом 152
- изменение краев 166
- изменение цвета для инструментов рисования основных фигур 161
- иллюзия прозрачности 153
- корректировка 165
- обмен цветов обводки и заливки 146
- перемещение 165
- поиск и замена 385
- преобразование узора 165
- применение градиента 75, 163
- применение заливки цветом 90
- применение сплошных 161
- применение узора 162
- растушевка или сглаживание 166
- редактирование градиента 163
- редактирование сплошных 161
- рисование заливки поверх обводки 160
- сохранение градиента 166
- сохранение заказного градиента 166
- трансформирование градиента 165
- заливки узором
- вращение 165
- корректировка 165
- перемещение 165
- преобразование 165
- применение 162
- замена элементов 382
- замещающее изображение, внешние файлы 241
- затемнение
- изображения 80
- растровые области 78
- звезды 100, 102
- зеркальное отражение объектов 65
- И**
- изменение формы векторных объектов 118
- изображения
- выделение 51
- выделение пикселей 51
- панель "Редактирование изображения" 73
- рисование 74
- сохранение 319
- экспорт 319
- изображения значков. *Ń*ж.миниатюры
- изображения как заливки. *Ń*ж. команда "Вставить внутрь"
- иллюзия перспективы 66
- имена файлов, изменение при пакетной обработке 392
- импорт
- из цифровой камеры 24
- символы 222
- стили 212
- Установки импорта из Photoshop 404
- файлы Photoshop 374
- файлы PNG 23
- импорт текста 141
- текст ASCII 141
- файлы Photoshop 141, 374
- файлы RTF 141
- инспектор свойств 30, 50
- закрепление 31
- информация о выделенной области 50
- маскирование с помощью 202
- отмена закрепления 30
- работа с текстом в 126
- разворачивание 31
- свертывание 31
- инструмент "L-фигура" 101
- инструмент "Выделение" 48, 51
- инструмент "Заменить цвет" 78, 81, 82
- инструмент "Затемнитель" 78
- инструмент "Звезда" 102
- инструмент "Искажение" 66
- инструмент "Карандаш" 74
- инструмент "Кисть" 75, 108
- инструмент "Кольцевая диаграмма" 101
- инструмент "Круговая диаграмма" 101
- инструмент "Ластик" 76
- инструмент "Масштаб" 37
- инструмент "Масштабирование" 64
- инструмент "Наклон" 65
- инструмент "Нож" 119
- инструмент "Осветлитель" 78
- инструмент "Перо" 109
- добавление точек 115
- продолжение контура 115
- прямолинейные сегменты 109
- сегменты кривой 110
- удаление точек 115
- инструмент "Пипетка" 75, 148
- инструмент "Поправить контур" 118
- инструмент "Прямоугольник с углубленными углами" 101

- инструмент "Прямоугольник со скошенными углами" 101
 - инструмент "Прямоугольник со скругленными углами" 101, 104
 - инструмент "Размытие" 77
 - инструмент "Растушевка" 77
 - инструмент "Резкость" 77
 - инструмент "Соединительная линия" 101
 - инструмент "Спираль" 102
 - инструмент "Стрелка" 101
 - инструмент "Текст" 126
 - инструмент "Удаление эффекта красных глаз" 78, 81
 - инструмент "Умный многоугольник" 102
 - инструмент "Частичное выделение"
 - автоматическое объединение контуров 115
 - выделение масок с помощью 199
 - инструмент "Штамп" 77
 - инструмент "Экспорт области" 323
 - инструменты
 - волшебная палочка 51
 - всплывающее меню группы инструментов 30
 - Заменить цвет 78
 - заменить цвет 81, 82
 - затемнитель 78
 - изменение цвета обводки 157
 - искажение 66
 - карандаш 74
 - кисть 75
 - лассо 51
 - ластик 76
 - масштаб 37
 - масштабирование 64
 - многоугольное лассо 51
 - наклон 65
 - область 51
 - область "Цвета" на панели "Инструменты" 146
 - овальная область 51
 - осветлитель 78
 - пипетка 75
 - размытие 77
 - растушевка 77
 - резкость 77
 - смена параметров 29
 - составляющие 199
 - текст 126
 - Трансформирование 63
 - Удаление эффекта красных глаз 78, 81
 - Указатель 48
 - указатель 51
 - частичное выделение 115
 - штамп 77
 - инструменты трансформирования
 - искажение 66
 - масштабирование 64
 - наклон 65
 - интеграция Dreamweaver и Adobe Fireworks
 - заметки разработчика 351
 - запуск и оптимизация изображений Adobe Fireworks 348
 - запуск и редактирование изображений Adobe Fireworks 345
 - запуск и редактирование таблиц Adobe Fireworks 346
 - команда "Оптимизировать изображение в Adobe Fireworks" 348
 - обновление HTML-кода Adobe Fireworks 343
 - редактирование анимаций Adobe Fireworks 350
 - установка внешнего редактора 351
 - установки "Запуск и редактирование" 352
 - интеграция с Flex 381
 - интеграция с другими приложениями 337
 - интерактивное средство 15
 - интервал между абзацами 135
 - интерлиньяж 133
 - интерполяция (масштабирование) 401
 - интерполяция по соседним элементам, метод масштабирования 402
 - искажение объектов 66
 - использование заметок разработчика для интеграции Dreamweaver и Adobe Fireworks 351
- ## К
- кадрирование
 - документы 43
 - холст 43
 - кадры
 - включение и выключение 279
 - вставка 280
 - добавление 280
 - заказной режим просмотра 283
 - запрещение совместного использования слоя 282
 - изменение порядка 281

- имена в анимации 280
- отключение
 - калькирования 283
- перемещение объектов в другой кадр 281
- просмотр всех 283
- просмотр следующего 283
- просмотр текущего и соседних 283
- редактирование нескольких кадров 283
- режим калькирования 282
- совместное использование слоев в анимации 281
- удаление 281
- управление 279
- установка времени отображения 279
- экспорт 323
- карты ссылок 247
 - создание 247
 - экспорт 249
- кернинг 132
- кисти
 - настройка кончика кисти 159
 - параметры обводки 158
 - сохранение настроек 160
- клонирование
 - изображения 78
 - объекты 62
 - растровые области 77
- кнопка "Быстрый экспорт" 36, 333
- кнопка "Выборочное качество" 315
- кнопка "Просмотр" 303
- кнопка "Управление файлами" 335, 352
- кнопки
 - "Живые" фильтры 255
 - активная область 259
 - обзор 252
 - определенный 253
 - панели навигации 262
 - Редактор кнопок 252
 - создание 252
 - установка назначения 260
- кодировка UTF-8 331, 406
- команда "Вогнутый контур" 123
- команда "Вставить внутрь" 193
- команда "Выбить" 121
- команда "Граница" 58
- команда "Кадрирование" 122
- команда "Область пересечения" 121
- команда "Обновить HTML" 329, 343
- команда "Объединить" 120
- команда "Оптимизировать изображение в Adobe Fireworks" 348
- команда "Отменить выделение" 54
- команда "Переложить вперед" 69
- команда "Переложить назад" 69
- команда "Переместить на задний план" 69
- команда "Переместить на передний план" 69
- команда "Показать все" 195
- команда "Показать выделение" 195
- команда "Проверка орфографии" 142
- команда "Разбить" 120
- команда "Растушевка" 77
- команда "Расширить обводку" 122
- команда "Расширить" 57
- команда "Свести выделенные объекты" 73
- команда "Сглаживание" 58
- команда "Сжать" 57
- команда "Скрыть все" 195
- команда "Скрыть выделение" 195
- команда "Скрыть панели" 34
- Команда "Создание промежуточных кадров для экземпляров" 283
- команда "Трансформирование с числовыми значениями" 66
- команда "Упростить" 122
- командные сценарии, изменение 399
- команды
 - пакетная обработка 393
 - переименование заданной 398
 - переименование и удаление команд Adobe Fireworks 399
 - редактирование 399
 - создание 396
 - сохранение 47
 - удаление заданной 398
- комбинации клавиш 404
 - вторичные комбинации клавиш 405
 - заказные наборы комбинаций клавиш 405
 - краткая справка в кодировке UTF-8 406
 - краткая справка для текущего набора 406
 - смена текущего набора 405
 - удаление заказного набора комбинаций клавиш 406
- комбинации клавиш в справке 4
- контекстные меню 43

контраст 89
 контуры 119
 восстановление цвета по
 умолчанию 146
 выделение точки 114
 добавление текстуры
 обводки 167
 изгиб соседних сегментов 114
 изменение соседних
 сегментов 114
 изменение формы 114
 кадрирование 121
 копирование и вставка 366
 обмен цветов обводки и
 заливки 146
 отодвигание 117
 передвижение 117
 преобразование
 прямолинейных в сегмент
 кривой 113
 разделение 120
 редактирование обводок 156
 создание заказных
 обводок 158
 копирование
 HTML 327
 атрибуты объектов 212
 всех выделенных объектов
 слоя 185
 кадры 280
 объекты 62
 пиксели 51
 растровые изображения 61
 копирование и вставка
 Adobe Fireworks HTML 327
 экземпляры символов 222
 копирование и вставка объектов
 из других приложений 22
 корректировка

 градиационной шкалы с
 использованием
 пипетки 88
 цветового тона или
 насыщенности 90
 коррекция цвета
 использование пипетки 88
 кривые 87
 уровни 84
 яркость и контраст 89
 края
 отображение и скрывание 51
 скошенный 171
 круговая диаграмма 101
 курсив 130

Л

линейки 44
 линии 99
Њё. ѡѣѣ обводки

М

макрокоманды 398
 маркеры точек 111
 отображение 114
 маркеры,
 трансформирование 63
 маски 188
 векторные 188
 включение 205
 группирование объектов для
 создания маски 197
 добавление объектов к
 маскируемому
 выделению 204
 замена 204
 изменение 201

использование
 существующего объекта в
 качестве 192, 194
 отключение 205
 перемещение с
 маскируемыми
 объектами 199
 растровые 189
 создание пустых 195
 текст в качестве маски 194
 удаление 205
 мастер оптимизации для
 уменьшения размера 299
 масштабирование 36
 в конкретной области 38
 графика 391
 использование заранее
 заданных наборов
 параметров 37
 объекты 64
 параметры интерполяции 401
 межбуквенные интервалы. Њё.
 кернинг
 межстрочный интервал 133
Њё. ѡѣѣ интерлиньяж
 меню "Команды" 397
 управление сохраненными
 командами 398
 меню "Параметры" на
 панелях 35
 меню "Управление
 файлами" 335, 352
 миниатюры
 выделение масок с
 помощью 198
 на панели "Слой" 182
 многоугольники 100, 102

Н

наборы комбинаций клавиш 406

⌘-клавиш комбинации клавиш
 навигация по документу 36
 наклон объектов 65
 наложение
 объекты 283
 применение 208
 установка режима
 наложения 208
 цвета наложенных друг на
 друга объектов 205
 наложение объектов 68
 направляющие 45
 блокировка 45
 привязка объектов к 45
 направляющие фрагментов
 изменение цвета 233
 просмотр 232
 удаление 234
 настройка Adobe Fireworks 401
 настройки оптимизации
 изменение в пакетной
 обработке 390
 наборы параметров 244
 насыщенность,
 корректировка 83
 непрозрачность,
 корректировка 208, 312
⌘-прозрачность
 новые возможности 10
 новый документ, согласование
 по размеру с буфером
 обмена 18

О

обводки 156
 восстановление цвета по
 умолчанию 146
 выбор 157
 добавление текстуры 167

изменение расположения
 относительно центра 159
 изменение цвета
 инструментов
 рисования 157
 края 157
 настройка
 чувствительности 159
 обмен цветов обводки и
 заливки 146
 переориентировка 159
 поиск и замена 385
 редактирование 156
 рисование заливки поверх 160
 создание заказных 158
 сохранение настроек 160
 текстуры 157
 области выделения
 выделение области вокруг 58
 выделение пикселей
 пересечением 55
 корректировка 55
 отмена выделения 54
 перемещение 55
 перенос на другой объект 58
 разворачивание 57
 сглаживание 58
 сжатие 57
 сохранение и
 восстановление 59
 удаление 54, 60
 область рисования. *⌘-холст*
 обновление фрагментов 321
 обновления 9
 образцы, выбор заказных 147
 обрезка холста 42
 объединение контуров 115, 120
 объектно-ориентированная
 графика 16

объекты
 выделение 49
 выделение альфа-канала 56
 группирование 67
 искажение 66
 наклон 65
 наложение 68
 объединение 186
 перемещение выделенного 62
 преобразование в
 анимацию 276
 разгруппирование 67
 создание растровых 72
 удаление эффекта 175
 объекты, местоположение
 вставленных 23
 ограничение поворота 65
 оптимизация 298
 анимации 285
 изображений Adobe Fireworks
 в Dreamweaver 348
 использование Мастера
 экспорта 298
 основы 297
 оптимизация графики 15
 ореолы, удаление 317
 основные страницы
 преобразование в обычную
 страницу 181
 связывание 180
 создание 180
 удаление слоев 181
 отбрасываемые тени 172
 отклонение от базовой
 линии 137
 открытие
 анимированный GIF-файл 20,
 286

графика, созданная в других приложениях 19
документы 19
многочисленные виды документа 39
последние по времени файлы 19
ряда файлов как анимации 287
файлы PSD 20
файлы WBMP 20
отмена 46
 задание числа шагов отмены 401
 применение панели "История" 396
отмена выделения всех объектов 50
отмена закрепления панелей в группе панелей 33
относительные URL-адреса, ввод 224
отображение
 края 51
 линейки 44
 панели 34
 панели инструментов 36
отправка документов как вложений электронной почты 334
отражение. *Ně. zrkáľné* отражение объектов
отступы в тексте 135
очертания 156
 Ně. ňřetřľ обводки

П

пакетная обработка 386
 имена файлов 392
 команды 393

масштабирование изображений 391
Найти и заменить 391
настройки оптимизации 390
настройки экспорта 390
создание резервных копий файлов 393
сохранение в виде сценариев 394
сохранение файлов 389
палитра цветов, системная 151
панели 31
 URL-адрес 32, 223
 библиотека 213
 варианты поведения 32, 239
 восстановление стандартных положений 34
 выровнять 32
 закрепление 33
 закрепление в группе панелей 34
 инструменты 29
 информация 32
 использование роликов SWF в качестве 400
 история 32, 46
 кадры 32, 279
 меню "Параметры" в 35
 найти 32
 найти и заменить 383, 384
 Образцы 32, 147
 оптимизировать 32
 организация 33
 открытие заказных макетов 36
 отмена закрепления 33
 отмена закрепления в группе панелей 33
 перемещение 33

редактирование изображения 33
свойства автофигуры 33
свойства символа 33
скрытие 34
слои 32, 182
создать сценарий символа 32
сохранение заказных макетов 35
специальные символы 33
стили 32, 210
страницы 32
Фигуры 32
панели инструментов
 закрепление 36
 отмена закрепления 36
 отображение и скрытие 6
 разблокирование 36
панели навигации
 поведение "Исходное состояние" 240
 создание 262
 состояние "Наведение" 240
 состояние "Нажатие" 240
панель "URL-адрес" 32, 223
панель "Библиотека" 213
 вставка символов кнопок 256
панель "Варианты поведения" 32, 239
панель "Выровнять" 32
панель "Инструменты" 29
панель "Информация" 32
панель "История" 32, 46
 воспроизведение шагов 397
 изменение действий на 399
 изменение числа шагов на 397
 очистка всех шагов с 397
панель "Кадры" 32, 279

- панель "Контур" 123
- панель "Найти и заменить" 383, 384
- панель "Найти" 32
- панель "Образцы" 32, 147
 - добавление образцов 147
 - замена цвета 148
 - системные цвета Windows 147
 - сохранение заказной 149
 - удаление цвета 149
- панель "Оптимизировать" 32
- панель "Редактирование изображения" 33, 73
- панель "Свойства автофигуры" 33
- панель "Свойства символа" 33
- панель "Слои" 32, 182
 - назначение имен фрагментам 244
 - просмотр фрагментов 232
- панель "Создать сценарий символа" 32
- панель "Специальные символы" 33
- панель "Стили" 32, 210
- панель "Страницы" 32
- панель "Фигуры" 32
- панель "Цветовая палитра" 153
- панорамирование 38
- папка пользователя 406, 407
- параметр "Выключить параметр "Скрыть границы"" 402
- параметр "Добавить значки просмотра" 402
- параметр "Подсветка мышью" 402
- параметр "Показать маркеры заливки" 403
- параметр "Показать сплошные точки" 402
- параметр "При оптимизации во внешнем приложении" 403
- параметр "При редактировании во внешнем приложении" 403
- параметр "Просмотр перетаскивания" 402
- параметр "Расстояние при выборе" 403
- параметр "Расстояние при привязке" 403
- параметр "Рисующие курсоры по размеру кисти" 402
- параметр "Сохранить пропорции" 20
- параметр "Точные курсоры" 402
- параметр "Удалить контуры при преобразовании в область" 402
- параметр "Удалить объекты при кадрировании" 402
- параметры запуска 402
- параметры оптимизации JPEG 314
 - передача другому пользователю 319
- повторное использование 303, 318
- предустановленные 302
- сохранение 303, 318
- сравнение двух или четырех наборов параметров 304
- удаление набора параметров 319
- переименование символов 215
- перекрывающиеся фрагменты 234
- перерисовка контуров 118
- перетягивание 22
- переустановка Adobe Fireworks 408
- пиксели 17
 - выделение 51
 - выделение многоугольной области 53
 - выделение области вокруг рамки 58
 - выделение области произвольной формы 53
 - выделение похожих цветов 53
 - вырезание 51
 - градационная шкала 85
 - клонирование 78
 - копирование 51
 - корректировка градационной шкалы с использованием пипетки 88
 - перемещение 51
 - растущевка 77
 - расширение границ выделенной области 57
 - рисование 74
 - сглаживание границ области выделения 58
 - сжатие границ выделенной области 57
- плавающие области пикселей
 - перемещение 61
 - создание 61
- по размеру холста 42
- поведение "Задать всплывающее меню" 240
- поведение "Задать изображение панели навигации" 240
- поведение "Задать текст строки состояния" 240
- поведение "Замена изображения" 240
- поведение "Простой роллер" 240
- поворот

- изменение положения оси поворота 65
 - объекты 64
 - ограничение 65
 - повторение действий 46
 - повторное воспроизведение анимаций 284
 - повторное выполнение при помощи панели "История" 396
 - подсвечивание
 - изображения 80
 - растровые области 78
 - подчеркнутый текст 130
 - поиск 382
 - Ñě. ěřěćľ* поиск и замена
 - поиск и замена 383
 - URL-адреса 385
 - выбор источника поиска 383
 - несколько файлов 384
 - области применения 382
 - текст 384
 - файлы для пакетной обработки 391
 - цвета 385
 - цвета, не соответствующие web-палитре 386
 - шрифты 385
 - показать/скрыть фрагменты и активные области 232
 - поле "Цвет заливки" 75
 - полноэкранный режим с меню 38
 - полужирный текст 130
 - пользовательские файлы конфигурации 406, 407
 - понижение разрешения 42
 - превращения слоя в общий 187
 - предварительный просмотр документов в браузере 333
 - обводки 158
 - параметры оптимизации 303, 304
 - пиксели заданного цвета 310
 - с помощью окна "Просмотр изображений" при экспорте 298
 - предварительный просмотр документов на других платформах 40
 - предварительный просмотр при экспорте 298
 - масштабирование 299
 - область просмотра 299
 - оптимизация 298
 - предварительный просмотр 298
 - предварительный просмотр результатов оптимизации 298
 - сравнение параметров оптимизации 299
 - преобразование
 - заливки узором 165
 - преобразование контуров 120
 - применение функции "Автоуровни" для коррективки градационной шкалы 84
 - применение функции "Уровни" для коррективки градационной шкалы 84
 - проверка орфографии 142
 - программное обеспечение
 - активация 2
 - регистрация 2
 - программное обеспечение для загрузки 9
 - программный пакет приложения 408
 - прогрессивные JPEG изображения 316
 - прозрачность 208, 312
 - Ñě. ěřěćľ*: непрозрачность
 - анимация 285
 - в файлах PNG 360
 - выбор цвета 313, 314
 - добавление или удаление цветов 313
 - иллюзия 153
 - преобразование изображений в градиентные области прозрачности 95
 - прозрачные области 312
 - произвольные контуры 108
 - прокрутка холста 38
 - Ñě. ěřěćľ* панорамирование
 - просмотр расширенных графических символов 217
 - простые ролловеры 237
 - создание 239
 - прямолинейные сегменты, изменение 111
 - прямоугольники 99
 - закругленные углы 104
 - прямоугольники со скругленными углами 100
- Р**
- рабочая среда 28
 - рабочий процесс в Adobe Fireworks 14
 - разворачивание
 - слои 184
 - разгруппирование объектов 67
 - разделители 246
 - раздельные ролловеры 238
 - применение к активным областям 250

- применение к фрагменту 239
- создание 238
- размазывание
 - изображения 79
 - растровые области 77
- размер файла
 - задание уровня потерь для уменьшения размера 312
 - понижение качества 314
- размещение кадров 281
- размытие 92
 - изображения 79
 - растровые области 77
- разрезание контуров 119
- растровые графические объекты 17
- растровые изображения 71
 - корректировка цвета и тона 83
 - корректировка цветового тона и насыщенности 90
 - корректировка яркости и контраста 89
 - размытие и увеличение резкости 92
 - ретуширование 77
 - стирание 76
- растровые маски 188, 189
 - использование существующего объекта в качестве 192, 194
 - создание 194
- растровый режим 15
 - переключение 71
 - применение с инструментами 29
- растушевка 77
 - выделенные области пикселей 57
 - создание растушеванных краев 166
- расширение
 - обводки 122, 123
- расширенные графические символы 217
 - просмотр 217
 - создание 217
- регистрация программного обеспечения 2
- редактирование
 - "Живые" фильтры 175
 - варианты поведения 241
 - всплывающие меню 272
 - выделенные объекты 62
 - градиентные заливки 163
 - действия на панели "История" 399
 - изображения 73
 - контуры 116
 - один слой 186
 - пиксели 51
 - растровые объекты 74
 - символы анимации 276
 - сплошные заливки 161
 - стили 211
 - страницы 180
- редактирование контуров 123
- Редактор кнопок 253
 - редактирование символов 220
 - создание символов в 214
- режим "Обычное окно" 38
- режим калки
 - определенный 282
- Редактор кнопок 252
- режим калькирования
 - заказной режим просмотра 283
 - отключение 283
 - просмотр всех кадров 283
 - просмотр следующего кадра 283
 - просмотр текущего и соседних кадров 283
 - редактирование нескольких кадров 283
- режимы
 - ввод векторного изображения 15
 - ввод растрового изображения 15
 - векторный 98
- режимы вида 38
- режимы визуального отображения, переключение 40
- режимы наложения 205
 - жесткое смешение 206
 - замена светлым 206
 - замена темным 206
 - инверсия 207
 - линейное затемнение 206
 - линейное осветление 206
 - линейный свет 206
 - насыщенность 206, 207
 - осветление 206
 - оттенок 207
 - разница 206
 - свечение 207
 - стереть 207
 - точечный свет 206
 - умножение 206
 - цвет 207
 - цветовой тон 206
 - яркий свет 206
- рельефное тиснение 171
- ресамплинг 23

векторные объекты 42	активная область 259	сетка
описанный 41	заданные 235	изменение размера ячейки 46
понижение разрешения 42	замена изображения 237	изменение стандартного цвета 46
растровые объекты 42	неправильной формы 231	отображение/скрытие 46
ресамплинг с увеличением 42	панели навигации 262	привязка объектов к 46
скорость 402	поведение "Простой ролlover" 240	сжатие
рисование 102	преобразование в кнопки 256	выбор типа файла 305
L-фигуры 101	простые 239	выборочное 315
выделение точки 114	создание 252	и оптимизация 301
звезды 100	ролloverы с заменой изображения	корректировка 312
изгиб соседних сегментов 114	с единственным фрагментом 237	размытие краев 316
изменение соседних сегментов 114	создание отдельных ролloverов 238	сжатие контуров 123
искажение объектов 66		символы
кольцевые диаграммы 101		9-фрагментное масштабирование 215
круговые диаграммы 101		tween-анимация 283
линии 99		замена 215
многоугольники 100, 102	С	изменение 214
преобразование прямолинейных контуров в кривые 113	светлые тона 85	импорт 222
прямоугольники 99	свойства интерактивных элементов кнопки 259	определение 213
прямоугольники с углубленными углами 101	свойства рамки ячейки 270	помещение экземпляров 214
прямоугольники со скошенными углами 101	свойства слайд-шоу 291	помещение экземпляров в документ 214
прямоугольники со скругленными углами 100, 101	свойства, просмотр в инспекторе свойств 30	разрыв связи 221
разделение контуров 120	сворачивание слоев 184	расширенная графика 217
соединительные линии 101	связывание со основными страницами 180	редактирование 214, 220
спирали 102	сглаживание	редактирование изображений 278
стрелки 101	края 166	создание 213
эллипсы 99	сглаживание краев текста 135	создание дубликата 215
рисование добавлением точек 109	удаление ореолов 317	сохранение как расширенных графических символов 219
ролики Flash SWF 400	целевой фоновый цвет 317	удаление 215
ролики SWF 400	сглаживающая интерполяция, метод	экспорт 223
ролloverы 15	масштабирования 402	символы кнопок
	сегменты кривой, изменение 111	вставка в документ 256
	сегменты, преобразование 112	редактирование 257

- системная палитра цветов 151
- системные требования 1
- системные цвета Windows как группа образцов 147
- скрытие
 - края 51
 - панели 34
 - панели инструментов 36
 - слои 186
- слайд-шоу, создание 289
- слоевые эффекты, Photoshop 174
- слои
 - активация 183
 - блокировка 185
 - добавление и удаление 183
 - именование 185
 - отключение совместного использования в различных кадрах 282
 - перемещение 185
 - превращение в общие 187
 - просмотр 184
 - разворачивание и сворачивание 184
 - совместное использование в различных кадрах анимации 281
 - создание дубликата 184
 - удаление из основной страницы 181
 - упорядочивание 184
 - экспорт 323
- слои CSS, экспорт 330
- служба Video Workshop 6
- смена цветовых палитр 154
- смещение цветов 32, 149, 150, 155
- восстановление цвета по умолчанию 146
- обмен цветов обводки и заливки 146
- отображение 150
- смещение цветов в 150
- создание цветов 151
- события мыши 241
- совмещение 205
- совмещенные контуры 120
- содержимое пакета, просмотр 408
- создание
 - основные страницы 180
 - расширенные графические символы 217
 - слайд-шоу 289
- создание дубликатов
 - выделенные объекты 62
- создание резервной копии во время выполнения команды "Найти и заменить" 384
- создание сценариев 398
- изменение сценариев 399
- файлы Flash SWF 398
- сокращение точек 122
- сокрытие
 - объекты в слое 186
- состояние кнопки "Наведение" 253
- состояние кнопки "Нажата при наведении" 253
- Состояние кнопки "Нажата" 253
- Состояние кнопки "Не нажата" 253
- состояния кнопки
 - Наведение 253, 254
 - Наведение в нажатом положении 253, 255
 - Нажата 253, 254
 - Не нажата 253
- сохранение 319
- анимации 322
- изображения 319
- сохранение документов 26, 27
- сочетания клавиш для навигации 4
- специальные возможности
 - справка 4
- сплошные заливки
 - добавление текстуры 167
 - применение 161
- справка 3
- справка Adobe 3
- средние тона 85
- стартовая страница 28
- стили
 - восстановление стилей по умолчанию 212
 - добавление 211
 - заданные 209
 - импорт 212
 - на основе существующих стилей 211
 - новые 211
 - применение 210
 - редактирование 211
 - увеличение размеров значков предварительного просмотра 212
 - удаление 211
 - экспорт 212
- стили текста
 - заливки 137
 - курсив 130
 - обводки 137
 - подчеркивание 130
 - полужирный 130

- эффекты 137
- стирание растровых изображений 76
- страницы
 - добавление и удаление 179
 - основные 180
 - перемещение между 179
 - редактирование 180
 - создание дубликата 179
 - создание связей между 224
 - экспорт в HTML 181
 - экспорт в виде файлов изображений 182
- сценарии пакетной обработки 394
- запуск 394
- перетягивание 395

Т

- таблица цветов 309
 - выбор цветов 309
- заблокированный образец 309
- обновление 309
- образец из стандартной web-палитры 309
- образец с несколькими атрибутами 309
- отредактированный образец 309
- прозрачный образец 309
- текст
 - атрибуты, сохранение 137
 - ввод 126
 - выравнивание 134
 - интервал между абзацами 135
 - коррекция ширины символов 136
 - направление 133
 - обзор 126

- ориентация 133
- отступы 135
- поиск и замена 384
- проверка орфографии 142
- текстовый редактор 144
- форматирование 129
- фрагменты 230
- цвет 130
- текстовые блоки
 - изменение размера 129
 - именование 127
 - перемещение 128
 - с автоматическими размерами 128
 - с фиксированной шириной 128
- текстовые контуры
 - изменение формы контура 139
 - отсоединение от контура 139
 - перемещение начальной точки текста 140
 - преобразование текста в контуры 140
 - присоединение текста к контуру 138
 - размещение текста на контуре 139
 - редактирование текста, присоединенного к контуру 138

- текстура
 - добавление к заливкам 167
 - добавление к обводкам 167
- тени 85, 172
- тон, корректировка 83
- тонирование изображений 90
- точки
 - выделение 114

- добавление 115
- изгиб соседних сегментов 114
- изменение соседних сегментов 114
- перемещение 114
- преобразование 112
- преобразование прямолинейных в сегмент кривой 113
- удаление 115
- точки кривой 110
- трансформирование
 - в цифровой форме 66
- градиентные заливки 165
- объекты 63
- перетягиванием 63
- текст 140
- тренажеры 9

У

- увеличение резкости 95
- изображения 79
- растровые области 77
- угловые точки 109
- удаление
 - "Живые" фильтры 175
- выделенные объекты 63
- кадры 281
- маски 205
- образцы 149
- слои 184
- слои основной страницы 181
- стили 211
- страницы 179
- точек на кривых 88
- точки 115
- части контура 121
- эффекты 175

удаление Adobe Fireworks 408
указатель в виде пипетки 150,
155, 156, 161
упрощение контуров 122
установка "Показать образец
рисования пером" 402
установка внешнего
редактора 351
установка внешних модулей
Photoshop 174
установка шрифтов 2
установки 401
 более быстрые, но менее
 точные параметры
 интерполяции 402
 вкладка "Языки" 404
 восстановление значений по
 умолчанию 404
 запуск и редактирование 352
 импорт 375
 настройка 401
 отменить шаги 401
 параметры запуска 402
 параметры запуска и
 редактирования 403
 параметры импорта 404
 параметры интерполяции 401
 параметры папок 403
 параметры
 редактирования 402
 по умолчанию 404
 расположение файла 407
 цвета по умолчанию 401
установки "Запуск и
редактирование" 352
установки по умолчанию 404
установки языка 404

Ф
файл АСТ, экспорт 153
файл read me 2
файлы JPEG
 выбор формата JPEG 305
 выборочное сжатие JPEG 315
 команда "Увеличить резкость
 краев JPEG" 316
 параметры оптимизации 314
 прогрессивные 316
 редактирование выделенных
 областей 316
файлы PSD 20
 открытие в Adobe
 Fireworks 20
файлы WBMP 20
 открытие в Adobe
 Fireworks 20
 сохранение 27
 экспорт в 306
файлы для загрузки
 обновления, внешние модули
 и тренажеры 9
файлы конфигурации 406
 для всех пользователей 407
 изменение для всех
 пользователей 407
 основные 406, 407
 расположение 407
файлы, разблокирование 335,
352
фацет 171
фигуры 16
фильтр "Выделить края" 94
фильтр "Добавить шум" 97
фильтр "Инверсия" 91
фильтр "Контурная резкость" 96
фильтр "Радиальное
размытие" 93

фильтр "Размытие +" 92
фильтр "Размытие в
движении" 93
фильтр "Размытие по Гауссу" 93
фильтр "Размытие при
увеличении" 94
фильтр "Размытие" 92
фильтр "Резкость +" 95
фильтр "Резкость" 95
фильтр "Цветовой
тон/насыщенность" 90
фильтр
"Яркость/Контрастность" 8
9
фильтры
 внешние модули программы
 Photoshop 173
 выделить края 94
 добавить шум 97
 инверсия 91
 контурная резкость 96
 радиальное размытие 93
 размытие 92
 размытие + 92
 размытие в движении 93
 размытие по Гауссу 93
 размытие при увеличении 94
 резкость 95
 резкость + 95
 цветовой
 тон/насыщенность 90
 яркость/контрастность 89
формат файла АСТ, образцы 147
формат файла BMP 306
формат файла GIF
 выбор 305
 выбор цветовой палитры 306
образцы 147
формат файлов PICT 306

формат файлов PNG
 выбор 305
 выбор цветовой палитры 306
 прозрачность 360
формат файлов TIFF, выбор 306
форматы файлов
 BMP 306
 GIF 305
 JPEG 305
 PNG 305
 TIFF 306
фрагментирование
 для интерактивности 229
 определение 228
фрагменты 15
 автоматическое назначение имен 244
 изменение размера 234
 изменение цвета 233
 использование вложенных таблиц 246
 использование разделителей 246
 многоугольные 231
 обновление 321
 отображение или скрытие разметки фрагментов 305
 перекрывающиеся 234
 редактирование фрагментов таблицы Adobe Fireworks из Dreamweaver 346
 создание 229
 текст 230
 экспорт 320, 321
функции, новые 10

Х

холст 40

изменение разрешения 40
изменение характеристик 40
обрезка 42
поворот 42

Ц

цвет
 взятие образца 75, 156
 восстановление значений по умолчанию 146
 всплывающее окно 155
 выбор глубины цвета 307
 выбор группы образцов 147
 выбор из цветовой шкалы 150
 выбор с помощью инструмента "Пипетка" 156
 градиентные заливки 163
 дизеринг с применением цветов стандартной web-палитры 152
 задание установок 401
 заливки 90
 замена 75
 замена образца 148
 изменение обводки 157
 инвертирование значений 91
 корректировка 83
 поиск и замена 385
 поиск и замена цвета, не соответствующего web-палитре 386
 применение с панели "Образцы" 147
 просмотр цветовых значений 151
 создание в окне "Смещение цветов" 151
 создание с помощью системной палитры цветов 151

сохранение заказных образцов 149
удаление неиспользуемых 308
удаление с панели "Образцы" 149
 цветовые модели 150
цвет. модели
 HSB 150
 RGB 150
цвета web-палитры 153
цвета стандартной web-палитры 311
цветовая модель "CMY" 150
цветовая модель "HSB" 150
цветовая модель "RGB" 150
цветовая модель "Градации серого" 150
цветовая модель "Шестнадцатеричная" 150
цветовая панель "Цвет обводки" 157
цветовая шкала 147, 149
 выбор цвета 150
 циклическое переключение цветовых моделей 151
цветовое смещение 155
цветовой тон, корректировка 83, 90
цветовые модели
 CMY 150
 градации серого 150
 шестнадцатеричная 150
цветовые палитры
 Web 216 (стандартная web-палитра) 307
 WebSnap адаптивная 307
 адаптивная 306
 блокировка цветов 310
 градации серого 307

добавление к текущим
образцам 147
задание количества
цветов 307
заказная 307
импорт 307
оптимизация 310
просмотр 309
равномерная 307
редактирование 310
системная (Macintosh) 307
системная (Windows) 307
сохранение 311
точно 307
Черно-белый 307
цветовые палитры, смена 154
центральная точка и ось
поворота 65

Ч

чересстрочный вывод
графики 314

Ш

шрифты
кегли шрифта 130
обработка отсутствующих 142
поиск и замена 385
стили 130

Э

экземпляры
tween-анимация 283
определение 213
помещение в документе 214
редактирование 220
экспорт 319
HTML 324

UTF-8 331
XHTML 330
активные области 249
анимации 284, 322
анимированный GIF-
файл 285
в Director 368
в Dreamweaver 343
в FreeHand 364
в Illustrator 364
в Photoshop 376, 377
в файлы WBMP 306
во Flash 353, 359
изображения 319
кадров как ряда файлов 323
модификация файлов для
Photoshop 377
области 323
параметры пакетной
обработки 390
расположение по
умолчанию 319
результаты 325
символы 223
слоев как ряда файлов 323
слои CSS 330
стили 212
страницы в виде файлов
изображений 182
страницы в формате
HTML 181
файлов Adobe Fireworks в
программу
Dreamweaver 372
фрагменты 242, 321
экспорт MXML 381
экспорт графики 16
электронная почта 334
электронные лицензии 2

эллипс 99
эффекты
"Живые" фильтры 169
внешние модули 174
поиск и замена 385
редактирование 175
свечение 173
удаление 175
установка значений по
умолчанию 177
эффекты свечения 173

Я

яркость 89

