

Använda ADOBE® FIREWORKS® CS5

Juridiska meddelanden

Juridiska meddelanden finns på http://help.adobe.com/sv_SE/legalnotices/index.html.

Innehåll

Kapitel 1: Nyheter

Förbättrade prestanda, stabilitet	1
Pixelprecision	1
Adobe Device Central: integration	1
Funktioner för arbetsflöden med Flash Catalyst och Flash Builder	1
Funktionsförbättringar	1
Dela färgrutor inom hela programserien	2

Kapitel 2: Grundläggande om Fireworks

Arbeta i Fireworks	3
Vektor- och bitmappsgrafik	3
Skapa ett nytt Fireworks-dokument	4
Mallar	6
Öppna och importera filer	6
Skapa Fireworks PNG-filer från HTML-filer	7
Infoga objekt i ett Fireworks-dokument	8
Spara Fireworks-filer	10

Kapitel 3: Arbetsyta

Allmänt om arbetsytan	13
Navigera och visa dokument	25
Ändra arbetsytan	27
Förhandsvisa i webbläsaren	32
Ångra och repetera flera åtgärder	32

Kapitel 4: Markera och omforma objekt

Markera objekt	34
Ändra en markering	35
Markera pixlar	36
Redigera markerade objekt	43
Skalning med 9 segment	47
Ordna flera objekt	49

Kapitel 5: Arbeta med bitmappar

Skapa bitmappar	53
Redigera bitmappar	54
Retuschera bitmappar	56
Justera bitmappsfärg och -ton	60
Minska och öka skärpa i bitmappar	67
Lägga till brus i en bild	69

Kapitel 6: Arbeta med vektorobjekt

Grundformer	70
Automatiska former	75

Frihandsformer	79
Samansatta former	84
Avancerade vektorredigeringstekniker	85
Kapitel 7: Arbeta med text	
Skriva text	92
Markera text	93
Formatera och redigera text	94
Kapitel 8: Tillämpa färger, linjer och fyllningar	
Tillämpa färger	105
Spara färgrutor	111
Kuler-panelen	111
Tillämpa linjer och fyllningar	113
Kapitel 9: Använda direktfilter	
Tillämpa direktfilter	122
Redigera och anpassa direktfilter	126
Kapitel 10: Lager, maskning och blandning	
Lager	128
Maskning	133
Blandning och genomskinlighet	145
Kapitel 11: Format, symboler och URL:er	
Format	149
Symboler	153
URL-adresser	161
Kapitel 12: Segment, överrullningar och aktiveringspunkter	
Skapa och redigera segment	164
Interaktiva segment	169
Förbereda segment för export	174
Aktiveringspunkter och bildscheman	178
Kapitel 13: Skapa knappar och snabbmenyer	
Navigering - grunder	182
Skapa knappsymboler	182
Redigera knappsymboler	185
Snabbmenyer	187
Kapitel 14: Skapa prototyper för webbplatser och programgränssnitt	
Arbetsflöde för att ta fram prototyper	193
Arbeta med sidor i Fireworks	194
Skapa CSS-baserad layout	198
Skapa prototyper av Flex-program	200
Skapa prototyper av Adobe AIR-program	202

Kapitel 15: Skapa animeringar

Grunderna vid animering	205
Skapa animeringssymboler	206
Redigera animeringssymboler	206
Lägen	208
Göra om lägen	210
Om cellanimering	212
Övergångar	212
Förhandsvisa en animering	213
Optimera en animering	213
Arbeta med befintliga animeringar	214
Skapa vrid- och toningsanimeringar	215

Kapitel 16: Skapa bildspel

Bygga och arrangera ett bildspel	217
Anpassa ett bildspel	218
Skapa en egen Fireworks-albumspelare	220

Kapitel 17: Optimera och exportera

Använda Exportguiden	223
Använda Förhandsvisning	223
Optimera arbetsytan	226
Optimera GIF-, PNG-, TIFF-, BMP- och PICT-filer	230
Optimera JPEG-bilder	236
Exportera från arbetsytan	238
Skicka ett Fireworks-dokument som en e-postbilaga	249

Kapitel 18: Använda Fireworks med andra program

Arbeta med Dreamweaver	250
Arbeta med HomeSite, GoLive och andra HTML-redigerare	258
Arbeta med Flash	260
Arbeta med Illustrator	265
Arbeta med Photoshop	267
Arbeta med Director	272
Dela bildmetadata med Adobe XMP	274
Förhandsvisa Fireworks-dokument i emulatorer för mobil enheter	277

Kapitel 19: Automatisera uppgifter

Söka och ersätta	278
Välja källa för sökningen	279
Ställa in alternativ för att söka och ersätta i flera filer	279
Söka efter och ersätta text	279
Söka efter och ersätta teckensnitt	280
Söka efter och ersätta färger	280
Söka efter och ersätta URL:er	280
Söka efter och ersätta färger som inte är webbsäkra	280
Gruppbearbetning	281
Använda kommandon för gruppbearbetning	285

Innehåll

Extending Fireworks	286
Skript	287
Hantera kommandon	289
 Kapitel 20: Inställningar och kortkommandon	
Ange inställningar	291
Välja och anpassa kortkommandon	294
Arbeta med konfigurationsfiler	295
Ominstallation av Fireworks	296
Visa paketinnehåll (endast Mac OS)	297

Kapitel 1: Nyheter

Förbättrade prestanda, stabilitet

- Många förbättringar av de verktyg som används oftast i Fireworks så att ditt arbete blir effektivare
- Snabbare prestanda allmänt
- Större kontroll över pixelplaceringen i designelement
- Uppdaterat verktyg för sammansatt bana

Pixelprecision

Ökad pixelprecision säkerställer att dina designsidor blir skarpa och klara på alla visningsenheter. Du kan snabbt och enkelt korrigera designelement som inte visas på en hel pixel.

Adobe Device Central: integration

Med hjälp av Adobe Device Central kan du välja profiler för mobila eller andra enheter och sedan starta ett automatiserat arbetsflöde och skapa ett Fireworks-projekt. Projektet har samma skärmstorlek och upplösning som målenheten. När designen är klar kan du förhandsgranska den under olika förhållanden med hjälp av emuleringsfunktionerna i Device Central. Du kan också skapa anpassade enhetsprofiler.

Bättre arbetsflöden för mobil design, till exempel emulering av interaktiv design med integrering med Adobe Device Central.

Funktioner för arbetsflöden med Flash Catalyst och Flash Builder

Skapa avancerade användargränssnitt och interaktivt innehåll med hjälp av nya arbetsflöden mellan Fireworks and Flash Catalyst. Gör design i Fireworks och välj objekt, sidor eller hela dokument att exportera genom FXG, ett nytt new XML-baserat grafikformat för Adobe Flash Platform-verktygen. Exportera dina designarbeten på ett effektivt sätt till Flash Professional, Flash Catalyst och Flash Builder genom ett anpassningsbart skript som kan byggas ut.

Funktionsförbättringar

Du får större kontroll när du arbetar med andra program: utökat användargränssnitt med exportskript som användaren kan bygga ut, gruppbearbetning och avancerad kontroll över FXG-filformatet.

Dela färgrutor inom hela programserien

Du får bättre kontroll över färgnoggrannheten tack vare att Fireworks har en funktion för att dela färgrutor inom alla programmen i Creative Suite. Funktionen för att dela ASE-filformatet underlättar färgutbyte mellan designers, även för dem som använder Adobe Kuler.

Kapitel 2: Grundläggande om Fireworks

Arbeta i Fireworks

Adobe® Fireworks® är ett mångsidigt program som du använder för att skapa, redigera och optimera webbgrafik. Du kan skapa och redigera både bitmapps- och vektorbilder, designa webbeffekter som t.ex. överrullningar och popup-menyer, beskära och optimera grafik för att reducera filstorleken och spara tid genom att automatisera upprepande åtgärder. Du kan exportera eller spara ett dokument som JPEG-fil, GIF-fil eller fil i annat format. Dessa filer kan sparas tillsammans med HTML-filer som innehåller HTML-tabeller och JavaScript-kod så att du kan använda dem på webben.

En självstudievideo med introduktion till grunderna i Fireworks finns på www.adobe.com/go/lrvid4032_fw.

Rita och redigera vektor- och bitmappsobjekt

Verktygspanelen i Fireworks består av åtskilda sektioner som innehåller verktyg för ritning och redigering av vektorer och bitmappar. Verktyget du väljer avgör om objektet du skapar är en vektor eller bitmapp. När du har ritat ett objekt eller text kan du använda många olika verktyg, effekter, kommandon och tekniker för att förbättra din grafik eller för att skapa interaktiva navigeringsknappar.

Du kan även importera och redigera grafik i JPEG, GIF, PNG, PSD och många andra filformat.

Lägga till interaktivitet i grafik

Segment och aktiveringspunkter är webbobjekt som definierar interaktiva områden i webbgrafik. Med segment skärs en bild ut i exporterbara sektioner på vilka du kan tillämpa överrullningsbeteende, animering och URL-länkar. På en webbsida visas varje segment i en tabellcell.

Använd dra och släpp-överrullningshandtagen på segment och aktiveringspunkter för att snabbt tilldela utbytesbilder och överrullningsbeteenden till grafik. Använd Fireworks knappredigerare och popupmenyredigerare för att skapa speciell interaktiv grafik för navigation på webbplatser.

Optimera och exportera grafik

Använd de kraftfulla optimeringsfunktionerna i Fireworks för att uppnå den rätta balansen mellan filstorlek och acceptabel visuell kvalitet för exporterad grafik. Den typ av optimering du väljer beror på användarnas behov och innehållet.

När du har optimerat grafiken är nästa steg att exportera dem för användning på webben. Från ditt Fireworks-källbaserade PNG-dokument kan du exportera olika typer av filer, bl.a. JPEG, GIF, animerad GIF och HTML-tabeller som innehåller segmenterade bilder i flera filtyper.

Vektor- och bitmappsgrafik

Datorer visar grafik i *vektor*- eller *bitmapps*-format. Att förstå skillnaden mellan de två formaten hjälper dig att förstå Fireworks, som innehåller såväl vektor- som bitmappsverktyg och kan öppna eller importera båda formaten.

Om vektorgrafik

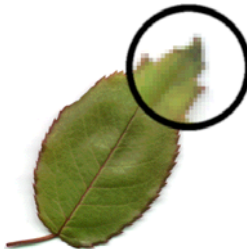
Med vektorgrafik återges bilder med hjälp av linjer och kurvor (vektorer) som innehåller färg- och positionsinformation. En bild på ett löv kan t.ex. definieras som en serie punkter som beskriver lövets kontur. Lövets färg bestäms av färgen på konturen (*linjen*) och färgen på området innanför konturen (*fyllnad*).



Vektorgrafik är inte upplösningsberoende. Det innebär att vektorbildens kvalitet inte påverkas om du ändrar dess färg, placering, storlek eller form, eller om enhetens upplösning ändras.

Om bitmappsgrafik

Bitmappsgrafik består av punkter (*pixlar*) ordnade i ett rutnät. Datorskärmen är ett stort rutnät med pixlar. I en bitmappsversion av lövet bestäms bilden av positionen och färgvärdet för varje pixel i rutnätet. Varje pixel tilldelas en färg. När en bild visas med den rätta upplösningen sammanlänkas punkterna liksom plattor i en mosaik.



När du redigerar bitmappsgrafik ändrar du pixlar snarare än linjer och kurvor. Dessa bitmappsbilder är upplösningsberoende, vilket innebär att informationen som beskriver bilden är fixerad till ett rutnät av en viss storlek. Om du förstorar en bitmappsbild omfördelas pixlarna i rutnätet vilket kan medföra att bildens kanter blir ojämna. Bitmappsbildens kvalitet kan även bli sämre om den visas på en utmatningsenhet med lägre upplösning än själva bildens.

Skapa ett nytt Fireworks-dokument

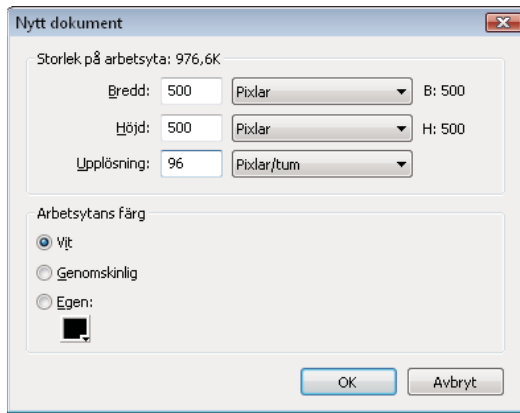
Nya dokument i Fireworks sparas i PNG-format (Portable Network Graphic). PNG är standardfilformatet för Fireworks.

Grafik som skapas i Fireworks kan exporteras till eller sparas i flera olika webb- och grafikformat. Oavsett vilka optimerings- och exportalternativ du väljer bibehålls den ursprungliga Fireworks PNG-filen så att du enkelt kan redigera den vid ett senare tillfälle.

Skapa ett nytt dokument

- 1 Klicka på Arkiv > Nytt.

Dialogrutan Nytt dokument visas.



- 2 Ange dokumentinställningar och klicka på OK.

Obs! Använd popup-fönstret Egen och ange en färg i färgrutan om du vill välja en egen arbetsyfefärg.

Ange standarddimensioner för nytt dokument

När du öppnar Fireworks för första gången visas följande värden för dimensioner i dialogrutan Nytt dokument:

- 660 x 440 (Windows)
- 500 x 500 (Mac)

Inställningarna i dialogrutan Nytt dokument ändras inte när du ändrar storleken på arbetsytan i Fireworks.

Standardinställningarna ändras när du kopierar ett objekt. Det kopierade objektets dimensioner (i urklipp) används automatiskt för dimensioner i dialogrutan Nytt dokument.

Så här rensar du objektdimensioner i urklipp (Windows):

- 1 Skapa ett dokument med önskade dimensioner.
- 2 Spara dokumentet och stäng Fireworks.
- 3 Öppna Fireworks igen och skapa ett dokument.

Det tidigare sparade dokumentets dimensioner visas i dialogrutan Nytt dokument.

I Mac OS bevaras dimensionerna för ett kopierat objekt när du skapar ett dokument. Det beror på att innehållet i Urklipp bevaras tills du klipper ut eller kopierar ett annat element, som text. Om du kopierar element som inte har någon dimensionsinformation och sedan väljer Nytt används den sparade storleken som standard.

Skapa ett nytt dokument med samma storlek som ett objekt i Urklipp

- 1 Kopiera ett objekt till Urklipp från ett annat Fireworks-dokument, en webbläsare eller från något program som är godtagbart för inklistring.
- 2 Klicka på Arkiv > Nytt.

Dialogrutan Nytt dokument visas, med bredd- och höjdmåtten för objektet i Urklipp.

- 3 Ange upplösningen och arbetsyfefärgen. Klicka därefter på OK.
- 4 Välj Redigera > Klistra in om du vill klistra in objektet från Urklipp till det nya dokumentet.

Mallar

Du kan spara en Fireworks-fil som en mall och sedan skapa filer från den mallen. Mallen sparas med Fireworks-PNG-formatet. Det finns en lista med anpassade mallar i Fireworks för mobil användning, prototyper, webbplatser och webbramar som du kan anpassa.

Skapa mall

- 1 Skapa en fil. Du kan lägga till platshållare för designen och innehåll som hjälper dig att standardisera utseende på dokument som skapas från mallen.
- 2 Om du spara filen som en Fireworks PNG-mallfil väljer du Arkiv > Spara som mall.

Skapa fil från mall

- 1 Välj Arkiv > Ny från mall.
- 2 Välj den mall du vill använda för att skapa filen och klicka sedan på Öppna.

Obs! Fireworks-data som sidor, lager och vektorinformation lagras i mallen.

Öppna och importera filer

Obs! En fil som importeras från Adobe Dreamweaver® till Fireworks behåller många men inte alla JavaScript-beteenden. Om Fireworks har stöd för ett visst beteende identifieras och bibehålls det när du flyttar tillbaka filen till Dreamweaver.

Öppna ett Fireworks-dokument

- ❖ Välj Arkiv > Öppna och välj filen.



Om du vill öppna en fil utan att skriva över tidigare version väljer du Öppna som Namnlös och sparar därefter filen med ett annat namn.

Öppna en fil som har stängts nyligen

- 1 Välj Arkiv > Öppna senaste.
- 2 Välj en fil i undermenyn.

Öppna en fil som stängts nyligen när inga filer är öppna

- ❖ Klicka på filnamnet på startsidan.

Öppna grafik som skapats i andra program

Du kan öppna filer som har skapats i andra program eller med andra filformat, som bland annat Photoshop®, Adobe Illustrator®, WBMP-, EPS-, JPEG-, GIF- och animerade GIF-filer.

När du öppnar en fil i något annat format än PNG via Arkiv > Öppna skapas ett nytt Fireworks PNG-dokument som baseras på den fil du öppnade. Du kan använda alla funktioner i Fireworks för att redigera bilden. Du kan välja Spara som för att spara ditt arbete som en ny Fireworks PNG-fil eller som en fil i annat format.

I vissa fall kan du spara filen i ursprungligt format. I så fall läggs bilden samman till ett enda lager och du kan inte längre redigera de Fireworks-specifika funktionerna du lagt till i bilden.

Följande filformat kan sparas direkt från Fireworks: Fireworks PNG, GIF, animerad GIF, JPEG, BMP, WBMP, TIFF, SWF, AI, PSD och PICT (endast Mac).

Obs! Fireworks sparar 16-bitars TIFF-bilder med 24-bitars färgdjup.

Animerad GIF

- Importera en animerad GIF som animeringssymbol och redigera och flytta sedan alla elementen i animeringen som en enhet. Använd panelen Dokumentbibliotek när du vill skapa nya förekomster av symbolen.

Obs! Vid import av en animerad GIF är standardinställningen för lägesfördröjning 0,07 sekunder. Använd vid behov lägespanelen för att återställa den ursprungliga timingen.

- Öppna en animerad GIF på samma sätt som du öppnar en normal GIF-fil. Varje element i GIF-filen placeras som en enskild bild i ett eget Fireworks-läge. Du kan konvertera grafikbilden till en animeringssymbol i Fireworks.

EPS-filer

Fireworks öppnar de flesta EPS-filer som sammanlagda bitmappsbilder i vilka alla objekt kombineras på ett enda lager. Vissa EPS-filer som exporteras från Adobe Illustrator bibehåller tillhörande vektorinformation.

PSD-filer

Fireworks kan öppna PSD-filer som skapats i Photoshop. De flesta PSD-funktioner, bl.a. hierarkiska lager, lagereffekter och vanliga blandningslägen bibehålls. Du kan använda de olika alternativen under Photoshop – importera/öppna i dialogrutan Inställningar till att anpassa PSD-importen.

WBMP-filer

I Fireworks kan du öppna WBMP-filer, som är 1-bits (monokroma) filer och optimerade för bärbara datorenheter. Detta format används på WAP-sidor (Wireless Application Protocol).

 Du kan använda tillägget Import Multiple Files till att importera flera valda filer till nya sidor i en Fireworks-PNG-fil. Du kan använda det här verktyget till att använda projektfiler som du har skapat i tidigare versioner av Fireworks. Du kan även importera sammanlagda PNG-, PSD-, AI-, BMP-, Freehand-, GIF-, animerade GIF-, JPEG-, PICT- och TIFF-filer. Du kan hämta det här tillägget på http://www.adobe.com/go/learn_fw_multiplepages_se.

Skapa Fireworks PNG-filer från HTML-filer

Fireworks kan öppna och importera HTML-innehåll som skapats i andra program som innehåller grundläggande HTML-tabellelement.

Öppna bara den första tabellen i HTML-filen

- 1 Klicka på Arkiv > Öppna.
- 2 Välj den HTML-fil som innehåller den tabell du vill öppna och klicka på Öppna.

Den första tabellen i HTML-filen öppnas i ett nytt dokumentfönster.

Importera den första tabellen i en HTML-fil till ett öppet Fireworks-dokument

- 1 Klicka på Arkiv > Importera.
- 2 Välj den HTML-fil du vill importera från och klicka på Öppna.
- 3 Klicka för att placera insättningspunkten på det ställe du vill att den importerade tabellen ska visas.

Obs! I Fireworks kan du importera dokument som använder UTF-8-kodning och dokument som är skrivna i XHTML.

Infoga objekt i ett Fireworks-dokument

Dra en bild eller text till Fireworks

Du kan dra vektorobjekt, bitmappsbilder eller text från alla program som har dra-funktion.

❖ Från det andra programmet drar du objektet eller texten till Fireworks.

Klistra in i Fireworks

Ett objekt som kopierats från ett annat program och klistras in i Fireworks placeras i mitten av det aktiva dokumentet.

Text eller objekt i något av följande format kan klistras in från Urklipp:

- Adobe FreeHand 7 eller senare
- Adobe Illustrator
- PNG
- PICT (Mac OS)
- DIB (Windows)
- BMP (Windows)
- ASCII-text
- EPS
- WBMP
- TXT
- RTF

- 1 I det andra programmet kopierar du objektet eller texten du vill klistra in.
- 2 I Fireworks klistrar du in objektet eller texten i ditt dokument.

Placering av inklistrade objekt

Det inklistrade objektets placering beror på vad som valts:

- Om minst ett objekt på ett lager är markerat placeras det inklistrade objektet framför (direkt ovanpå) det markerade objektet på samma lager.
- Om själva lagret är markerat och inga eller alla objekt är markerade placeras det inklistrade objektet framför (direkt ovanpå) det översta objektet på samma lager.

- Om två eller flera objekt på fler än ett lager är markerade placeras det inklistrade objektet framför (direkt ovanpå) det översta objektet på det översta lagret.
- Om webblagret eller ett objekt på webblagret är markerat placeras det inklistrade objektet framför (ovanpå) alla andra objekt på det understa lagret.

Obs! Webblagret är ett speciellt lager som innehåller alla webbobjekt. Det finns alltid högst upp i lagerpanelen.

Sampla om inklistrade objekt

Vid omsampling läggs pixlar till eller tas bort från en storleksändrad bitmapp för att matcha ursprunglig bitmapp så nära som möjligt. Om en bitmapp omsamlas till en högre upplösning försämras ofta kvaliteten något. Omsampling till en lägre upplösning leder alltid till dataförlust och resulterar vanligen i kvalitetsförsämring.

Sampla om ett bitmappsobjekt med hjälp av inklistring

- 1 Kopiera bitmappsobjektet till Urklipp i Fireworks eller annat program.
- 2 Välj Redigera > Klistra in i Fireworks.
- 3 Om bitmapps bilden i Urklipp har en annan upplösning än vad aktuellt dokument har väljer du ett omsamlingsalternativ.

Sampla om Bibehåller den inklistrade bitmapps bildens ursprungliga bredd och höjd. Pixlar läggs till eller tas bort efter behov.

Sampla inte om Bibehåller alla ursprungliga pixlar, vilket kan göra att den relativa storleken på den inklistrade bilden blir större eller mindre än förväntat.

Importera en PNG-fil till ett dokumentlager i Fireworks

Vid import av Fireworks PNG-filer till aktuellt lager i aktivt Fireworks-dokument placeras aktiveringspunkts- och segmentobjekt på dokumentets webblager. Den importerade bildens proportioner bibehålls.

- 1 I lagerpanelen väljer du det lager du vill importera filen till.
- 2 Öppna dialogrutan Importera genom att välja Arkiv > Importera.
- 3 Navigera till filen som du vill importera och klicka på Öppna.
- 4 På arbetsytan placeras du importpekaren på det ställe där du vill ha bildens övre vänsterhörn.
- 5 Gör något av följande:
 - Klicka för att importera bilden i full storlek.
 - Dra importpekaren för att ändra storleken på bilden när du importerar.

Importera från en digitalkamera eller en skanner.

Du kan bara importera bilder från en digitalkamera eller skanner som är TWAIN-kompatibel (Windows) eller använder inbyggd Image Capture-kapacitet (Mac OS). Bilder som importeras till Fireworks från en digitalkamera eller skanner öppnas som nya dokument.

Installera alla erforderliga programdrivrutiner, moduler och plugin-program för kameran eller skannern innan du försöker importera bilder till Fireworks.

Plugin-mappen finns i Fireworks-programmappen. I Mac OS söker Fireworks automatiskt efter Photoshop Acquire plugin-program i den mappen.

Dirigera Fireworks till Photoshop Acquire plugin-programmen

- 1 I Fireworks väljer du Redigera > Inställningar (Windows) eller Fireworks > Inställningar (Mac OS).
- 2 Klicka på plugin-kategorin.
- 3 Välj Photoshop-plugin och gå till den mapp som innehåller plugin-programmen.
Om dialogrutan Markera Photoshops mapp för plugin-program (Windows) eller Välj en mapp (Mac OS) inte öppnas automatiskt, går du till den mappen.

Importera en bild från en digitalkamera (Windows)

- 1 Anslut kameran till datorn.
- 2 I Fireworks väljer du Arkiv > Skanna och därefter Twain-hämta eller Twain-markera.
- 3 Välj bildkällan och de bilder du vill importera.
Användargränssnittet för kamerans programvara dyker upp.
- 4 Följ anvisningarna så att inställningarna träder ikraft.

Importera en bild från en digitalkamera (Mac OS)

- 1 Anslut kameran till datorn.
- 2 I Fireworks väljer du Arkiv > Hämta och därefter Hämta kamera eller Markera kamera.
- 3 Välj kameran och de bilder du vill importera.
- 4 Följ anvisningarna så att inställningarna träder i kraft.

Importera en bild från en skanner

- 1 Anslut skannern till datorn.
- 2 Installera skannerns programvara om du inte redan har gjort det.
- 3 Gör något av följande:
 - I Fireworks väljer du Arkiv > Skanna och därefter Twain-hämta eller Twain-markera (Windows).
 - I Fireworks väljer du Arkiv > Hämta och därefter Twain-hämta eller Twain-markera (Mac OS).

Obs! För de flesta TWAIN-moduler eller Photoshop Acquire plugin-program öppnas ytterligare dialogrutor där du uppmanas att ange andra alternativ.
- 4 Följ anvisningarna så att inställningarna träder ikraft.

Spara Fireworks-filer

När du skapar ett dokument eller öppnar filer i format som PSD eller HTML skapar kommandot Arkiv > Spara en Fireworks PNG-fil. Fireworks PNG-filer har följande fördelar:

- PNG-källfilen är alltid redigerbar. Du kan gå tillbaka och göra ytterligare ändringar även om du redan har exporterat filen för användning på webben.
- Du kan dela upp komplex grafik i bitar i PNG-filen och exportera dem som flera filer med olika filformat och optimeringsinställningar.



Om Fireworks tar tid på sig för att spara ett komplext dokument kan du redigera andra öppna dokument medan sparåtgärden slutförs.

Spara en Fireworks PNG-fil för användning i en tidigare version

- 1 Klicka på Arkiv > Exportera.
- 2 Bläddra till den plats där du vill spara filen.
- 3 Om Fireworks -filen har fler än en sida väljer du Sidor till filer i popup-menyn Exportera.
- 4 Välj Bilder eller Fireworks PNG i popup-menyn Exportera som. Om du väljer Bilder sparas varje sida i standardfilformatet. Du kan definiera detta filformat på optimeringspanelen. Mer information finns i ”[Optimera och exportera](#)” på sidan 223.

Alla objekt på de översta lagren sparas i exporten. Objekt på underlager exporteras inte.

Spara alla öppna dokument

Du kan spara alla öppna dokument även när du fortsätter att arbeta med dem och ange filnamn för eventuella namnlösa dokument. Dokument som har ändrats sedan senaste gången de sparades visas med en asterisk (*) mot filnamet på dokumentfliken.

❖ Välj Kommando > Spara alla.

Obs! Du kan använda verktyget Fireworks Auto Backup till att automatiskt säkerhetskopiera alla öppna Fireworks-dokument. Hämta verktyget från Adobe AIR Marketplace på http://www.adobe.com/go/learn_fw_autobackuputility_se.

Spara dokument i andra format

Om du använder Arkiv > Öppna för att öppna en fil i ett annat format än PNG kan du senare välja Arkiv > Spara som, för att spara ditt arbete i Fireworks PNG eller i något annat format.

För följande filtyper kan du välja Arkiv > Spara för att spara dokumentet i sitt originalformat: Fireworks PNG, GIF, animerad GIF, JPEG, BMP, WBMP, TIFF, SWF, AI, PSD och PICT (endast Mac). Fireworks sparar 16-bitars TIFF-bilder med 24-bitars färgdjup.

Obs! Om du sparar en PNG-fil som en bitmapsfil, t.ex. GIF eller JPEG, blir grafikobjekten du manipulerade i PNG-filen otillgängliga i bitmapsfilen. Om du vill revidera bilden redigerar du PNG-källfilen och exporterar den igen.

Lägga till en bildram

- 1 Välj Kommando > Kreativ > Lägg till bildram.
- 2 Välj ett mönster och ange ramstorleken.
- 3 Klicka på OK.

Återställ varningsmeddelanden

Om du har inaktiverat varningsmeddelanden så att de inte visas igen kan du återaktivera meddelandena.

❖ Välj Kommando > Återställ varningsdialogrutor.

Ta skärmbild (endast Windows)

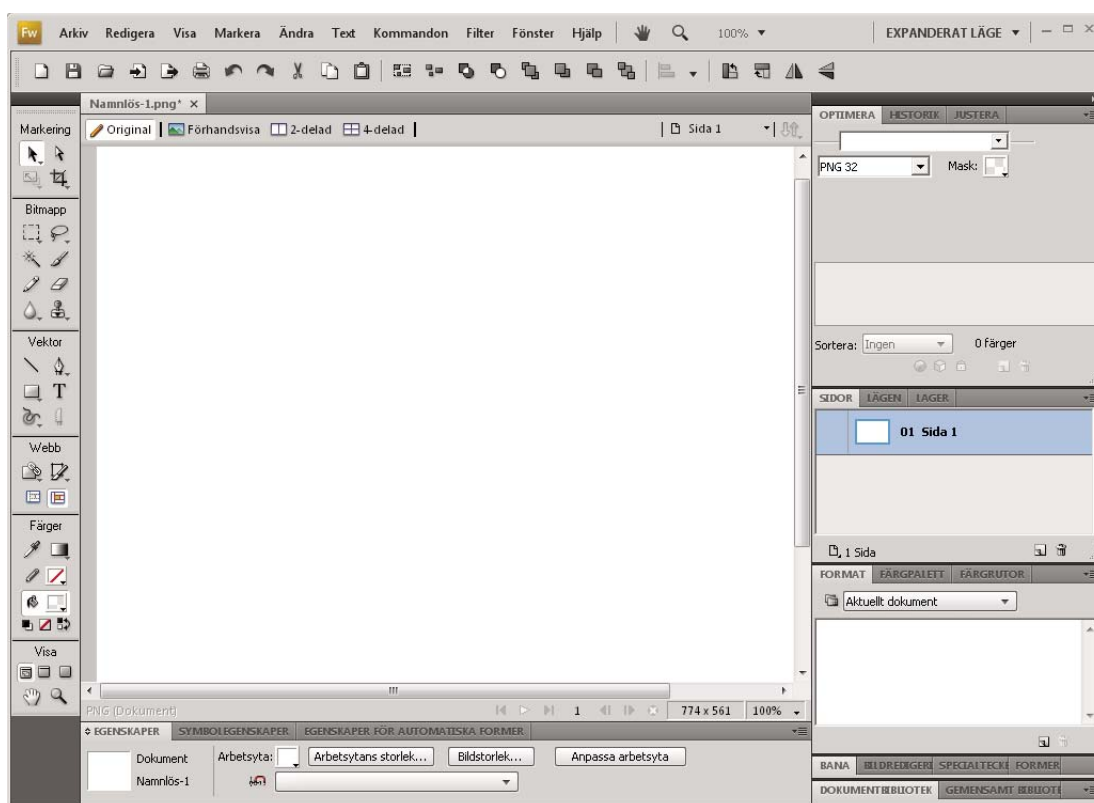
- 1 Välj Kommando > Ta skärmbild.
- 2 Byt till det fönster du vill ta en skärmbild av.
- 3 Klicka på OK och välj fönsterområde genom att dra.
- 4 Klistra in innehållet i Urklipp på duken eller i ett bildredigeringsprogram.

Kapitel 3: Arbetsyta

Allmänt om arbetsytan

Översikt över arbetsytan i Fireworks

När du öppnar ett dokument i Adobe® Fireworks® första gången visas på arbetsytan panelen Verktyg, panelen egenskapskontrollen, menyer och andra paneler. Panelen Verktyg, till vänster på skärmen, innehåller kategorier, bitmappar, vektorer och webbverktygsgrupper. Egenskapskontrollen visas som standard i nederkanten av dokumentet och där visas inledningsvis dokumentegenskaperna. Detta förändras senare och då visas egenskaperna för ett nyss markerat verktyg eller de aktuella objektet när du arbetar i dokumentet. Panelerna är inledningsvis dockade i grupper längs med skärmens högra sida. Dokumentfönstren visas mitt i programmet.



Startsidan

När du startar Fireworks utan att öppna ett dokument öppnas i arbetsmiljön Fireworks startsidan. Startsidan ger dig snabb åtkomst till självstudier, nyligen använda filer och Fireworks Exchange. I Fireworks Exchange kan du lägga till nya egenskaper i vissa Fireworks-funktioner. Klicka på Visa inte igen när startsidan öppnas om du inte vill se den igen.

Om Fireworks-paneler

Paneler är flytande kontroller som hjälper dig att redigera olika aspekter av markerade objekt och element i dokumentet. Med panelerna kan du bland annat arbeta med lägen, lager, symboler och färgrutor. Panelerna kan flyttas så att du kan ordna dem i grupper som passar dig.

Panelen Optimerar Gör det möjligt för dig att hantera inställningarna som styr storlek och filtyp och att arbeta med färgpaletten för filen eller segmentet.

Panelen Lager Här ordnas strukturen i ett dokument. Panelen innehåller alternativ för att skapa, radera och göra ändringar i lager.

Panelen Gemensamt bibliotek Här visas innehållet i mappen Gemensamt bibliotek, som innehåller symboler. Du kan enkelt dra symbolförekomsten från panelen till dokumentet.

Panelen Sidor Här visas sidorna i den aktuella filen och den innehåller även alternativ för att arbeta med sidorna.

Panelen Lägen Här visas lägena i den aktuella filen och den innehåller även alternativ för att skapa animeringar.

Panelen Historik Här listas kommandon som du nyligen använt så att du snabbt kan ångra eller göra om dem. Du kan dessutom välja flera åtgärder och sedan spara och återanvända dem som kommandon.

Panelen Automatiska former Panelen innehåller automatiska former som inte visas på panelen Verktyg.

Panelen Format Här kan du lagra och återanvända kombinationer av objekttegenskaper eller välja ett befintligt format.

Panelen Dokumentbibliotek Innehåller grafiska symboler, knappsymboler och animeringssymboler som redan finns i det aktuella Fireworks-dokumentet. Du kan enkelt dra symbolförekomsten från panelen till dokumentet. Du kan göra globala ändringar av alla förekomster genom att endast ändra symbolen.

Panelen URL Här skapar du ett bibliotek med ofta förekommande URL-adresser.

Panelen Färgblandare Ger dig möjlighet att skapa nya färger att lägga till i färgpaletten för det aktuella dokumentet eller tillämpa på utvalda objekt.

Panelen Färgrutor Här hanteras färgpaletten för det aktuella dokumentet.

Panelen Information Här finns information om mått på markerade objekt och de exakta koordinaterna för pekaren när du för den över arbetsytan.

Panelen Beteenden Panelen används för att hantera beteenden, som används för att bestämma vad som händer med aktiveringspunkter och segment vid musrörelser.

Panelen Sök Här kan du söka efter och ersätta element såsom text, URL-adresser, teckensnitt och färger i ett eller flera dokument.

Panelen Justering Här finns kontroller för att justera och distribuera objekt på arbetsytan.

Panelen Forma egenskaper automatiskt Här kan du ändra egenskaperna för en Automatisk form efter att du infogat en form i ditt dokument.

Panelen Färgpalett (Fönster > Övriga) Med denna kan du skapa färgrutepaletter, exportera egna ACT-färgrutor, utforska olika färgscheman och få åtkomst till vanliga kontroller för att välja färger.

Panelen Bildredigering (Fönster > Övriga) Här organiseras vanliga verktyg och alternativ för bitmappsredigering.

Panelen Bana (Fönster > Övriga) Här får du tillgång till många banrelaterade kommandon.

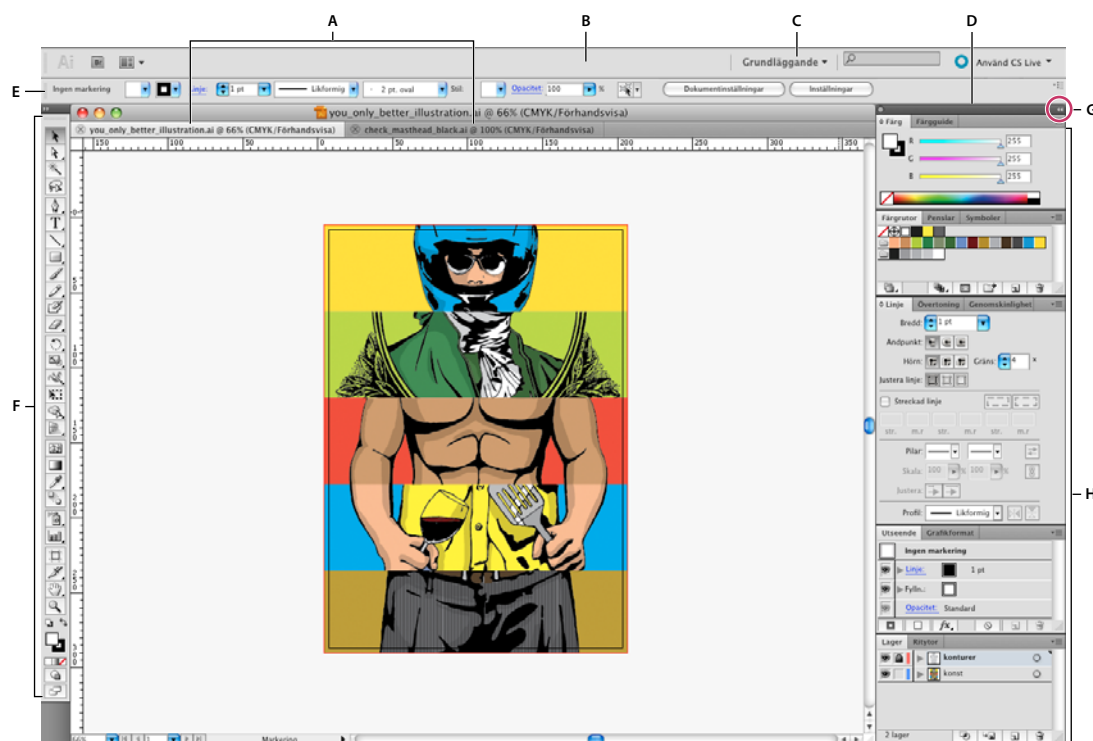
Panelen Specialtecken (Fönster > Övriga) Här visas de specialtecken som kan användas i textblock.

Panelen Symbolegenskaper Här hanteras egna egenskaper för grafiska symboler.

Arbetsyta - översikt

Du skapar och redigerar dina dokument och filer med hjälp av olika element, till exempel paneler, fält och fönster. Hur dessa element ordnas kallas för en *arbetsyta*. Arbetsytorna i de olika programmen i Adobe® Creative Suite® 5 har samma utseende, så att du lätt kan flytta mellan programmen. Du kan också anpassa varje program efter hur du arbetar utifrån flera förinställda arbetsytor eller genom att skapa en egen.

Även om standardlayouten för arbetsytor varierar i olika produkter, kan du hantera elementen i dem på ungefär samma sätt.



Standardarbetsyta i Illustrator

A. Dokumentfönster med flikar B. Programfält C. Arbetsyteväxlare D. Panelens namnlist E. Kontrollpanelen F. Panelen Verktyg G. Knappen Komprimera till ikoner H. Fem panelgrupper i en lodrät docka

- *Programfältet* utmed överkanten innehåller en arbetsyteväxlare, menyer (enbart Windows) och andra programkontroller. I vissa av programmen kan du använda Fönster-menyn (på Mac) för att visa eller dölja programfältet.
- *Panelen Verktyg* innehåller verktyg för att skapa och redigera bilder, grafik, sidelement o.s.v. Likartade verktyg grupperas.
- På *kontrollpanelen* visas alternativ för det valda verktyget. På kontrollpanelen i Illustrator visas alternativ för det valda objektet. (I Adobe Photoshop® kallas detta för alternativfältet. I Adobe Flash®, Adobe Dreamweaver® och Adobe Fireworks® kallas det egenskapsinspektör eller egenskapskontroll och innehåller egenskaper för det valda elementet.)
- I *dokumentfönstret* visas filen som du arbetar med. Dokumentfönster kan ordnas med hjälp av flikar och, i vissa fall, grupperas och dockas.
- Med *paneler* blir det enklare att övervaka och ändra arbetet. Några exempel är tidslinjen i Flash, borstpenselpanelen i Illustrator, panelen Lager i Adobe Photoshop® och panelen CSS-format i Dreamweaver. Paneler kan grupperas, skiktas och dockas.

- I *programramen* grupperas alla arbetsyttelement i ett enda integrerat fönster där du kan behandla programmet som en enda enhet. När du flyttar eller ändrar storlek på programramen eller något av elementen i det, flyttas elementen så att inga överlappar. Panelerna försvinner inte när du växlar program eller när du av misstag klickar utanför programmet. Om du arbetar med två eller flera program, kan du placera de olika programmen sida vid sida på skärmen eller på flera skärmar.

Om du använder Mac och föredrar det traditionella frihandsgränssnittet kan du inaktivera programramen. I t.ex. Adobe Illustrator® väljer du Fönster > Programram när du vill aktivera eller inaktivera den. (I Flash för Mac är programramen alltid aktiverad, och Dreamweaver för Mac använder ingen programram.)

Dölja eller visa alla paneler


- (Illustrator, Adobe InCopy®, Adobe InDesign®, Photoshop, Fireworks) Om du vill visa eller dölja alla paneler, inklusive panelen Verktyg och kontrollpanelen, trycker du på Tabbl.
- (Illustrator, InCopy, InDesign, Photoshop) Om du vill visa eller dölja alla paneler, utom panelen Verktyg och kontrollpanelen, trycker du på Skift+Tabbl.



Du kan tillfälligt visa dolda paneler om Minimera panel är markerat i inställningarna för gränssnittet. Alternativet är alltid markerat i Illustrator. Flytta pekaren till kanten av programfönstret (Windows®) eller till kanten på skärmen (Mac OS®) och hovra över remsan som visas.

- (Flash, Dreamweaver, Fireworks) Om du vill dölja eller visa alla paneler trycker du på F4.

Visa panelalternativ

- ❖ Klicka på ikonen för panelmenyn  i panelens övre högra hörn.



Du kan öppna en panelmeny även om panelen är minimerad.



I Photoshop kan du ändra teckenstorleken på texten i paneler och verktygstips. Välj en storlek på menyn Teckensnittsstorlek på gränssnitt i gränssnittsinställningarna.

(Illustrator) Justera panelens ljusstyrka

- ❖ Flytta skjutreglaget för ljusstyrka i inställningarna för användargränssnittet. Detta påverkar alla paneler, bland annat kontrollpanelen.

Konfigurera om panelen Verktyg

Du kan visa verktygen på panelen Verktyg i en enda kolumn, eller sida vid sida i två kolumner. (Den här funktionen är inte tillgänglig på panelen Verktyg i Fireworks och Flash.)



I InDesign och InCopy kan du också växla från att visa en kolumn till två kolumner (eller en enskild rad) genom att ange ett alternativ i inställningarna för gränssnittet.

- ❖ Klicka på dubbelpilen högst upp på panelen Verktyg.

Hantera fönster och paneler

Du kan skapa en anpassad arbetsyta genom att flytta och justera dokumentfönster och paneler. Du kan också spara arbetsytor och växla mellan dem. För Fireworks: Om du byter namn på anpassade arbetsytor i Fireworks kan det leda till oönskat beteende.

Obs! I exemplen nedan används Photoshop som exempel. Arbetsytan fungerar på samma sätt i alla produkter.

Ordna om, docka eller skapa flytande dokumentfönster

När du öppnar fler än en fil visas dokumentfönstren som flikar.

- Du ändrar ordning på flikarna (dokumentfönstren) genom att dra en fönsterflik till en ny plats i gruppen.
- Om du vill avdocka ett dokumentfönster från en grupp fönster, drar du fönsterfliken bort från gruppen.

Obs! I Photoshop kan du också välja Fönster > Ordna > Flyt i fönster om ett enskilt dokumentfönster ska vara flytande, eller Fönster > Ordna > Flyt alla i fönster om alla dokumentfönster ska vara flytande. Mer information finns i [kb405298](#).

Obs! I Dreamweaver går det inte att docka och avdocka dokumentfönster. Använd minimeringsknappen i dokumentfönstret om du vill skapa flytande fönster (Windows) eller välj Fönster > Sida vid sida om du vill visa dokumentfönstren sida vid sida. Sök efter "sida vid sida" i Dreamweaver-hjälpen om du vill ha mer information. Arbetsflödet skiljer sig något för Macintosh-användare.

- Om du vill docka ett dokumentfönster vid en separat grupp med dokumentfönster, drar du fönstret till den gruppen.
- Om du vill skapa grupper med grupperade eller upprepade dokument drar du fönstret till något av de släppningsområden som finns överst, nederst eller vid sidan i ett annat fönster. Du kan också välja en layout för gruppen med hjälp av knappen Layout i programfältet.

Obs! Vissa produkter har inte stöd för den här funktionen. Kommandona Överlappande och Sida vid sida kan dock finnas på menyn Fönster i produkten som hjälp för dig att utforma dina dokument.

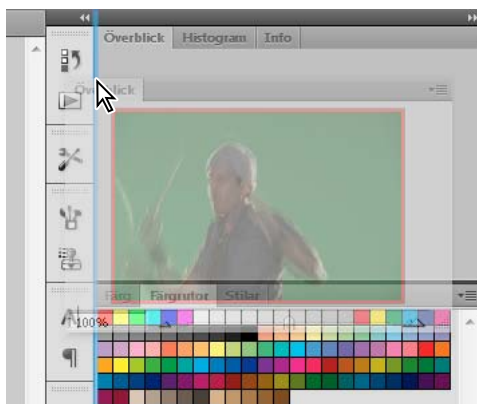
- Om du vill växla till ett annat dokument i en grupp med flikar när du drar en markering, drar du markeringen över fliken för dokumentet en kort stund.

Obs! Vissa produkter har inte stöd för den här funktionen.

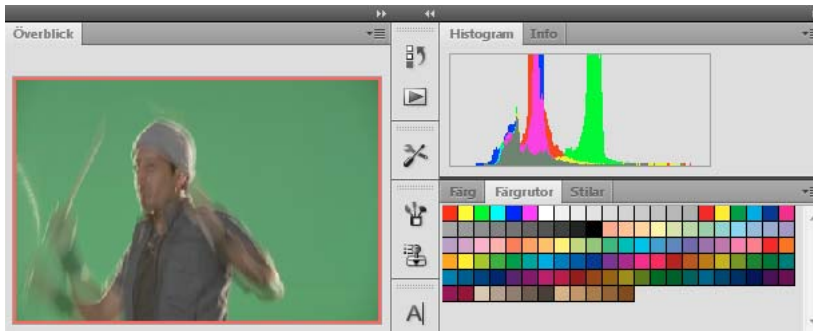
Docka och avdocka paneler

En docka är en samling paneler eller panelgrupper som visas tillsammans, för det mesta lodrätt. Du kan docka och avdocka paneler genom att flytta dem in och ut från en docka.

- Om du vill docka ett skikt drar du det i fliken till dockan, högst upp, längst ned eller mellan andra paneler.
- Om du vill docka en panelgrupp drar du den i namnlisten (det heltäckande tomma fältet ovanför flikarna) till dockan.
- Om du vill ta bort en panel eller en panelgrupp drar du den ut från dockan i dess flik eller namnlist. Du kan dra den till en annan docka eller frigöra den.



Överblickspanelen dras ut till en ny docka, vilket anges med en blå, lodrät markering



Överblickspanelen finns i en egen docka

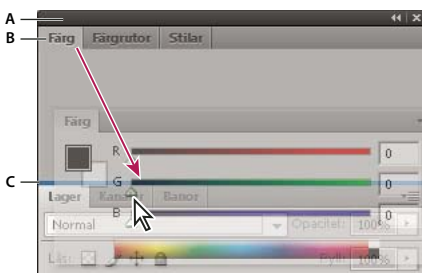
💡 Du kan förhindra att panelerna fyller upp hela ytan i en docka. Dra uppåt i nederkanten på dockan så att den inte längre nuddar kanten på arbetsytan.

Flytta paneler

När du flyttar paneler visas blåmarkerade *släppningsområden*, områden dit du kan flytta panelen. Du kan till exempel flytta en panel uppåt eller nedåt i en docka genom att dra den till det smala blå släppningsområdet ovanför eller under en annan panel. Om du drar till ett område som inte är ett släppningsområde börjar panelen att flyta fritt i arbetsytan.

Obs! Musmarkörens position (snarare än panelens position) aktiverar släppzonen, så om du inte ser släppzonen kan du försöka dra musmarkören dit du vill att släppzonen ska vara.

- Om du vill flytta en panel drar du i dess flik.
- Om du vill flytta en panel drar du i namnlisten.



Det smala blå släppningsområdet anger att panelen Färg kommer att dockas separat ovanför panelgruppen Lager.
A. Namnlist B. Flik C. Släppningsområde

💡 Tryck på Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) medan du flyttar en panel om du inte vill att den ska dockas.
💡 Tryck på Esc medan du flyttar panelen om du vill avbryta åtgärden.

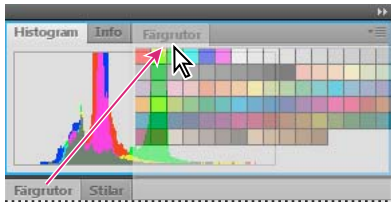
Lägga till och ta bort paneler

Om du tar bort alla paneler från en docka, försvinner dockan. Du kan skapa en docka genom att flytta paneler mot högerkanten av arbetsytan tills ett släppningsområde visas.

- Om du vill ta bort en panel högerklickar du (Windows) eller Ctrl-klickar (Mac) på fliken och väljer sedan Stäng, eller avmarkerar den direkt på Fönster-menyn.
- Om du vill lägga till en panel markerar du den på Fönster-menyn och dockar den där du vill ha den.

Hantera panelgrupper

- Om du vill flytta en panel i en grupp drar du i panelens flik till det markerade släppningsområdet i gruppen.



Lägga till en panel i en panelgrupp

- Om du vill ordna om panelerna i en grupp drar du i fliken på en panel till en ny plats i gruppen.
- Om du vill ta bort en panel från en grupp så att den flyter fritt, drar du panelen i dess flik till en plats utanför gruppen.
- Om du vill flytta en grupp drar du i namnlisten (området ovanför flikarna).

Skikta flytande paneler

När du drar en panel till en plats utanför dockan men inte till ett släppningsområde, flyter panelen fritt. En flytande panel kan du placera var som helst i arbetsytan. Du kan skikta flytande paneler eller panelgrupper så att de flyttas som en enhet när du drar i den översta namnlisten.



Fritt flytande skiktade paneler

- Om du vill skikta flytande paneler drar du panelen i dess flik till släppzonen längst ned på en annan panel.
- Om du vill ändra skiktordning drar du en panel uppåt eller nedåt i dess flik.

Obs! Kontrollera att du släpper fliken över det smala släppningsområdet mellan panelerna, och inte i det breda släppningsområdet i en namnlist.

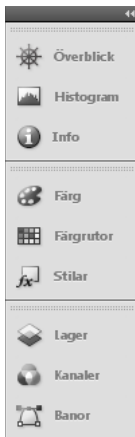
- Om du vill ta bort en panel eller panelgrupp från skiktet, så att den kan börja flyta fritt, drar du den i fliken eller namnlisten.

Ändra storlek på paneler

- Om du vill minimera eller maximera en panel, panelgrupp eller ett skikt med paneler dubbelklickar du på en flik. Du kan också dubbelklicka på flikområdet (det tomma utrymmet bredvid flikarna).
- Om du vill ändra storlek på en panel drar du i sidan på panelen. Vissa paneler, till exempel panelen Färg i Photoshop, kan du inte ändra storlek på genom att dra.

Komprimera eller expandera panelikoner

Du kan komprimera panelerna till ikoner om du vill rensa arbetsytan. I vissa fall är panelerna komprimerade till ikoner i standardarbetsytan.



Paneler komprimerade till ikoner



Paneler som har expanderats från ikoner

- Om du vill komprimera eller expandera alla panelikoner i en kolumn klickar du på dubbelpilen högst upp i dockan.
- Om du vill expandera en enskild panelikon klickar du på den.
- Om du vill ändra storlek på panelikonerna så att bara ikonerna (och inte etiketterna) visas, justerar du bredden på dockan tills texten försvinner. Om du vill visa ikontexten igen gör du dockan bredare.
- Om du vill komprimera en expanderad panel till en ikon igen, klickar du på fliken, på ikonen eller på dubbelpilen i panelens namnlist.



Om du i vissa produkter väljer Komprimera panelikoner automatiskt i inställningarna för gränssnittet eller användargränssnittet, komprimeras en expanderad panelikon automatiskt när du klickar någon annanstans.

- Om du vill lägga till en flytande panel eller panelgrupp i en ikondocka, drar du i dess flik eller namnlist. (Paneler komprimeras automatiskt till ikoner när de läggs till i en ikondocka.)
- Om du vill flytta en panelikon (eller panelikongrupp) drar du i ikonen. Du kan dra panelikoner uppåt och nedåt i dockan, till andra dockor (där de visas i den dockans panelformat) eller utanför dockan (där de visas som flytande ikoner).

Arbeta med ConnectNow

Adobe® ConnectNow är en säker, personlig mötesplats där du kan träffa och samarbeta med andra via webben i realtid. Med ConnectNow kan du dela och anteckna på datorskärmen, skicka chattmeddelanden och kommunicera via integrerade ljudfunktioner. Du kan också sända video live, dela filer, spara mötesanteckningar och ta över en deltagares dator.

Du öppnar ConnectNow direkt från programgränssnittet.

- 1 Välj Arkiv > Dela min skärm.

- 2 Ange e-postadress och lösenord i inloggningsdialogrutan för Adobe CS Live och klicka på Logga in. Klicka på knappen Skapa Adobe-id om du inte har ett Adobe-id.
- 3 När du vill dela skärmen klickar du på knappen Dela min datorskärm i mitten av ConnectNow-programfönstret.

Hela hjälpen med instruktioner om hur du använder ConnectNow finns på http://help.adobe.com/en_US/Acrobat.com/ConnectNow/index.html.

Självstudievideor om hur du använder ConnectNow finns på [Using ConnectNow to share your screen \(7:12\) \(Dela skärmen med ConnectNow \(7:12\)\)](#). (Demonstrationen visas i Dreamweaver.)

Spara och växla arbetsytor

Genom att spara aktuell storlek och placering för paneler som en namngiven arbetsyta, kan du återskapa den arbetsytan även om du flyttar eller stänger en panel. Namnen på de sparade arbetsytorna visas i arbetsyteväxlaren i programfältet.

Spara en egen arbetsyta

- 1 Gör något av följande när arbetsytan har den sammansättning som du vill spara:
 - (Illustrator) Välj Fönster > Arbetsyta > Spara arbetsyta.
 - (Photoshop, InDesign, InCopy) Välj Fönster > Arbetsyta > Ny arbetsyta.
 - (Dreamweaver) Välj Fönster > Layout för arbetsyta > Spara arbetsyta.
 - (Flash) Välj Ny arbetsyta från arbetsyteväxlaren i programfältet.
 - (Fireworks) Välj Spara nuvarande från arbetsyteväxlaren i programfältet.
- 2 Ange ett namn på arbetsytan.
- 3 (Photoshop, InDesign) Markera ett eller flera alternativ under Samla in:
 - Panelernas plats** Sparar de aktuella panelplaceringarna (endast InDesign).
 - Tangentbordsgenvägar** Sparar den aktuella uppsättningen kortkommandon (endast Photoshop).
 - Menyer eller menyanpassning** Sparar den aktuella uppsättningen menyer.

Visa eller växla arbetsytor

- ❖ Markera en arbetsyta i arbetsyteväxlaren i programfältet.



I Photoshop kan du koppla kortkommandon till de olika arbetsytorna om du snabbt vill kunna växla mellan dem.

Ta bort en egen arbetsyta

- Välj Hantera arbetsytor i arbetsyteväxlaren i programfältet, markera arbetsytan och klicka på Ta bort. (Det här alternativet är inte tillgängligt i Fireworks.)
- (Photoshop, InDesign, InCopy) Välj Ta bort arbetsyta i arbetsyteväxlaren.
- (Illustrator) Välj > Arbetsyta > Hantera arbetsytor, markera arbetsytan och klicka på ikonen Ta bort.
- (Photoshop, InDesign) Välj Fönster > Arbetsyta > Ta bort arbetsyta, markera arbetsytan och klicka på Ta bort.

Återställa standardarbetsytan

- 1 Välj mellan arbetsytorna Standard eller Grundläggande i arbetsyteväxlaren i programfältet. För Fireworks, se artikeln http://www.adobe.com/devnet/fireworks/articles/workspace_manager_panel.html.

Obs! Designer är standardarbetsyta i Dreamweaver.

2 För Fireworks (Windows), ta bort följande mappar:

Windows Vista \\Users\<användarnamn>\AppData\Roaming\Adobe\Fireworks CS4\

Windows XP \\Documents and Settings\<användarnamn>\Application Data\Adobe\Fireworks CS4

3 (Photoshop, InDesign, InCopy) Välj Fönster > Arbetsyta > Återställ [namn på arbetsyta].

(Photoshop) Återställa en sparad arbetsyta

I Photoshop visas arbetsytorna automatiskt som de såg ut när du senast använde dem, men du kan också återställa panelernas ursprungliga, sparade placering.

- Om du vill återställa en enskild arbetsyta väljer du Fönster > Arbetsyta > Återställ *namnet på arbetsytan*.
- Om du vill återställa alla arbetsytor som installerats med Photoshop klickar du på Återställ standardarbetsytor i gränssnittsinställningarna.



Om du vill ändra ordningen på arbetsytorna i programfältet drar du dem.

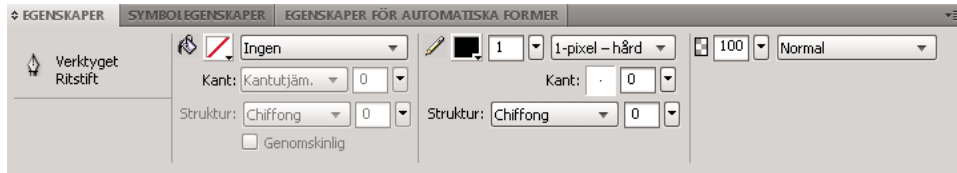
Verktygspanelen

Verktygspanelen är indelad i sex kategorier: Markering, Bitmapp, Vektor, Webb, Färger och Visa. När du markerar ett verktyg visas alternativen i egenskapskontrollen.



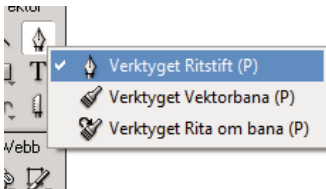
Visa verktygsalternativ i egenskapskontrollen

- ❖ När ett verktyg är markerat väljer du Markera > Avmarkera för att avmarkera alla objekt på arbetsytan.



Välja ett verktyg i en verktygsgrupp

Den lilla triangeln som visas i verktygets nedre vänstra hörn i verktygspanelen anger att det ingår i en verktygsgrupp.



- 1 Klicka på verktygsikonen och håll ner musknappen.
- 2 Dra pekaren för att markera verktyget som du vill använda och släpp sedan upp musknappen.

💡 Om du snabbt vill välja ett dolt verktyg trycker du upprepade gånger på gruppens kortkommando tills verktyget du vill använda visas. (Kortkommandon visas inom parenteser intill verktygsnamnet.)

Egenskapskontrollen

Egenskapskontrollen är en panel som förändras beroende på i vilket sammanhang den visas. Här visas aktuella egenskaper, aktuellt verktyg och dokumentegenskaper. Standard är att egenskapskontrollen är dockad längst ner på arbetsytan.

Egenskapskontrollen kan öppnas till halva höjden, visas på två rader eller med full höjd, och visas med fyra rader. Du kan även minimera egenskapskontrollen och låta den ligga kvar på arbetsytan.

Obs! I Windows visas Alternativ-menyn endast när egenskapskontrollen är dockad.

Avbryt dockning av egenskapskontrollen

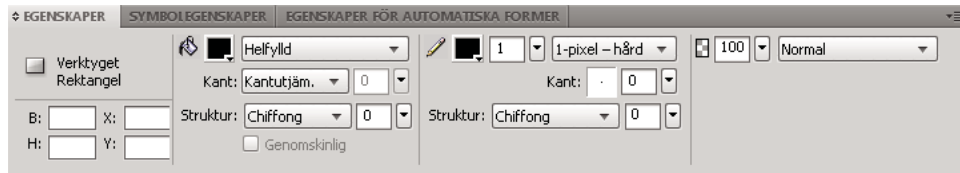
- ❖ Dra panelen till en annan del av arbetsytan.

Docka egenskapskontrollen längst ner på arbetsytan

- ❖ Dra panelen till längst ner på arbetsytan.

Utöka eller komprimera egenskapspanelen

- ❖ Gör något av följande:
 - Dubbelklicka på panelen.



- Klicka på pilen i det övre vänstra hörnet på panelen.

Visa och flytta verktygsfält (endast Windows)

Visa eller dölja ett verktygsfält

- ❖ Välj Fönster > Verktygsfält och sedan något av följande:

Huvud Visa ett verktygsfält, ovanför dokumentfönstret, med knappar för vanliga kommandon såsom Öppna, Spara, Skriv ut och Kopiera.

Ändra Visa ett verktygsfält, under dokumentfönstret, med knappar för objektsgruppering, sortering, justering och rotation.

Avbryta dockning av ett verktygsfält

- ❖ Dra verktygsfältet bort från platsen där det är dockat.

Docka ett verktygsfält (endast Windows)

- ❖ Dra verktygsfältet till dockningsområdet högst upp i programfönstret tills förhandsvisningstriangeln för placeringen visas.

Låsa redigering vid sparande

Om du redigerar ett dokument när du sparar kommer Fireworks att sluta svara. Om du anger `AsynchronousSave` till `"true"` i filen `preferences.txt` kommer Fireworks att låsa filen för redigering tills sparandet är slutfört. Du kan dock arbeta med andra öppna Fireworks-dokument.

Objekt som uppdateras under sparningsåtgärden uppdateras inte i läget `AsynchronousSave`. Ange `AsynchronousSave=false` i filen `preferences.txt` när du arbetar med sådana objekt. Till exempel så uppdateras inte den automatiska formen Spara tidsstämpel när `AsynchronousSave=true`.

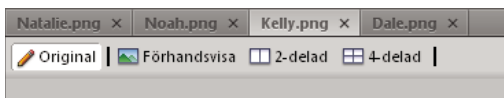
Som standard är alternativet `"true"` för Windows och `"false"` för Mac.

- 1 Leta rätt på filen `preferences.txt`. I Windows finns filen i `\\<användarnamn>\Application Data\Adobe\Fireworks CS5\English\Fireworks CS5 Preferences`. I Mac OS finns filen i `/<användarnamn>/Library/Preferences/Adobe Fireworks CS5/en/Fireworks CS5 Preferences`.
- 2 Ange `"AsynchronousSave = true"` i filen.
- 3 Spara filen.

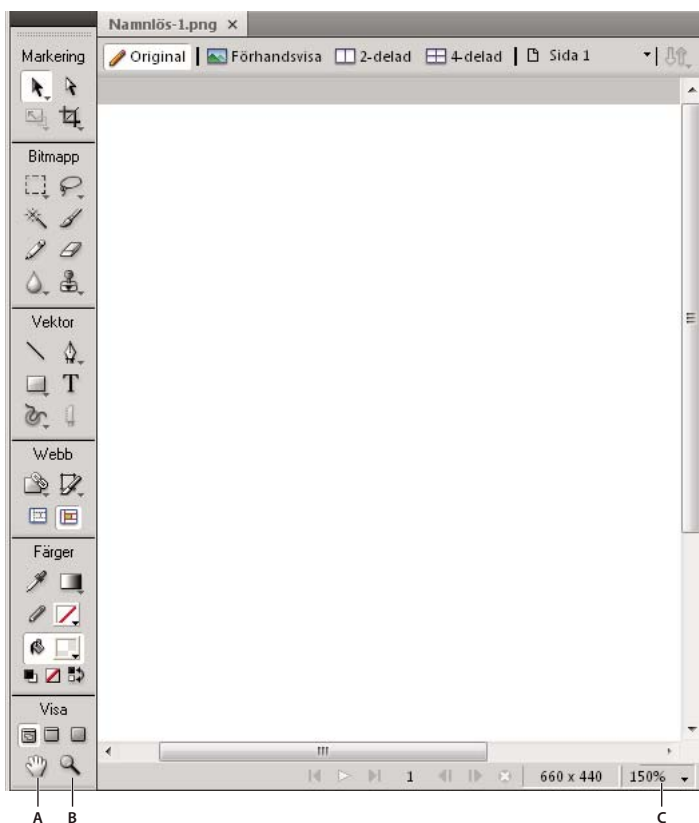
Navigera och visa dokument

Använda dokumentflikar för att välja dokument

När dokumentet är maximerat använder du dokumentflikarna som visas högst upp i dokumentfönstret för att flytta mellan olika öppna dokument. Filnamnen för de öppna dokumenten visas på en flik som finns ovanför visningsknapparna. När du för musen över fliken visas filens plats som ett verktygstips.



Zooma och panorera



A. Handverktyget B. Zoomverktyget C. Ställ in popup-menyn förstoring

Zooma in i förinställda steg

❖ Gör något av följande:

- Välj verktyget Zooma och klicka på den nya mittpunkten i dokumentfönstret. Med varje klick förstoras bilden enligt den förinställda förstoringsgraden.
- Välj en zoominställning på popup-menyn Ange förstoring längst ner i dokumentfönstret.
- Välj Zooma in eller ett förinställt värde på Visa-menyn.

Zooma ut i förinställda steg

❖ Gör något av följande:

- Välj verktyget Zooma och Alt-klicka i dokumentfönstret. Varje klickning förminskar vyn till nästa förinställda procentgräns.
- Välj en zoominställning på popup-menyn Ange förstoring längst ner i dokumentfönstret.
- Välj Zooma ut eller ett förinställt värde på Visa-menyn.

Zooma in ett speciellt område

1 Välj zoomverktyget .

2 Dra över den del av bilden som du vill förstora.

Storleken på zoommarkeringsrutan bestämmer den procentuella förstoringen, vilken visas i rutan Ange förstoring.

Obs! I rutan Ange förstoring kan du inte ange förstoringen i procent.

Zooma ut ett speciellt område

❖ Alt-dra ett markeringsområde med verktyget Zooma.

Återställa till 100 % förstoring

❖ Dubbelklicka på verktyget Zooma på panelen Verktyg.

Panorera i ett dokument

1 Välj verktyget Hand.

2 Dra i handpekaren.


När du panorerar utanför arbetsytans kant, fortsätter panoreringen så att du kan arbeta med pixlarna längs med arbetsytans kant.


Anpassa dokumentet till den aktuella visningen


❖ Dubbelklicka på handverktyget på panelen Verktyg.

Använda visningslägena för att hantera arbetsytan

På verktygspanelen väljer du mellan tre olika visningslägen för att kontrollera layouten på arbetsytan.

 **Standardläge för skärm** Standardvisningsläget för dokument.

 **Läget Helskärm med menyer** Ett maximerat dokumentfönster visas mot en grå bakgrund. Menyer, verktygsfält, rullningslistor och paneler visas.

 **Helskärmsläge** Ett maximerat dokumentfönster visas mot en svart bakgrund. Inga menyer, verktygsfält eller rubriker visas.

Mer information finns i [artikeln](#) på webbplatsen Fireworkszone.

Visa flera vyer av ett dokument

Använd flera vyer för att se ett dokument med olika förstöringsgrader samtidigt. De ändringar du gör i en vy visas automatiskt i alla andra vyer av samma dokument.

- 1 Välj Fönster > Duplicera fönster.
- 2 Välj en zoominställning för det nya fönstret.

Visa dokument som de visas på andra plattformar

Windows och Mac OSX Snow Leopard version 10.6 använder ett bildskärmsgamma på 2,2 som standard. Macintosh (före Snow Leopard) använder gammavärdet 1,8.

- ❖ Gör något av följande:
 - I Windows väljer du Visa > Gamma 1.8 om du vill att dokumentet ska visas som på en Macintosh (före Snow Leopard).
 - För Macintosh®, väljer du Visa > Gamma 1.8 om du vill att dokumentet ska visas som på en Mac (före Snow Leopard).

Ändra arbetsytan

Du kan redigera arbetsytan när du vill.

Ändra arbetsytan

- 1 Gör något av följande:
 - Välj Ändra > Arbetsyta > Arbetsytans storlek.
 - Välj Markera > Avmarkera och klicka på verktyget Pekare för att visa dokumentegenskaperna i egenskapskontrollen. Klicka sedan på knappen Arbetsytans storlek.
- 2 Ange de nya måtten i rutorna Bredd och Höjd.
- 3 Klicka på knappen Ankarpunkt för att ange vilka sidor av arbetsytan där kompletteringen eller borttagningen ska göras.

Obs! Standard är att ankarpunkten i mitten markeras, vilket innebär att ändringar av arbetsytans storlek görs på alla sidor.

Ändra arbetsytans färg

- ❖ Gör något av följande:
 - Välj Ändra > Arbetsyta > Arbetsytans färg och sedan en färg. Om du vill välja egen färg klickar du på en färg i popup-fönstret Färgrutor.
 - I egenskapskontrollen väljer du Markera > Avmarkera och klickar på verktyget Pekare för att visa dokumentegenskaperna. Klicka sedan på knappen Arbetsytans färg. Välj en färg i popup-fönstret Färgrutor eller klicka med pipetten på en färg. Klicka på knappen Genomskinlig i popup-fönstret Färgrutor om du vill välja en genomskinlig arbetsyta.



Klicka på en färg i dialogrutan Nytt dokument om du vill ändra standardfärg på arbetsytan. (Se ”Skapa ett nytt Fireworks-dokument” på sidan 4.)

Ändra storlek på ett dokument och dess innehåll

- 1 Gör något av följande:
 - Välj Markera > Avmarkera och klicka på verktyget Pekare för att visa dokumentegenskaperna i egenskapskontrollen. Klicka sedan på knappen Bildstorlek.
 - Välj Ändra > Arbetsyta > Bildstorlek.
Dialogrutan Bildstorlek öppnas.
- 2 I rutan Pixeldimensioner anger du de nya vågräta och lodräta måtten.
(Valfritt) Ändra måttenhet. Om Sampla om bild inte är markerad kan du ändra upplösningen och utskriftsstorleken, men inte måtten i pixlar.
- 3 I rutan Utskriftsstorlek anger du de vågräta och de lodräta måtten för den utskrivna bilden.
- 4 I rutan Upplösning anger du bildens nya upplösning.
När du ändrar upplösningen ändras även pixelmåtten.
- 5 Gör något av följande:
 - Välj Bibehåll proportioner om du vill behålla dokumentets bredd-/höjdförhållande.
 - Avmarkera Bibehåll proportioner om du vill ändra bredden och höjden oberoende av varandra.
- 6 Välj Sampla om bild om du vill lägga till eller ta bort pixlar när du ändrar storlek så att du får i stort sett samma utseende men en annan storlek.
- 7 Välj Endast aktuell sida om du vill att arbetsytans storlek endast ska gälla för den aktuella sidan.

Om omsampling (omarrangering av pixlar)

I Fireworks ändras storlek på bilder inte på samma sätt som i de flesta andra program.

- När ett bitmappsobjekt samplas om läggs pixlar till eller tas bort från bilden, så att den blir större eller mindre.
- När ett vektorobjekt samplas om inträffar en liten kvalitetsförlust eftersom banan ritas om med matematiska formler så att den blir större eller mindre.

Eftersom attributen för vektorobjekten är synliga i Fireworks som pixlar, kommer vissa linjer eller fyllningar att visas något annorlunda efter omsamplingen. Anledningen till detta är att pixlarna som bygger upp linjen eller fyllningen måste ritas om.

Obs! Stöddlinjer, aktiveringspunktsobjekt och segmentobjekt ändrar storlek när dokumentets bildstorlek ändras.

Du kan ändra storlek på en bitmappsbild genom att justera upplösningen eller genom att sampla om bilden.

- När du ändrar upplösningen kan du ändra storlek på pixlarna i bilden så att fler eller färre pixlar får plats inom ett givet område. Du får inga dataförluster om du ändrar upplösning utan att sampla.
- När du samplar om kan du antingen lägga till eller ta bort pixlar.

Uppsampling Läger till pixlar så att bilden blir större. Detta kan resultera i kvalitetsförluster eftersom pixlarna som läggs till inte alltid motsvarar originalbilden.

Uppsampling Pixlar tas bort för att göra bilden mindre, vilket resulterar i att bilddata försvinner. Detta leder alltid till kvalitetsförluster eftersom pixlar tas bort när bildstorleken ändras.

Rotera arbetsytan

Rotera arbetsytan när en bild har importerats upp och ner eller på sidan. Du kan rotera arbetsytan 180°, 90° medsols eller 90° motsols. När du roterar arbetsytan roteras alla objekt i dokumentet.

❖ Välj Ändra > Arbetsyta > och välj ett roteringsalternativ.

Reducera och anpassa arbetsytan

Utöka eller anpassa storleken på arbetsytan så att den anpassas till objekten på den.




Ursprunglig arbetsyta (vänster); anpassad arbetsyta (höger)

- 1 Välj Markera > Avmarkera för att visa dokumentegenskaperna i egenskapskontrollen.
- 2 Klicka på Anpassa till arbetsyta i egenskapskontrollen.

Beskära ett dokument

När du beskär ett dokument tar du bort delar som du inte vill ha kvar. Storleken på arbetsytan ändras för att anpassas till området som du definierar.

Som standard används beskärning för att ta bort objekt som sträcker sig utanför arbetsytans gränser. Du kan behålla objekt utanför arbetsytan genom att ändra inställningarna innan du beskär.

- 1 Välj verktyget Beskär  på panelen Verktyg eller välj Redigera > Beskär dokument.
- 2 Gör en begränsningsram på arbetsytan. Använd beskärningshandtagen för att justera begränsningsramen så att den omger området som du vill behålla.
- 3 Dubbelklicka i begränsningsramen eller tryck på Enter för att beskära dokumentet.

Arbetsytan ändrar storlek till området som du definierade och tar bort objekt utanför arbetsytans kanter.



Avmarkera Ta bort objekt vid beskärning på fliken Redigera i dialogrutan Inställningar före beskärningen om du vill behålla objekt utanför arbetsytan.

Använda linjaler, stömlinjer och stödraster

Linjaler, stömlinjer och stödraster är rithjälpmiddel som hjälper dig att placera och justera objekt. Stömlinjer är linjer som du drar till dokumentarbetsytan från linjaler. Du kan använda stömlinjer för att markera viktiga delar i ett dokument, t.ex. marginaler och mittpunkten i dokumentet. Stödrastret visar ett system med vågräta och lodräta linjaler på arbetsytan för exakta placeringar. Stömlinjer och stödraster finns inte på ett lager eller exporteras inte tillsammans med ett dokument.

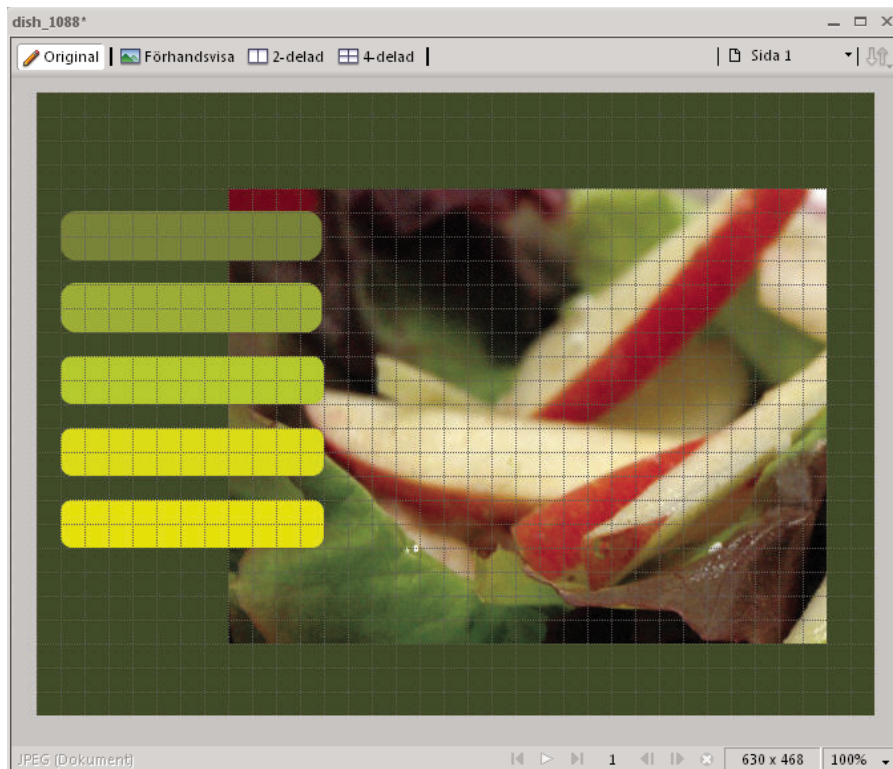
Du kan använda följande Fireworks-tillägg till att enkelt arbeta med stömlinjer:

Tillägget Guides Panel Om du installerar det här tillägget visas en stömlinjepanel på arbetsytan som du kan använda till att ändra stömlinjerna i dokumentet och till att exportera och importera stömlinjer från/till en sparad uppsättning med stömlinjer. Det här tillägget finns på http://www.adobe.com/go/learn_fw_usingguidespanel_se.

Tillägget Copy-Paste Guides Du kan använda det här tillägget till att kopiera stömlinjer från en sida och sedan klistra in dem på en annan sida i samma dokument. Du kan använda det här tillägget om det finns flera sidor i Fireworks-dokumentet som du vill använda samma stömlinjer på. Det här tillägget finns på http://www.adobe.com/go/learn_fw_copypasteguides_se.

Tillägget Inherit Guides Du kan använda det här tillägget till att kopiera stömlinjer från en mall sida eller från den aktuella sidan och sedan tillämpa dem på alla sidor i dokumentet. Det här tillägget finns på http://www.adobe.com/go/learn_fw_inheritguides_se.

💡 Mer information om hur du ändrar stödrasterstorlek, stömlinjer och rutnätsfärger finns i ”*Inställningar för stömlinjer och stödraster*” på sidan 292.



Visa eller gömma linjaler

❖ Välj Visa > Linjaler.

Lodräta och vågräta linjaler visas längs marginalerna i dokumentfönstret. Linjaler mäter i pixlar.

Skapa en vågrät eller en lodrät stödlinje

- 1 Klicka och sedan dra från motsvarande linjal.
- 2 Placera stödlinjen på arbetsytan och släpp upp musknappen.

Obs! Du kan flytta stödlinjen genom att dra i den.

Flytta en stödlinje till en speciell plats

- 1 Dubbelklicka på stödlinjen.
- 2 Ange den nya positionen i dialogrutan Flytta stödlinje och klicka på OK.

Visa eller dölja stödlinjer eller stödraster

❖ Välj Visa > Stödlinjer > Visa stödlinjer eller Visa > Stödraster > Visa stödraster.

Markeringen tillämpas på alla öppna Fireworks-dokument.

Fästa objekt mot stödlinjer eller stödraster

❖ Välj Visa > Stödlinjer > Fäst mot stödlinjer eller Visa > Stödraster > Fäst mot stödraster.

Markeringen tillämpas på alla öppna Fireworks-dokument.

Låsa eller låsa upp alla stödlinjer

❖ Välj Visa > Stödlinjer > Lås stödlinjer.


Markeringen tillämpas på alla öppna Fireworks-dokument.

Ta bort en stödlinje

❖ Dra stödlinjen bort från arbetsytan.

Visa avstånd mellan stödlinjer

❖ Tryck på skift när pekaren är placerad mellan stödlinjerna.

 Tryck på skift medan du drar stödlinjerna till arbetsytan så visas avståndet mellan stödlinjerna.

Smarta stödlinjer

Smarta stödlinjer är temporära stödlinjer som det går att fästa mot och de hjälper dig att skapa, justera, redigera och omforma objekt relativt till andra objekt. Välj Visa > Smarta stödlinjer och därefter Visa smarta stödlinjer och Fäst mot smarta stödlinjer om du vill aktivera för att kunna fästa mot smarta stödlinjer.

Du kan använda smarta stödlinjer på följande sätt:

- När du skapar ett objekt använder du smarta stödlinjer för att placera det relativt till befintliga objekt. Verktyg för linjer, rektanglar, ellipser, polygoner och automatiska former visar smarta stödlinjer. Detta gör även de rektangulära och cirkulära segmentverktügen.
- När du flyttar ett objekt använder du smarta stödlinjer för att justera det mot andra objekt.
- När du omformar ett objekt visas automatiskt smarta stödlinjer för att bistå dig vid omformningen.



Gör inställningar för smarta stömlinjer om du vill ändra när och hur de smarta stöddlinjerna ska visas. (Se ”Inställningar för stömlinjer och stödraster” på sidan 292.)

Förhandsvisa i webbläsaren

Välj Arkiv > Förhandsvisa i webbläsaren och välj något av alternativen.

Förhandsvisa alla sidor i <standardwebbläsaren> Ctrl+F12/Cmd+Shift+F12 Du kan förhandsvisa interaktionen mellan alla sidor om de är länkade till varandra.

Förhandsvisa i <standardwebbläsaren> F12 Förhandsvisar aktiva Fireworks-dokument i din standardwebbläsare. Om du bara har en webbläsare installerad på datorn använder Fireworks den som standardwebbläsare. Om du har mer än en webbläsare installerad kan du välja en standardwebbläsare för visning av Fireworks-dokument i Arkiv > Förhandsvisa i webbläsaren > Ange standardwebbläsare.

Förhandsvisa med Shift/Cmd+F12 Förhandsvisar det aktiva Fireworks-dokumentet i din sekundära webbläsare. Innan du använder det här alternativet anger du din sekundära webbläsare i Arkiv > Förhandsvisa i webbläsaren > Ange sekundärwebbläsare. Navigera till och välj EXE-/paketfilen för sekundärwebbläsaren.

Ångra och repetera flera åtgärder

På panelen Historik visas de senaste åtgärderna du utförde i Fireworks. Du kan ange antalet steg i fältet Ångra steg i dialogrutan för Fireworks-inställningar.

Ångra och gör om åtgärder

- 1 Välj Fönster > Historik för att öppna panelen Historik.
- 2 Dra ångermarkeringen uppåt eller neråt.

Repetera åtgärder

- 1 Utför åtgärderna.
- 2 Gör något av följande för att markera de åtgärder på panelen Historik som ska repeteras:
 - Markera en åtgärd genom att klicka på den.
 - Ctrl-klicka (Windows) eller Kommando-klicka (Mac OS) för att markera flera enskilda åtgärder.
 - Skift-klicka för att markera ett kontinuerligt intervall med åtgärder.
- 3 Klicka på knappen Repetera längst ned på panelen Historik.

Spara åtgärder för att använda dem senare

- 1 Markera åtgärderna du vill spara på panelen Historik.
- 2 Klicka på knappen Spara längst ned på panelen.
- 3 Ange ett kommandonamn.

Använda egna sparade kommandon

- ❖ Välj kommandonamnet på Kommando-menyn.

Återskapa osparade filer (endast Mac OS)

Om en Fireworks-session oväntat avslutas sparas eventuella osparade filer på Skrivbordet. När du startar Fireworks igen visas ett meddelande om att det finns en mapp på Skrivbordet som innehåller de osparade filerna. Filerna sparas som standard i Desktop\Fireworks Recovered\<datum/tid-stämpel>.

Osparade filer som du inte har angett namn för sparas med namnkonventionen "namnlöst", "namnlöst (1)", "namnlöst (2)" osv. Filnamnen motsvarar de standardnamn som används i Fireworks vid skapande av filer. Osparade filer som du har angett namn för sparas med samma namn.

Filer för återskapande genereras inte i följande fall:

- Fireworks kraschade när du valde Spara.
- Det finns inte tillräckligt mycket ledigt minne för att återskapa filer.
- `DisableSaveOnCrash` i inställningsfilen för Adobe Fireworks CS5 är angett till `True`.
- Du redigerade inte den öppna filen när Fireworks kraschade.

Avaktivera generering av filer för återställning

- 1 Öppna filen `Preferences.txt` för Fireworks CS5 från `\Users\<användarnamn>\Library\Preferences\Adobe Fireworks CS5\<språk>\`.
- 2 Ange `DisableSaveOnCrash` till `True`.

Ändra standardplats för återskapade filer

- 1 Öppna filen `Preferences.txt` för Fireworks CS5 från `\Users\<användarnamn>\Library\Preferences\Adobe Fireworks CS5\<språk>\`.
- 2 Använd `SaveOnCrashRecoveredFolderPath` till att ange plats. Du kan definiera plats med hjälp av en absolut eller relativ sökväg.





Kapitel 4: Markera och omforma objekt

Markera objekt

Innan du kan göra något med ett objekt på arbetsytan måste du markera det. Detta gäller ett vektorobjekt, en bana eller punkter, ett textblock, ett ord eller en bokstav, ett segment eller en aktiveringspunkt, en förekomst eller ett bitmappsobjekt. Använd panelen Lager eller ett markeringsverktyg för att markera ett objekt.

Panelen Lager Visar alla objekt. Du kan klicka på ett objekt på panelen Lager för att markera det när panelen är öppen och lager har expanderats.


Markeringsverktygen Varje verktyg har ett ändamål:

	Med verktyget Pekaren markeras objekt när du klickar på dem eller drar ett markeringsområde runt dem.
	Med verktyget Markera vissa markeras ett objekt i en grupp eller punkterna i ett vektorobjekt.
	Med verktyget Markera bakom markeras ett objekt som ligger bakom ett annat objekt.
	Med verktyget Exportområde markeras ett område som ska exporteras som en separat fil.

Markera objekt genom att klicka

❖ Gör något av följande:

- Dra verktyget Pekaren över objektets bana eller begränsningsram och klicka.
- Klicka på objektets linjer eller fyllning.
- Markera objektet på panelen Lager.

 Om du vill förhandsvisa det som markeras när du klickar på ett objekt under pekaren på arbetsytan, markerar du alternativet Musmarkering på fliken Redigering i dialogrutan Inställningar.

Markera objekt genom att dra dem

❖ Dra verktyget Pekaren så att du inkluderar en eller flera objekt i markeringsområdet.



Flytta eller ändra objekt med verktyget Markera vissa

Använd verktyget Markera vissa om du vill markera, flytta eller ändra punkter i en vektorbana eller i ett objekt som ingår i en grupp.

- 1 Välj verktyget Markera vissa.
- 2 Gör en markering.
- 3 Gör något av följande:
 - Om du vill ändra ett objekt drar du i en av pekarna eller i markeringshandtagen.
 - Om du vill flytta hela objektet drar du någonstans i objektet förutom i en punkt eller i ett markeringshandtag.

Markera ett objekt som ligger bakom andra objekt

- ❖ Klicka på verktyget Markera bakom upprepade gånger på de staplade objekten, med början med det som ligger överst, tills du har markerat önskat objekt.

Obs! Du kan också markera ett objekt som är svårt att nå genom att klicka på det på panelen Lager när lagren har expanderats.

Markeringsinformation i egenskapskontrollen

När du markerar ett objekt identifieras markeringen i egenskapskontrollen. Det övre området i egenskapskontrollen innehåller en beskrivning av objektet som granskas samt antal markerade objekt, om flera objekt har markerats. I egenskapskontrollen finns också en ruta där du kan granska namnet på de objekt som är markerade.

Obs! Namnet visas i dokumentets namnlist när du markerar objektet. Om det gäller segment och knappar är namnet också filnamn vid export.

(Endast Windows) Om statusfältet är aktiverat identifieras markerade objekt i statusfältet längst ned i dokumentfönstret.



Egenskapskontroll

Ändra en markering

När du har markerat ett enskilt objekt kan du lägga till objekt i markeringen eller avmarkera objekt som har markerats. Med ett enda kommando kan du markera eller avmarkera allt i ett dokument alla lager. Du kan också dölja markeringsbanan så att du kan redigera ett markerat objekt medan du visar hur det kommer att se ut på webben eller hur det skrivs ut.

Lägg till i markering

- ❖ Håll ned Skift och klicka på fler objekt med verktyget Pekaren, Markera vissa eller Markera bakom.

Avmarkera ett objekt men lämna de andra objekten markerade

- ❖ Håll ned Skift och klicka på det markerade objektet.

Markera allt på alla lager i dokumentet

- ❖ Välj Markera > Markera allt.

Obs! Med Markera allt markeras inte dolda objekt.

Avmarkera alla markerade objekt

- ❖ Välj Markera > Avmarkera.

Obs! Avmarkera inställningen Redigering i ett lager för att kunna markera alla synliga objekt i ett dokument alla lager. När du markerar Redigering i ett lager markeras bara objekt i det aktuella lagret. Mer information finns i ”Organisera lager” på sidan 130.

Dölja banmarkeringsfeedback för ett markerat objekt

- ❖ Välj Visa > Kanter.

Obs! Du kan använda panelen Lager eller egenskapskontrollen om du vill identifiera det markerade objektet när konturer och punkter döljs.

Dölja markerade objekt

- ❖ Välj Visa > Göm markering.

Obs! Dolda objekt exporteras inte. (Detta gäller inte webbobjekten segment och aktivitetspunkter i webblagret.)






Visa alla objekt

- ❖ Välj Visa > Visa alla.

Obs! Om du vill dölja objekt oavsett om de är markerade klickar eller drar du längs ögonkolumnen på panelen Lager.

Markera pixlar

Du kan redigera pixlar på en hel arbetsyta eller välja något av markeringsverktygen om du vill begränsa redigeringen till ett visst område i en bild:

	Med verktyget Markeringsram markeras ett rektangulärt pixelområde i en bild. Om du vill veta mer kan du läsa Thierry Loreys artikel .
	Med verktyget Oval markeringsram markeras ett elliptiskt pixelområde i en bild.
	Med verktyget Lasso markerar du ett frihandspixelområde i en bild.
	Med verktyget Lassopolygon markerar du ett frihandspixelområde med raka kanter i en bild.
	Med verktyget Trollstaven markeras ett område med likfärgade pixlar i en bild.

Med pixelmarkeringsverktyget drar du markeringsramar som anger området med markerade pixlar. När du dragit markeringsramen kan du ändra den genom att flytta den, lägga till i den eller basera en annan markering på den. Du kan redigera pixlarna inuti en markering, tillämpa filter på pixlarna och radera pixlar utan att påverka pixlarna under markeringen. Du kan också skapa en flytande markering med pixlar som du kan redigera, flytta, klippa ut och kopiera.

Alternativ för bitmappsmarkeringsverktyg

Det finns olika alternativ för de verktyg som används för att välja bitmappar.

Kantalternativ

Hård Skapar en rammarkering med en definierad kant.

Kantutjämning Förhindrar ojämna kanter i rammarkeringen.

Fjädra Med det här alternativet kan du dämpa kanterna på pixelmarkeringen.

Stilalternativen Markeringsram och Oval markeringsram

Normal Med det här alternativet kan du skapa en markeringsram där höjd och bredd är helt oberoende av varandra.

Fasta proportioner Bibehåller höjd och bredd på definierade proportioner.

Fastställd storlek Anger höjd och bredd på en definierad dimension.

Obs! Verktyget Trollstaven har också alternativet Tolerans. Mer information finns i ”Markera pixlar i områden med liknande färg” på sidan 38.

Skapa pixelmarkeringsramar

Använd verktyg i Bitmapp-avsnittet på panelen Verktyg när du vill dra en markeringsram runt specifika pixelområden i en bitmappsbild.

Obs! Om du vill ändra inställningarna för markeringen när du använder något av dessa verktyg markerar du rutan Direktmarkeringsram innan du gör markeringen.

Markera ett rektangulärt eller elliptiskt pixelområde

- 1 Välj verktyget Markeringsram eller Oval markeringsram.
- 2 Välj alternativ för Stil och Kant i egenskapskontrollen.
- 3 Dra en markeringsram som anger pixelmarkeringen.
 - Om du vill dra ytterligare kvadrat- eller cirkelramar håller du ned Skift och drar verktyget Markeringsram eller Oval markeringsram. Om du aktiverar Direktmarkeringsram när du gör en serie markeringar påverkas bara den senaste markeringen i serien.
 - Om du vill dra en markeringsram från en mittpunkt avmarkerar du alla aktiva markeringsramar och håller ned Alt (Windows) eller Alt (Mac OS) när du drar.

Välja ett frihandspixelområde

- 1 Välj verktyget Lasso.
- 2 Välj ett Kant-alternativ i egenskapskontrollen.
- 3 Dra pekaren runt de pixlar du vill markera.

Plotta punkter för att skapa en markeringsram

Använd verktyget Lassopolygon när du vill markera ett mångsidigt pixelområde i en bitmappsbild.

- 1 Välj verktyget Lassopolygon.
- 2 Välj ett Kant-alternativ i egenskapskontrollen.
- 3 Markera området genom att klicka för att plotta punkter runt objektets eller områdets omkrets.
Håll ned Skift för att bibehålla lassopolygonens ramsegments ökningsvärden på 45°.
- 4 Stäng polygonen på något av följande sätt:
 - Klicka på startpunkten.
 - Dubbelklicka på arbetsytan.

Markera pixlar i områden med liknande färg

- 1 Välj verktyget Trollstaven.
- 2 Välj ett Kant-alternativ.
- 3 Ange toleransnivån genom att dra skjutreglaget i egenskapskontrollen.
Toleransen är det färgtonsomfång som markeras när du klickar på en pixel med Trollstaven. Om du anger **0** och klickar på en pixel markeras bara intilliggande pixlar med exakt samma färgton. Om du anger **65** markeras ett större tonomfång.
- 4 Klicka på det färgområde som du vill använda.
En markeringsram visas runt det valda pixelintervallet.



Pixlar som markerats med lägre tolerans (ovan) och högre tolerans (nedan)

Välja liknande färger i ett helt dokument

- 1 Välj ett färgområde med en markeringsram eller ett lassoverktyg eller med verktyget Trollstaven.

2 Välj Markera > Markera liknande.

En eller flera markeringsramar visar alla områden som innehåller de markerade pixlarna. Inställningen är beroende av den aktuella toleransinställningen i egenskapskontrollen för verktyget Trollstaven.

***Obs!** Om du vill justera toleransen för kommandot Markera liknande väljer du verktyget Trollstaven och sedan ändrar du inställningarna i egenskapskontrollen innan du använder kommandot. Du kan också markera rutan Direktmarkeringsram och ändra toleransinställningarna när du använder verktyget Trollstaven.*

Skapa en markering som baseras på ogenomskinliga objektområden

När du markerat ett bitmappsobjekt kan du skapa en pixelmarkering baserat på opaciteten hos ett objekt eller en mask på panelen Lager.

1 Välj ett bitmappsobjekt på arbetsytan.

2 Placera pekaren, på panelen Lager, över miniatyrbilden av objektet så att pixelmarkeringen skapas.

3 Håll ned Alt.

Pekaren ändras och anger att du håller på att välja objektets alfakanal (det ogenomskinliga området).

4 Klicka på miniatyrbilden.

En ny pixelmarkering skapas på den valda bitmappen.

5 (Valfritt) Om du vill lägga till markeringen Alt-Skift-klickar du (Windows) eller Alternativ-Skift-klickar (Mac OS) på ett annat objekt på panelen Lager.



Om du vill förminska markeringen Ctrl-Skift-klickar du på objekt.

Ta bort en markeringsram

Du kan ta bort en markeringsram utan att dokumentet påverkas.

❖ Gör något av följande:

- Dra en annan markeringsram.
- Klicka utanför den aktuella markeringen med en markeringsram eller ett lassoverktyg.
- Tryck på Esc.

Justera markeringsramar

Återplacera en markering när du skapar den

1 Börja dra markeringen.

2 Håll ned mellanslagstangenten utan att släppa musknappen.

3 Dra markeringsramen till en annan plats på arbetsytan.

4 Släpp upp mellanslagstangenten medan du fortfarande håller ned musknappen.

5 Fortsätt dra markeringen.

Flytta en befintlig markeringsram

❖ Gör något av följande:

- Dra markeringsramen med verktyget Markeringsram, Lasso eller Trollstaven.

- Använd piltangenterna om du vill puffa markeringsramen i 1-pixelsintervall.
- Tryck på Skift och använd piltangenterna om du vill flytta markeringsramen i 10-pixelsintervall.

Lägga till pixlar i en befintlig markering

- 1 Välj ett verktyg för bitmappsmarkering
- 2 Håll ned Skift och dra ytterligare markeringsramar.
- 3 Upprepa steg 1 och 2 med valfritt bitmappsmarkeringsverktyg när du vill fortsätta lägga till i markeringen.
Överlappa markeringsramsfogar för att skapa en sammanhängande markeringsram.

Ta bort pixlar från en markering

- ❖ Håll ned Alt och använd ett bitmappsmarkeringsverktyg när du markerar pixelområdet som ska tas bort.

Markera en del av en befintlig markeringsram

Markera en del av en befintlig markeringsram genom att dra en ny ram som överlappar originalet.

- 1 Håll ned Alt+Skift (Windows) eller Alternativ+Skift (Mac OS) medan du skapar en rammarkering som överlappar originalet.
- 2 Släpp musknappen.
Endast pixlar i överlappningsområdet i de två markeringsramarna markeras.

Invertera en pixelmarkering

Med en aktuell pixelmarkering kan du skapa en annan pixelmarkering som markerar alla just nu avmarkerade pixlar.

- 1 Gör en pixelmarkering med något av bitmappsmarkeringsverktygen.
- 2 Välj Markera > Markera omvänd om du vill markera alla pixlar som inte är markerade.

Fjädra en pixelmarkering

Med *Fjädra* skapas en genomskinlig effekt på de markerade pixlarna.

- 1 Välj Markera > Fjädra.
- 2 Ange ett värde i dialogrutan Ludd.
- 3 Om det är nödvändigt justerar du luddvärdet i dialogrutan.



Om du vill visa utseendet på den luddiga markeringen utan de omgivande pixlarna väljer du Markera > Markera omvänd och sedan trycker du på Delete.

Expandera eller dra samman en markeringsram

När du dragit en markeringsram för att markera pixlar kan du expandera eller dra samman ramens kanter.

- 1 När du dragit markeringsramen väljer du Markera > Expandera markeringsram.
- 2 Ange antalet pixlar som du vill expandera eller dra samman ramkanten med och klicka sedan på OK.

Markera ett område runt en befintlig markeringsram

Om du vill lägga till speciella grafikeffekter på en markeringsram skapar du en ny markeringsram som ramar in den befintliga ramen.

- 1 När du dragit en markeringsram väljer du Markera > Kantmarkeringsram.

- 2 Ange bredden på den ram som du vill placera runt den befintliga ramen och klicka på OK.

Utjämnna kanten på en markeringsram

Ta bort alla överskottspixlar som finns längs kanten av en pixelmarkering eller markeringsram när du har använt verktyget Trollstaven.

- 1 Välj Markera > Utjämnna markeringsram.
- 2 Ange en exempelradie för att ange den önskade utjämningsgraden och klicka sedan på OK.



En pixelmarkering före och efter utjämnning

Konvertera, överföra och spara markeringsramar

Konvertera en markeringsram till en bana

Du kan konvertera en bitmappsmarkering till ett vektorobjekt genom att dra en markeringsram runt den del av bitmappen som du vill konvertera. Detta är praktiskt om du vill skapa en animering genom att kopiera en markering från en bitmapp.

- ❖ När du dragit en markeringsram väljer du Markera > Konvertera till bana.

Överföra en markeringsram till ett annat bitmappsobjekt

Du kan överföra en markeringsram från ett bitmappsobjekt till ett annat eller till en mask.

- 1 Gör en markering genom att dra markeringsramen.
- 2 Välj på panelen Lager ett annat bitmappsobjekt i valfritt lager.

Mer information finns i "[Maskning](#)" på sidan 133.

Spara eller återställa en markeringsram

- 1 Välj Markera > Spara bitmappsmarkering eller Markera > Återställ bitmappsmarkering.
- 2 På Dokument-menyn väljer du det öppna dokument som innehåller den sparade markeringen.
- 3 På Markering-menyn väljer du antingen *Ny* eller en tidigare sparad markering som du vill ändra.
- 4 Om du väljer *Ny* anger du ett namn på den nya markeringen.
- 5 (Endast Återställ) Om du vill invertera den återställda markeringen markerar du rutan Invertera.
- 6 Välj ett alternativ i avsnittet Åtgärd:

Obs! Om du sparar en *ny* markering inaktiveras alla *ändringsalternativ* nedan.

Ny markering Ersätter den aktiva markeringen i det aktiva dokumentet med den som anges i rutan Markering.

Lägg till i markering Lägger till den aktiva markeringen i den som anges i rutorna Dokument och Markering.

Subtrahera från markering Tar bort den aktiva markeringen från den som anges i rutorna Dokument och Markering.

Överlappa med markering Överlappar den aktiva markeringen med den som anges i rutorna Dokument och Markering.


7 Klicka på OK och upprepa därefter den här åtgärden för varje markeringsram som du vill spara eller återställa.

Ta bort en sparad markeringsram

Obs! Den här funktionen aktiveras bara om ett öppet dokument innehåller minst en sparad markering.

- 1 Välj Markera > Ta bort bitmappsmarkering.
- 2 På Dokument-menyn väljer du det öppna dokument som innehåller den sparade markeringen.
- 3 På Markering-menyn väljer du markering.

Kopiera eller flytta innehållet i en markeringsram

När du använder ett markeringsverktyg för att dra en markeringsram till en ny plats flyttas ramen men inte dess innehåll. Om du vill kopiera eller flytta de markerade pixlarna måste du antingen använda pekarverktyget  eller hålla ned en hjälptangent när du använder ett bitmappsverktyg.




Om du håller ned nedanstående hjälptangenter kan du flytta och kopiera markeringar med piltangenterna. Om du vill flytta med 10-pixelsintervall håller du också ned Skift.

Flytta innehållet i en markeringsram

- 1 Gör en pixelmarkering med ett bitmappsmarkeringsverktyg.
- 2 Gör något av följande:
 - Använd ett verktyg från avsnittet Bitmapp på panelen Verktyg, håll ned Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) och dra markeringen.
 - Dra i markeringen med hjälp av verktyget Pekaren.

Kopiera innehållet i en markeringsram

- ❖ Gör något av följande:
 - Dra markeringen med verktyget Markera vissa .
 - Dra markeringen med verktyget Pekaren och håll samtidigt ned Alt.
 - Dra markeringen med ett bitmappsverktyg och håll samtidigt ned Ctrl+Alt (Windows) eller Kommando+Alt.

Obs! Om du använder något av ovanstående åtgärder blir den flyttade eller kopierade markeringen en del av aktuellt bitmappsobjekt. Om du vill skapa en bitmapp från en pixelmarkering följande du nedanstående anvisning.

Infoga en ny bitmapp genom att kopiera en markering

- 1 Markera ett pixelområde med ett pixelmarkeringsverktyg.
- 2 Gör något av följande:
 - Välj Redigera > Infoga > Bitmapp via Klipp ut.
Ett nytt bitmappsobjekt baserat på pixelmarkeringen skapas i aktuell lager och de markerade pixlarna tas bort från det ursprungliga bitmappsobjektet.
 - Välj Redigera > Infoga > Bitmapp via Kopiera.

Ett nytt bitmappsobjekt baserat på pixelmarkeringen har skapats i aktuellt lager. På panelen Lager visas en miniatyrbild av det nya bitmappsobjektet i aktuellt lager, ovanför det objekt som det klippts ut eller kopierats från.

Redigera markerade objekt

Flytta, duplicera eller ta bort objekt

Flytta en markering

- ❖ Gör något av följande:
 - Dra det med verktyget Pekaren, Markera vissa eller Markera bakom.
 - Använd piltangenterna om du vill flytta markeringen i 1-pixelsintervall.
 - Håll samtidigt ned Skift om du vill flytta markeringen i 10-pixelsintervall.
 - I egenskapskontrollen anger x- och y-koordinaterna för placering i markeringens övre vänstra hörn.
 - Ange objektets x- och y-koordinater på panelen Information. Om x- och y-rutorna inte visas drar du i panelens nederkant.

Flytta eller kopiera markerade objekt genom att klistra in

- 1 Markera ett eller flera objekt.
- 2 Välj Redigera > Klipp ut eller Redigera > Kopiera.
- 3 Välj Redigera > Klistra in.

Duplicera ett eller flera markerade objekt

- ❖ Välj Redigera > Duplicera.

När du upprepar kommandot visas dubletter av det markerade objektet på ett överlappande sätt från originalet. Dubletter visas 10 pixlar nedanför och 10 pixlar till höger om föregående dubblett. Det senast duplicerade objektet blir markerat.

Klona en markering

- ❖ Välj Redigera > Klon.

Kloningen av markeringen staplas precis framför originalet och blir markerat objekt.

Obs! Om du vill flytta en markerad kloning från originalet med pixel-till-pixel-exakthet använder du piltangenterna eller Skift+piltangenterna. På det här sättet får du ett visst avstånd mellan klonerna eller kan du justera klonerna lodrät och vågrät.

Ta bort markerade objekt

- ❖ Gör något av följande:
 - Tryck på Ta bort eller Backsteg.
 - Välj Redigera > Rensa eller Redigera > Klipp ut.
 - Högerklicka (Windows) respektive Ctrl-klicka (Mac OS) på objektet och välj Redigera > Klipp ut på snabbmenyn.




Avbryta eller avmarkera en markering

❖ Gör något av följande:

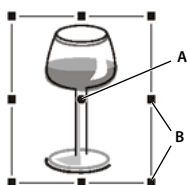
- Välj Markera > Avmarkera.
- Klicka någonstans i bilden utanför det markerade området om du använder verktyget Markeringsram, Oval markeringsram eller Lasso.
- Tryck på Esc.

Omforma och förvränga objekt och markeringar

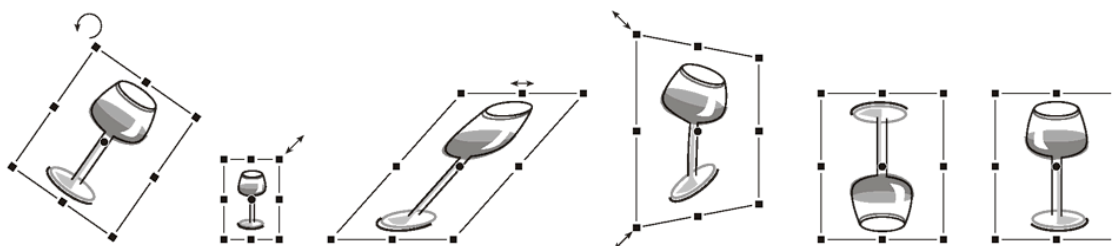
Du omformar ett markerat objekt, en grupp eller en pixelmarkering med verktyget Skalförändra, Skeva och Förvräng samt menykommandon:

	Skalförändra förstorar eller förminskar ett objekt.
	Skeva lutar ett objekt längs en angiven axel.
	Förvräng flyttar sidorna eller hörnen på ett objekt i den riktning du drar ett markeringshandtag medan verktyget är aktivt. Detta är bra om du vill skapa ett tredimensionellt utseende.

När du väljer ett omformningsverktyg eller menyalternativet Omforma visas omformningshandtag runt de markerade objekten i Adobe® Fireworks®.



A. Mittpunkt B. Omformningshandtag



Objekt roterat, skalförändrat, skevat, förvrängt och vänt lodrätt och vågrätt

Omforma markerade objekt med hjälp av omformningshandtagen

1 Markera ett omformningsverktyg.

När du flyttar pekaren på eller nära markeringshandtagen ändras den och visar aktuell omformning.

2 Gör något av följande:


- Placera pekaren nära en hörnpunkt och rotera sedan genom att dra.
- Dra ett omformningshandtag för att omforma enligt det aktiva omformningsverktyget.

3 Dubbelklicka inuti fönstret eller tryck på Enter så att ändringarna tillämpas.

Storleksändra ett markerat objekt

Med *Skalning* (även kallat storleksändring) förstoras eller förminskas ett objekt vågrätt, lodrätt eller i båda riktningarna. Mer information om att skalförändra attribut finns i [Thierry Loreys artikel](#).

1 Gör något av följande:

- Välj verktyget Skalförändra .
- Välj Ändra > Omforma > Skalförändra.

2 Dra i omformningshandtagen:

- Dra i ett hörnhandtag om du vill skalförändra objektet både vågrätt och lodrätt. Proportionerna bibehålls om du trycker ned Skift när du skalförändrar.
- Om du vill skalförändra objektet vågrätt eller lodrätt drar du i ett sidohandtag.
- Om du vill skalförändra objektet från mitten trycker du på Alt när du drar i ett handtag.

Storleksändra/skala effekter och linjer när det tillhörande objektet storleksändras

Om du vill kan du se till att effekter och linjer för objekt skalförändras proportionellt när objekten storleksändras.

Obs! Linjer skalas med inställningarna i dialogrutan *Inställningar* eller panelen *Information* för både normal skalning och skalning med 9 segment.

❖ Gör något av följande:

- Välj Redigera > Inställningar (Windows) respektive Fireworks > Inställningar (Mac OS). I kategorin Allmänt väljer du Skalförändra linjer och effekter.
- Välj Fönster > Information. På menyn Alternativ i informationspanelen väljer du Skalförändringsattribut.

Ändra storlek på alla markerade objekt

Du kan markera objekt på arbetsytan och ändra storlek på dem i vågrät och/eller lodrät riktning.


- 1 Markera objekten på arbetsytan med pekverktyget.
- 2 Välj Kommando > Ändra storlek på valda föremål.
- 3 Använd storleksändringskontrollerna i dialogrutan för att ändra storlek på objekt i lodrät eller vågrät riktning och klicka sedan på Använd.

Obs! Välj de större eller mindre kontrollerna för att justera storleksändringsstegen.

Skeva objekt

Om du vill omforma ett objekt genom att luta det längs den vågräta axeln, den lodräta axeln eller båda axlarna, skeva du objektet.

1 Visa omformningshandtagen på något av följande sätt:

- Markera verktyget Skeva .
- Välj Ändra > Omforma > Skeva.

2 Skeva objektet genom att dra i ett handtag.




Om du vill skapa en illusion av ett perspektiv, drar du i en hörnpunkt.

3 Dubbelklicka på dokumentet och tryck på Enter.


Förvränga objekt

Du ändrar storlek och proportioner på ett objekt genom att dra ett markeringshandtag med verktyget Förvräng.

- 1 Visa omformningshandtagen på något av följande sätt:
 - Markera verktyget Förvräng .
 - Välj Ändra > Omforma > Förvräng.
- 2 Du förvränger objektet genom att dra i ett handtag.
- 3 Dubbelklicka inuti fönstret och tryck på Enter.

Rotera eller vända objekt

Ett roterat eller vänt objekt vrider sig runt sin mittpunkt.

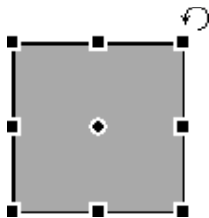
 Om du vill skapa en illusion av perspektiv, som att ett objekt har tre dimensioner, får du mer information i ”[Skeva objekt](#)” på sidan 45.

Rotera ett markerat objekt 90° eller 180°


- ❖ Välj Ändra > Omforma och välj Rotera på undermenyn.

Rotera ett markerat objekt genom att dra

- 1 Markera ett omformningsverktyg.
- 2 Flytta pekaren utanför objektet tills rotationspekaren visas.



- 3 Dra så att objektet roteras.

 Skift-dra pekaren om du vill rotera i 15°-steg relativt till horisonten.

- 4 Dubbelklicka inuti fönstret eller tryck på Enter så att ändringarna tillämpas.

Flytta rotationsaxeln

- ❖ Dra bort mittpunkten från mitten.

Sätt tillbaka rotationsaxeln i mitten av markeringen

- ❖ Gör något av följande:
 - Dubbelklicka på mittpunkten.
 - Tryck på Esc för att avmarkera objektet och markera det sedan igen.

Vända ett objekt och bevara den relativa positionen

- ❖ Välj Ändra > Omforma > Vänd lodrätt eller Vänd vågrätt.

Omforma objekt numeriskt

I stället för att dra ett objekt för att skalförändra, storleksändra eller rotera det kan du omforma det genom att ange specifika värden. Använd egenskapskontrollen, panelen Information eller kommandot Omforma numeriskt.

- ❖ I egenskapskontrollen eller på panelen Information anger du nya mått för bredd (W) eller höjd (H)

Obs! Om rutorna W och H inte visas i egenskapskontrollen klickar du på expanderingspilen så att alla egenskaper visas.

Skalförändra eller rotera markerade objekt med kommandot Omforma numeriskt

- 1 Välj Ändra > Omforma > Omforma numeriskt.
- 2 På popup-menyn väljer du vilken sorts omformning du vill använda.
- 3 Välj Bibehåll proportioner om du vill bibehålla vågräta och lodräta proportioner när du skalförändrar eller storleksändrar en markering.
- 4 Välj Skalförändringsattribut om du vill omforma objektets fyllning, linjer och effekter tillsammans med själva objektet.
- 5 Avmarkera Skalförändringsattribut om du vill omforma bara banan.
- 6 Ange numeriska värden om du vill omforma markeringen och klicka sedan på OK.

Visa numerisk omformningsinformation

Välj panelen Information om du vill visa numerisk omformningsinformation för det markerade objektet. Informationen uppdateras vartefter du redigerar objektet.

- ❖ Välj Fönster > Information.

Skalning med 9 segment

Med Skalning med 9 segment kan du skalförändra vektor- och bitmappsobjekt utan att förvränga deras geometri, vilket betyder att utseendet på nyckelelement samt text och rundade hörn bibehålls.

Det går inte att tillämpa 9-segmentsskalförändring på följande:

- Text
- Symboler som innehåller text
- Grupper som innehåller text som är roterad, förvrängd eller skevad

Obs! Om du 9-segmentsskalförändrar en grupp eller symbol som innehåller text skalförändras texten utan 9-segmentsskalförändring.

Fireworks har två metoder för skalning med 9 segment: symbolskalförändring med permanenta segmentstömlinjer som du kan justera samt standardskalförändring med tillfälliga stömlinjer som du kan använda en gång. Symbolskalförändring är bäst för objekt som du tänker återanvända många gånger. Standardskalförändring är bättre för snabba engångsjusteringar av bitmappsobjekt eller grundformer som du använder i designmodeller.

En självstudievideo om hur du skapar skalbara objekt med 9-segmentsskalning finns i www.adobe.com/go/lrvid4036_fw. Ett demonstrativt exempel på hur du använder skalning med 9 segment finns i artikeln av Sarthak Singhal på http://www.adobe.com/go/learn_fw_9slicescaling_se.

💡 För att få en flexibel skalförändringsmetod måste du göra mittsegmentet så stort som möjligt. (Om du dramatiskt krymper ett objekt begränsas de omgivande segmenten till sina ursprungliga storlekar.)

Fler hjälpavsnitt

”Symboler” på sidan 153

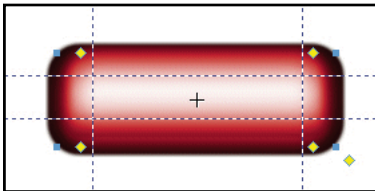
”Öppna grafik som skapats i andra program” på sidan 6

”Inställningar för stömlinjer och stödraster” på sidan 292



9-segmentssymboler

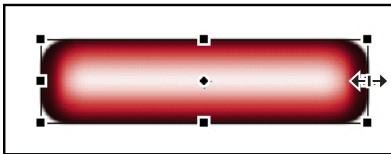
Använda 9-segmentsstömlinjer på en symbol

- 1 Dubbelklicka på symbolen eller knappen för att växla till symbolredigeringsläge.
- 2 På panelen Egenskaper väljer du Aktivera för 9-segmentsstömlinjer.
- 3 Placera stömlinjerna på knappen eller symbolen. Se till att de delar av symbolen som du inte vill förvränga när du skalförändrar (t.ex. hörnen) ligger utanför stömlinjerna.



9-segmentsstömlinjer som placerats så att hörnen inte förvrängs när knappen storleksförändras.

- 4 (Valfritt) Lås stömlinjerna: På panelen Egenskaper väljer du Lås för 9-segmentsstömlinjer.
- 5 Om du vill gå tillbaka till sidan klickar du på sidikonen överst på dokumentpanelen .
- 6 Storleksändra symbolen med verktyget Skalförändra .



Knappen skalförändras utan att hörnen förvrängs.

💡 Efter tillämpning av 9-segmentsstömlinjer på en symbol kan du kapsla in den i den skyddade regionen av andra 9-segmenterade symboler, och skapa ett komplext objekt som skalar perfekt.

Fler hjälpavsnitt

”Symboler” på sidan 153

Skalförändra i en dimension med tre segment

Om du tänker skalförändra ett objekt i bara en dimension kan du använda tre segment i stället för nio.

- ❖ Gå igenom standardproceduren för 9 segment, men i steg 3 gör du något av följande:
 - För lodrät skalförändring drar du de vågräta segmentstödlinjerna till objektets kant.
 - För vågrät skalförändring drar du de lodräta stödlinjerna till kanten.

Identifiera symboler som använder 9-segmentsskalförändring

- ❖ Dubbelklicka på en symbolikon på panelen Dokumentbibliotek för att öppna symbolredigeringsläget och leta upp stödlinjerna.


Fler hjälpavsnitt

”[Växla från symbolredigering till sidredigering](#)” på sidan 154

9-segments standardobjekt

Med verktyget 9-segmentsskalförändring skapas tillfälliga stödlinjer som du använder för att skalförändra objekt utan att förvränga deras geometri. Verktyget är användbart om du snabbt vill skalförändra bitmappsobjekt eller grundformer för designprototyper och modeller.

Stödlinjer du skapar med verktyget 9-segmentsskalförändring försvinner efter användning. Information om mera permanenta segmentstödlinjer som du kan återanvända finns i ”[9-segmentssymboler](#)” på sidan 48.

- 1 Välj ett bitmappsobjekt eller en vektorform på arbetsytan.
- 2 På panelen Verktyg väljer du verktyget 9-segmentsskalförändring .

Obs! Om du valt en automatisk form i steg 1 måste du dela upp den. Detta gör du bara om du är klar med justeringen av den automatiska formens kontrollpunkter.

- 3 Ordna stödlinjerna på arbetsytan så att de behåller objektets geometri. (Mer information finns i ”[Skalning med 9 segment](#)” på sidan 47.)
- 4 Omforma objektet genom att dra i ett hörn eller ett sidhandtag.

Fler hjälpavsnitt

”[Grundformer](#)” på sidan 70

”[Automatiska former](#)” på sidan 75

”[Redigera inställningar](#)” på sidan 292

Ordna flera objekt

Alternativ för att ordna objekt

Gruppera objekt Hanterar flera objekt som ett enda eller skyddar varje objekts relationer till de andra i gruppen.

Lägga objekt i ordning Ordnar objekten bakom eller framför andra objekt.

Justera markerade objekt Justerar objekten enligt ett område på arbetsytan eller enligt en lodrät eller vågrät axel.


Gruppera och dela upp objekt

Gruppera separata markerade objekt och hantera dem som om de var ett enskilt objekt. När du till exempel har ritat de olika kronbladen på en blomma som enskilda objekt kan du gruppera och markera dem och sedan flytta hela blomman som ett enskilt objekt.

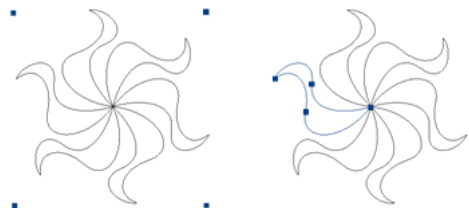
Du kan redigera grupper utan att dela upp dem. Du kan markera ett enskilt objekt i en grupp som du redigerar utan att dela upp gruppen. Du kan också när som helst dela upp objektgruppen.

❖ Välj Ändra > Gruppera eller Ändra > Dela upp.

Markera objekt i grupper

Om du vill arbeta med enskilda objekt i en grupp, delar du upp gruppen eller också använder du verktyget Markera vissa  och markerar enskilda objekt och låter gruppen vara intakt.

Om du ändrar attribut i ett delmarkerat objekt ändras bara det delmarkerade objektet. Om du flyttar ett delmarkerat objekt till ett annat lager tas objektet bort från gruppen.



Delmarkera ett objekt i en grupp

Markera ett objekt som ingår i en grupp.

❖ Välj verktyget Markera vissa och klicka på objektet eller dra ett markeringsområde runt objektet. Om du vill lägga till objekt i eller ta bort objekt från markeringen håller du ned Skift när du klickar eller drar.

Markera gruppen som innehåller ett delmarkerat objekt

❖ Gör något av följande:

- Högerklicka (Windows) respektive Ctrl-klicka (Mac OS) var som helst i gruppen och välj Markera > Övermarkera på snabbmenyn.
- Välj Markera > Övermarkera.

Markera alla objekt i en markerad grupp

❖ Gör något av följande:

- Högerklicka (Windows) respektive Ctrl-klicka (Mac OS) var som helst i gruppen och välj Markera > Markera vissa på snabbmenyn.
- Välj Markera > Markera vissa.

Lägga objekt i ordning

I ett lager ordnas objekten i den ordning de skapats och det senast skapade objektet läggs överst i högen. Objektens staplingsordning avgör hur de visas om de överlappar varandra.

Lager påverkar också staplingsordningen. Ett dokument kan t.ex. ha två lager som kallas Lager1 och Lager2. Om Lager1 anges under Lager2 på panelen Lager kommer allting i Lager2 att visas framför allting i Lager1.

Du kan ändra lagringsordningen genom att dra lagret på panelen Lager till en ny plats. Mer information finns i ["Organisera lager"](#) på sidan 130.

Ändra ordningsföljden för ett markerat objekt eller en grupp i ett lager

- Om du vill flytta objektet eller gruppen längst upp eller längst ned i högen väljer du Ändra > Ordna > Lägg överst eller Lägg underst.
- Om du vill flytta objektet eller gruppen uppåt eller nedåt en position i ordningsföljden väljer du Ändra > Ordna > Flytta framåt eller Flytta bakåt.

Om du markerar flera objekt eller grupper flyttas objekten framför eller bakom alla omarkerade objekt men de bibehåller sina inbördes platser.

Ordna objekt bland lager

På panelen Lager finns en annan dimension när det gäller att ordna objekt. Om du vill flytta markerade objekt från ett lager till ett annat drar du miniatyrbilden eller den blå markeringsindikatorn till ett annat lager.

Justera objekt

Du kan använda ett eller flera justeringskommandon på markerade objekt.



Använd panelen Justera (Fönster > Justera) för snabb tillgång till dessa kommandon.

Justera markerade objekt

1 Välj Ändra > Justera.

2 Välj ett av följande alternativ:

Vänster Justerar objekt mot objektet längst till vänster.

Centrera lodrätt Justerar mittpunkterna på objekten längs en lodrät axel.

Höger Justerar objekt mot objektet längst till höger.

Uppifrån Justerar objekt mot objektet längst upp.

Centrera vågrätt Justerar mittpunkterna på objekten längs en vågrät axel.

Nedifrån Justerar objekt mot objektet längst ned.

Mer information om att justera objekt finns i självstudiekursen [Justera och distribuera objekt](#).

Justera automatiska former

Om du vill ange justeringsalternativ för automatiska former använder du motsvarande API. Exempel:

```
smartShape.elem.elements[0].pathAttributes.brushPlacement="center";
smartShape.elem.elements[0].pathAttributes.brushPlacement="inside";
smartShape.elem.elements[0].pathAttributes.brushPlacement="outside";
smartShape.elem.elements[0].pathAttributes.fillOnTop=false;
```

De angivna inställningarna används endast för motsvarande automatiska form. Linjer och banor som du ritat efter att du har tillämpat de här inställningarna på en automatisk form används för framtida automatiska former, men inte för objekt.

Fördela bredd och höjd jämnt på tre eller fler markerade objekt

❖ Välj Ändra > Justera > Fördela bredder eller Ändra > Justera > Fördela höjder.

Kapitel 5: Arbeta med bitmappar

Skapa bitmappar

Bitmappar är grafik bestående av små färgrutor som kallas *pixlar*, vilka kombineras som plattor i en mosaik för att skapa en bild. Exempel på bitmappsgrafik är bl.a. fotografier, skannade bilder och grafik som skapats i ritprogram. De kallas ibland för *rasterbilder*.

I Adobe® Fireworks® kombineras funktionen av fotoredigering, vektorritning och ritprogram. Du kan skapa bitmappsbilder genom att rita och måla med hjälp av bitmappsverktyg, genom att konvertera vektorobjekt till bitmappsbilder eller genom att öppna/importera bilder. Det går inte att konvertera bitmappsbilder till vektorobjekt.

Fler hjälpaavsnitt

[”Om bitmappsgrafik”](#) på sidan 4

Skapa bitmappsobjekt genom att rita

När du skapar ett bitmappsobjekt visas det på aktuellt lager. Med lagren utökade på lagerpanelen kan du se en miniatyr och namnet för varje bitmappsobjekt under det lager på vilket det finns. I Fireworks kombineras bitmappsobjekt, vektorobjekt och text på lager. I vissa bitmappsprogram behandlas dock varje bitmappsobjekt som ett enskilt lager.


- 1 Välj pensel- eller ritstiftsverktyget i bitmappssektionen på verktygspanelen.
- 2 Skapa bitmappsobjekt på arbetsytan genom att måla eller rita med penseln respektive ritstiftet.

Ett nytt bitmappsobjekt läggs till på aktuellt lager i lagerpanelen. Mer information om verktygen Ritstift och Pensel finns i [”Redigera bitmappar”](#) på sidan 54.

Skapa tomma bitmappsobjekt

Du kan skapa en tom bitmapp och senare rita eller måla pixlar i den.

❖ Gör något av följande:

- Klicka på knappen Ny bitmappsbild  på lagerpanelen.
- Välj Redigera > Infoga > Tom bitmapp.
- Rita en markeringsram från ett tomt område på arbetsytan och fyll i den. Mer information finns under [”Skapa pixelmarkeringsramar”](#) på sidan 37.

En tom bitmapp läggs till på aktuellt lager i lagerpanelen.

Klippa ut eller kopiera pixlar och klistra in dem som ett nytt bitmappsobjekt

- 1 Gör en pixelmarkering med hjälp av verktyget Markeringsram, Lasso eller Trollstav.
- 2 Klipp ut och klistra därefter in eller kopiera markeringen till den nya bitmappen.

Markeringen visas på lagerpanelen som ett objekt på aktuellt lager.

Obs! Du kan även högerklicka (Windows) eller Ctrl-klicka (Mac OS) på en pixelmarkeringsrams markering och välja *Klipp ut* eller *Kopiera*.

Konvertera markerade vektorobjekt till en bitmappsbild

Obs! En vektor-till-bitmappskonvertering är oåterkallelig, förutom då Redigera > Ångra eller ångra-åtgärderna på historikpanelen fortfarande är ett alternativ.


❖ Gör något av följande:

- Välj Ändra > Lägg samman markering.
- Välj Lägg samman markering i menyn Alternativ på lagerpanelen.

Redigera bitmappar


De mest använda verktygen för fotoredigering finns på bildredigeringspanelen (Fönster > Övriga > Bildredigering). Mer information finns i Ruth Kastenmayers artikel http://www.adobe.com/go/learn_fw_imageeditingpanel_se, i Adobe Dev Center.

Rita bitmappsobjekt


- 1 Välj verktyget Ritstift .
- 2 Ange verktygsalternativ i egenskapsgranskaren:
 - Kantutjämning** Jämnar ut kanterna på de linjer du ritar
 - Autoradera** Använd fyllnadsfärgen när du klickar med ritstiftet på linjefärgen
 - Bevara genomskinlighet** Begränsa ritstiftet att bara rita i befintliga pixlar och inte i genomskinliga områden på en grafikbild
- 3 Rita genom att dra. Skift-dra för att begränsa banan till en vågrät, lodrät eller diagonal linje.

Måla ett objekt med hjälp av verktyget Pensel

Mer information finns under ”[Tillämpa och ändra linjer](#)” på sidan 113.

- 1 Välj penseln .
- 2 Ange linjeattributen i egenskapsgranskaren.
- 3 Måla genom att dra.

Ändra pixlar för fyllnadsfärgen


- 1 Välj verktyget Färgpyts .
- 2 Välj en färg i rutan Fyllningsfärg.
- 3 Ange toleransvärdet i egenskapsgranskaren.

Obs! Toleransen avgör hur lika i färg pixlar måste vara för att bli fyllda. Med ett lågt toleransvärde fylls pixlar med färgvärden som är lika den pixel du klickar på. Med ett högt toleransvärde fylls pixlar som har ett bredare färgvärdesomfång.

- 4 Klicka på bilden.


Alla pixlar inom toleransintervallet ändras till fyllnadsfärgen.

Använda en övertoningsfyllning på en pixelmarkering

- 1 Gör markeringen.
- 2 Klicka på verktyget Färgpyts på verktygspanelen och välj verktyget Övertoning  på popup-menyn.
- 3 Ange fyllnadsattributen i egenskapsgranskaren.
- 4 Klicka på pixelmarkeringen för att tillämpa fyllningen.

Sampla en färg för användning som linje- eller fyllnadsfärg

Obs! Pipettpekarens färgruta skiljer sig från pipettverktyget. Se ”Exempelfärger från ett färg-popup-fönster” på sidan 109.

Använd verktyget Pipett  för att sampla en färg från en bild.

- 1 Gör något av följande, om det korrekta attributet inte redan är aktivt:
 - Klicka på linjeikonen bredvid rutan Linjefärg på verktygspanelen för att göra det till aktivt attribut.
 - Klicka på fyllnadsikonen bredvid rutan Fyllningsfärg på verktygspanelen för att göra det till aktivt attribut.

Obs! Klicka inte på själva färgrutan. Om du gör det visas pipettpekaren istället för pipettverktyget.

- 2 Öppna ett Fireworks-dokument eller någon fil som går att öppna i Fireworks.
- 3 Välj verktyget Pipett i färgsektionen på verktygspanelen. Definiera därefter inställningen Färgjämningsprov i egenskapsgranskaren:

1 pixel Skapar en linje- eller fyllnadsfärg från en pixel


3 x 3 i genomsnitt Skapar en linje- eller fyllnadsfärg från medelvärdet av färgvärden i ett område av 3 x 3 pixlar

5 x 5 i genomsnitt Skapar en linje- eller fyllnadsfärg från medelvärdet av färgvärden i ett område av 5 x 5 pixlar

- 4 Klicka med pipettverktyget någonstans i dokumentet.

Den samplade färgen visas i alla Linjefärg- eller Fyllningsfärg-rutor i hela Fireworks.

Radera pixlar i ett bitmappsobjekt eller -markering

- 1 Välj verktyget Suddgummi .
- 2 Välj runt eller fyrkantigt suddgummi i egenskapsgranskaren.
- 3 Ställ in kant-, storleks- och opacitetsnivåer med hjälp av skjutreglagen.
- 4 Dra suddgummit över de pixlar du vill radera.

Beskära en markerad bitmapp

Du kan isolera ett bitmappsobjekt i ett Fireworks-dokument för att beskära det medan de andra objekt på arbetsytan lämnas intakta.

- 1 Markera ett bitmappsobjekt eller rita en markeringsram med hjälp av bitmappsmarkeringsverktyget.
- 2 Välj Redigera > Beskär markerad bitmapp.
- 3 Justera beskärningshandtagen tills begränsningsramen omfattar det område av bitmapps bilden du vill behålla.









Obs! Tryck på Esc om du vill avbryta en beskärningsmarkering.



Begränsningsram

- 4 Dubbelklicka inuti beskärningsramen eller tryck på Enter. Då beskärs bilden.

Retuschera bitmappar

	Med hjälp av verktyget Gummistämpel kan du kopiera eller kлона ett område av bilden till ett annat.
	Med verktyget Oskärpa minskas fokus på markerade områden i en bild.
	Med verktyget Smeta ut väljs en färg som smetas ut i den riktning som du drar i en bild.
	Med verktyget Öka skärpan förstärks skärpan i områden på en bild.
	Med verktyget Skugga blir delar av en bild belysta.
	Med verktyget Efterbelys blir delar av en bild mörkare.
	Med verktyget Borttagning av röda ögon minskar rödögonseffekten i foton.
	Med verktyget Ersätt färg målas en färg över av en annan färg.

Klona pixlar

Klona pixlar är bra att göra om du vill fixa till fotografier med repor eller ta bort skräp från en bild. Du kan kopiera ett fotos pixelområde och ersätta repen eller skräpet med det klonade området.

- 1 Välj verktyget Gummistämpel.
- 2 Klicka på ett område som ska utgöra källan (det område du vill kлона).

Samplingsmarkören blir en hårkorspekare.

Obs! Om du vill markera ett annat pixelområde för kloning kan du Alt-klicka (Windows) eller Alt-klicka (Mac OS) på ett annat pixelområde.

- 3 Flytta till en annan del av bilden och dra med pekaren.

Två pekare visas.

- Den första är källan och har formen av ett hårkors.
- Beroende på vilka penselinställningar du valt är den andra pekaren ett suddgummi, hårkors eller en blå cirkel. Allteftersom du drar den andra pekaren kopieras pixlar under den första pekaren till området under den andra.

Ställa in alternativ för verktyget Gummistämpel

- 1 Välj verktyget Gummistämpel.
- 2 Ställ in alternativ för Gummistämpel i egenskapsgranskaren:

Storlek Bestämmer stämpelns storlek.

Kant Bestämmer linjens mjukhet (100 % är hård och 0 % är mjuk).

Källjusterad Fastställer samplingsfunktionen. Om Källjusterad är markerat justeras samplingspekaren lodrätt och vågrätt i enlighet med den andra. Om Källjusterad är avmarkerat är samplingsområdet fast, oavsett om du flyttar och klickar på den andra pekaren.

Använd hela dokumentet Sempel från alla objekt på alla lager. Om detta alternativ är avmarkerat samplar verktyget Gummistämpel endast från det aktiva objektet.

Opacitet Avgör hur mycket av bakgrunden som ska synas genom linjen.

Blandningsläge Fastställer hur den klonade bilden ska påverka bakgrunden.

Duplicera en pixelmarkering

- Dra pixelmarkeringen med verktyget Undermarkera.
- Alt-dra pixelmarkeringen med verktyget Pekare.

Minska/öka skärpan på och smeta ut bilder

Verktygen Oskärpa och Öka skärpan påverkar fokuseringen på pixlarna. Med hjälp av verktyget Oskärpa kan du framhäva delar på en bild genom att selektivt minska fokus på elementen. Verktöget Öka skärpan är användbart för reparation av skanningsproblem eller fotografier med oskärpa. Med hjälp av verktyget Smeta ut kan du mjukt blanda färger.

- 1 Välj verktyget Oskärpa, Öka skärpan eller Smeta ut.
- 2 Ange penselalternativ i egenskapsgranskaren:

Storlek Ange penselspetsens storlek.

Kant Ange penselspetsens mjukhet.

Form Ange om penselspetsen ska vara rund eller fyrkantig.

Intensitet Ange hur mycket oskärpa eller skärpa som ska visas.

Alternativ för Smeta ut

Tryck Ange linjens intensitet.

Smeta ut färg Smeta ut med en viss färg i början på varje linje. Om detta alternativ är avmarkerat används den färg som är under verktygspekaren.

Använd hela dokumentet Smeta ut med färgdata från alla objekt på alla lager. Om detta alternativ är avmarkerat används bara färger från det aktiva objektet.

- 3 Dra verktyget över de pixlar som du vill skärpa, göra oskarpa eller smeta ut.

💡 Växla mellan verktygsbeteenden genom att hålla ned Alt.

Göra delar av bilder ljusare och mörkare

Använd verktyget Skugga eller Efterbelys om du vill göra pixlar i en bild ljusare eller mörkare. De här verktygen har ungefär samma funktion som när ljusexponeringen ökas eller minskas vid fotoframkallning.

- 1 Välj verktyget Skugga om du vill göra delar av en bild ljusare och verktyget Efterlys om du vill göra dem mörkare.

- 2 Ange penselalternativen och exponeringen i egenskapsgranskaren.

Exponeringen sträcker sig från 0 % till 100 %. Högre värden ger starkare effekter.

- 3 Ange intervallet i egenskapsgranskaren:

Skuggor Ändrar i huvudsak de mörka delarna i bilden

Högdagrar Ändrar i huvudsak de ljusa delarna i bilden

Mellantoner Ändrar i huvudsak mellanintervallet per kanal i bilden

- 4 Dra över den del av bilden som du vill göra ljusare eller mörkare.


Obs! Håll Alt (Windows) nedtryckt om du temporärt vill växla mellan verktyget Skugga och Efterbelys.

Ta bort röda ögon från foton

Med hjälp av verktyget Borttagning av röda ögon kan du snabbt måla de röda områden på ett fotografi, d.v.s. ersätta rödaktig färg med grå och svart färg.



Originalfotografi; efter användning av verktyget Borttagning av röda ögon

- 1 Välj verktyget Borttagning av röda ögon  i bitmappssektionen på verktygspanelen. (om verktyget inte är synligt, håller du verktyget Gummistämpel nedtryckt tills en popup-meny dyker upp.)

- 2 Ställ in följande alternativ i egenskapsgranskaren:

Tolerans Avgör intervallet för nyanser som ska ersättas (0 ersätter bara röd, 100 ersätter alla nyanser som innehåller rött).

Styrka Anger mörkhet på gråtonerna som ska användas för att ersätta rödaktiga färger.

- 3 Dra hårkorspekaren över de röda pupillerna i fotografiet.


Om röda ögon kvarstår väljer du Redigera > Ångra och upprepar steg 2 och 3 med andra inställningar för tolerans och styrka.

Ersätta färger i bitmappsobjekt




Originalfotografi; efter användning av verktyget Ersätt färg

Ersätt en färg via färgrutan

- 1 Välj verktyget Ersätt färg  i bitmappssektionen på verktygspanelen. (om verktyget inte är synligt håller du verktyget Gummistämpel nedtryckt tills en popup-menü dyker upp.)
- 2 Klicka på Färgruta i rutan Från i egenskapsgranskaren.
- 3 Välj färgsonden genom att klicka på rutan Från färg och välj en färg i popup-menyn som du vill ersätta.
- 4 Klicka på rutan Till färg i egenskapsgranskaren och välj en färg i popup-menyn.
- 5 Ange de andra linjeattributen i egenskapsgranskaren:
Tolerans Avgör intervallet av färger som ska ersättas (0 ersätter bara Från färg, 100 ersätter alla färger som liknar Från färg).
Styrka Avgör hur mycket av Från färg som ska ersättas.
Färga Ersätter Från färg med Till färg. Avmarkera Färga om du vill tona Från färg med Till färg och lämna en del av Från färg intakt.
- 6 Dra verktyget över den färg du vill ersätta.

Ersätt en färg med en markerad färg i en bild

- 1 Välj verktyget Ersätt färg  i bitmappssektionen på verktygspanelen. (om verktyget inte är synligt, håller du verktyget Gummistämpel nedtryckt tills en popup-menü dyker upp.)
- 2 Klicka på Bild i rutan Från i egenskapsgranskaren.
- 3 Välj färgsonden genom att klicka på rutan Till färg i egenskapsgranskaren och välj därefter en färg i popup-menyn.
- 4 Ange de andra linjeattributen i egenskapsgranskaren.
- 5 Använd verktyget och klicka på den del av bitmapps bilden som innehåller den färg du vill ersätta. Fortsätt att med verktyget pensla över bilden, utan att lyfta det.

Oskärpa på kanter med hjälp av fjäderfunktion

Med hjälp av fjäderfunktionen kan du minska skärpan på en pixelmarkerings kanter och blanda det markerade området med omgivande pixlar. Fjäderfunktionen är användbar när du kopierar en markering och klistrar in den i en annan bakgrund.



- 1 Importera den bild du vill använda fjäderfunktionen på till arbetsytan genom att välja Arkiv > Importera.
- 2 Välj den del av bilden du vill använda fjäderfunktionen på med ett markeringsverktyg.
- 3 Välj Markera > Markera omvänd.
- 4 Välj Markera > Fjädra. Alternativt så kan du välja alternativet på menyn Kant i panelen Egenskaper.
- 5 Ange ett fjädderradievärde i dialogrutan Fjädermarkering. Standardvärdet, 10, passar för de flesta användningsområden. Alternativt så väljer du ett fjädderradievärde på menyn Kant.
- 6 Tryck på Delete.

Justera bitmappsfärg och -ton

Du kan förbättra och förstärka färgerna i bitmappsbilder med hjälp av färg- och tonjusteringsfilter.

- Du kan med hjälp av direktfilter tillämpa filter som är borttagbara och redigerbara, och som inte ändrar pixlarna permanent. Adobe rekommenderar att du använder filter som direktfilter då det är möjligt.

***Obs!** Även om direktfilter är mer flexibla kan ett stort antal direktfilter i ett dokument göra att Fireworks prestanda blir långsammare.*

- Tillämpa filter oåterkalleligt och permanent genom att välja dem i filtermenyn.
- Du kan inte tillämpa direktfilter från filtermenyn på pixelmarkeringar. Du kan definiera ett område på en bitmapp och skapa en enskild bitmapp från det och därefter tillämpa ett direktfilter på den.
- Om du via filtermenyn tillämpar ett filter på ett markerat vektorobjekt konverteras markeringen till en bitmapp.

Tillämpa ett direktfilter på ett område som definierats av en bitmappsmarkeringsram

- 1 Välj ett bitmappsmarkeringsverktyg och rita en markeringsram.
- 2 Välj Redigera > Klipp ut.
- 3 Välj Redigera > Klistra in.

Markeringen klistras in exakt där pixlarna ursprungligen var placerade, men markeringen är nu ett enskilt bitmappsobjekt.

4 Markera det nya bitmappsobjektet genom att klicka på dess miniatyrbild på lagerpanelen.

5 Tillämpa ett direktfilter via egenskapsgranskaren.

Direktfiltret tillämpas bara på det nya bitmappsobjektet och tillämpning av ett filter simuleras på en pixelmarkering.

Justera tonintervall i bitmappar

En bitmapp med ett fullständigt tonintervall har ett ojämnt antal pixlar i alla områden. Det finns tre alternativ för justering av tonintervall: använda Nivåer, använda Kurvor för exakt kontroll eller använda Autonivåer för automatiska justeringar.

Med funktionen Nivåer korrigeras bitmappar med en hög koncentration av pixlar i högdagrar, mellantoner eller skuggor.

Högdagrar Korrigerar ett överskott av ljusa pixlar, vilket gör att bilden ser urtvättad ut

Mellantoner Korrigerar ett överskott av pixlar i mellantonerna, vilket gör bilden blek

Skuggor Korrigerar ett överskott av mörka pixlar, som döljer många detaljer

Med funktioner Nivåer sätts de mörkaste pixlarna till svarta och de ljusaste pixlarna till vita, därefter omfördelas mellantonerna proportionellt. På så sätt produceras en bild med de skarpaste detaljerna i alla dess pixlar.



Original med pixelkoncentration i högdagrar; efter justering med nivåer

Använd histogrammet i dialogrutan Nivåer för att se pixelfördelningen i en bitmapp. Histogrammet är en grafisk representation av fördelningen av pixlar i högdagrar, mellantoner och skuggor.

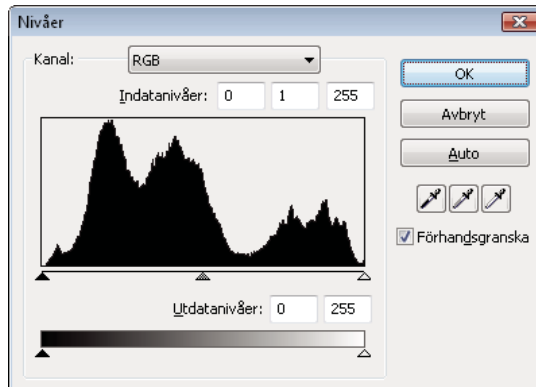
Med hjälp av histogrammet kan du bestämma den bästa metoden för korrigerande av en bilds tonintervall. En hög koncentration av pixlar i skuggor eller högdagrar indikerar att du kan förbättra bilden genom att använda funktionen Nivåer eller Kurvor.

Den vågräta axeln representerar färgvärden från mörkast (0) till ljusast (255). Avläs den vågräta axeln från vänster till höger: de mörkare pixlarna visas på vänster sida, mellantonspixlarna i mitten och de ljusare pixlarna på höger sida.

Den lodräta axeln representerar antalet pixlar vid varje intensitetsnivå. Normalt justerar du högdagrar och skuggor först. Genom att justera mellantonerna efteråt kan du öka deras intensitetsvärde utan att påverka högdagrar och skuggor.

Justera högdagrar, mellantoner och skuggor med nivåer

- 1 Markera bitmappsbilden.
- 2 Gör något av följande:
 - I egenskapskontrollen klickar du på plusikonen (+) bredvid filteretiketten och väljer därefter Justera färg > Nivåer i popup-menyn Filter.
 - Välj Filter > Justera färg > Nivåer.



Dialogrutan Nivåer

💡 Du kan se dina ändringar på arbetsytan genom att välja Förhandsgranska i dialogrutan. Allteftersom du gör ändringar uppdateras bilden.

- 3 I popup-menyn Kanaler kan du välja att tillämpa ändringar på enskilda färgkanaler (Röd, Blå eller Grön) eller på alla färgkanaler (RGB).
- 4 Dra skjutreglagen Indatanivåer under histogrammet:
 - Med det högra skjutreglaget justeras högdagrarna med värden från 255 till 0.
 - Med skjutreglaget i mitten justeras mellantonerna med värden från 10 till 0.
 - Med det vänstra skjutreglaget justeras skuggorna med värden från 0 till 255.

Obs! Skuggvärdet får inte vara högre än högdagervärdet, högdagervärdet får inte vara lägre än skuggvärdet och mellantonerna måste hamna emellan skugg- och högdagerinställningarna.
- 5 Justera kontrastvärdena med hjälp av skjutreglagen Utdatanivåer:
 - Med det högra skjutreglaget justeras högdagrarna med värden från 255 till 0.
 - Med det vänstra skjutreglaget justeras skuggorna med värden från 0 till 255.

Justera högdagrar, mellantoner och skuggor automatiskt

- 1 Markera bilden.
- 2 Gör något av följande:
 - I egenskapskontrollen klickar du på plusikonen (+) bredvid filteretiketten och väljer därefter Justera färg > Autonivåer i popup-menyn Filter.
 - Välj Filter > Justera färg > Autonivåer.

💡 Du kan även justera högdagrar, mellantoner och skuggor automatiskt genom att klicka på Auto-knappen i dialogrutan Nivåer eller Kurvor.

Justera en viss färg i tonintervallet med kurvor

Funktionen Kurvor ger mer exakt kontroll över tonintervallet än funktionen Nivåer. Med funktionen Kurvor kan du justera valfri färg i tonintervallet utan att påverka andra färger.

Rutnätet i dialogrutan Kurvor illustrerar två intensitetsvärden:

Den vågräta axeln Representerar pixlarnas ursprungliga intensitet som visas i rutan Indata

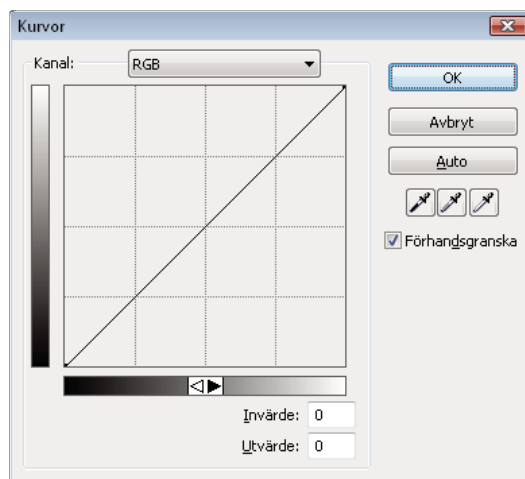
Den lodräta axeln Representerar de nya intensitetsvärdena som visas i rutan Utdata

När du först öppnar dialogrutan Kurvor indikerar den diagonala linjen att inga ändringar har gjorts, så in- och utdatavärdena är desamma på alla pixlar.

- 1 Markera bilden.
- 2 Öppna dialogrutan Kurvor genom att göra något av följande:
 - I egenskapsgranskaren klickar du på plusknappen (+) bredvid filteretiketten och väljer därefter Justera färg > Kurvor i popup-menyn Filter.

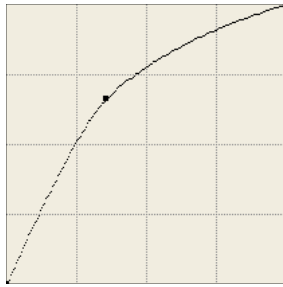
Obs! Om egenskapsgranskaren är delvis minimerad klickar du på knappen Lägg till filter istället för på plusknappen.

 - Välj Filter > Justera färg > Kurvor.



Dialogrutan Kurvor

- 3 I popup-menyn Kanal väljer du om ändringarna ska tillämpas på enskilda färgkanaler eller på alla färger.
- 4 Justera kurvan genom att klicka på en punkt på rutnätets diagonala linje och dra den till en ny plats.
 - Varje punkt på kurvan har egna in- och utdatavärden. In- och utdatavärdena uppdateras när du drar en punkt.
 - Kurvan visar intensitetsvärden mellan 0 och 255, där 0 representerar skuggorna.



Kurva efter att en punkt dragits för justering

💡 Justera högdagrar, mellantoner och skuggor automatiskt genom att klicka på Auto-knappen i dialogrutan Kurvor.

Ta bort en punkt på kurvan

❖ Dra bort punkten från rutnätet.

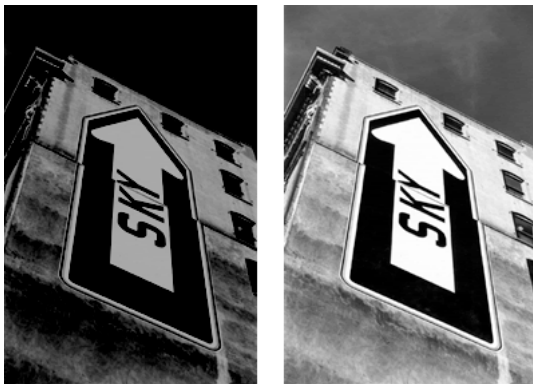
Obs! Du kan inte ta bort slutpunkterna på kurvan.

Justera tonbalansen manuellt

- 1 Öppna dialogrutan Nivåer eller Kurvor och välj en färgkanal i popup-menyn Kanal.
- 2 Välj lämplig pipett för att återställa tonvärdena i bilden:
 - Klicka på den ljusaste pixeln i bilden med högdagerpipetten 🖋 om du vill återställa högdagervärdet.
 - Klicka på en pixel med neutral färg i bilden med mellantonspipetten om du vill återställa mellantonsvärdet.
 - Klicka på den mörkaste pixeln i bilden med skuggpipetten om du vill återställa skuggvärdet.
- 3 Klicka på OK.

Justera intensitet och kontrast

Med funktionen Intensitet/kontrast kan du ändra kontrasten eller intensiteten hos pixlar i en bild. Det påverkar bildens högdagrar, skuggor och mellantoner.



Original; efter justering av intensitet

- 1 Markera bilden.

2 Gör något av följande:

- I egenskapskontrollen klickar du på plusikonen (+) bredvid filteretiketten och väljer därefter Justera färg > Intensitet/kontrast i popup-menyn Filter.
- Välj Filter > Justera färg > Intensitet/kontrast.

3 Justera intensitets- och kontrastinställningarna i intervallet –100 till 100 med hjälp av skjutreglagen.

Ändra objektfärger genom blandning

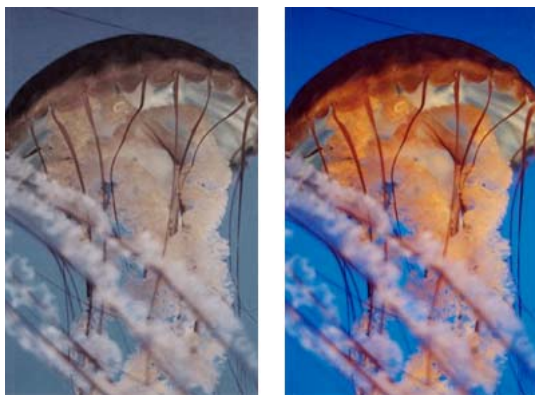
Mer information finns under "[Om blandningslägen](#)" på sidan 145.

När du blandar färger läggs färgen till ovanpå objektet. Att blanda in en färg i ett befintligt objekt är nästan som att använda Nyans/mättnad. Men med blandning kan du snabbt tillämpa en viss färg från en färgruta.

- 1 I egenskapskontrollen klickar du på plusikonen (+) bredvid filteretiketten och väljer därefter Justera färg > Färgfyllning i popup-menyn Filter.
- 2 Välj ett blandningsläge. Normal är satt som standard.
- 3 Välj en fyllnadsfärg i popup-menyn Färgruta.
- 4 Välj en opacitetsprocentandel för fyllnadsfärgen och tryck på Enter.

Justera nyans och mättnad

Justera skiftningen på en färg (nyans), intensiteten hos en färg (mättnad) eller intensiteten för en färg i en bild.



Original; efter mättnadsjustering

- 1 Markera bilden.
- 2 Gör något av följande:
 - I egenskapskontrollen klickar du på plusikonen (+) bredvid filteretiketten och väljer därefter Justera färg > Nyans/mättnad i popup-menyn Filter.
 - Välj Filter > Justera färg > Nyans/mättnad.
- 3 Justera bildens färger med hjälp av skjutreglagen.
 - Nyansvärdena ligger mellan -180 och 180.
 - Mättnads- och intensitetsvärdena ligger mellan –100 och 100.

Ändra en RGB-bild till en tvåtonsbild eller lägga till färg i en gråskalebild

❖ Välj Färga i dialogrutan Nyans/mättnad.

Obs! När du valt Färga ändras värdesintervallet för skjutreglagen Nyans och Mättnad. Nyans ändras till 0 till 360. Mättnad ändras till 0 till 100.

Invertera en bilds färgvärden

Du kan ändra varje färg i en bild till dess motsatta färg på färghjulet. Om du t.ex. tillämpar filtret på ett rött objekt (R=255, G=0, B=0) ändras färgen till ljusblå (R=0, G=255, B=255).



En monokrom bild; efter invertering



En färgbild; efter invertering

- 1 Markera bilden.
- 2 Gör något av följande:
 - I egenskapskontrollen klickar du på plusikonen (+) bredvid filteretiketten och väljer därefter Justera färg > Invertera i popup-menyn Filter.
 - Välj Filter > Justera färg > Invertera.

Ändra ett objekt till gråskala

- 1 Markera objektet.
- 2 Välj Kommando > Kreativ > Konvertera till gråskala.

Ändra ett objekt till sepia

- 1 Markera objektet.
- 2 Välj Kommando > Kreativ > Konvertera till sepia.

Minska och öka skärpa i bitmappar

Alternativ för oskärpa

Oskärpa Mjuka upp fokus på markerade pixlar.

Mera oskärpa Minska skärpan ca tre gånger mer än Oskärpa.

Gaussisk oskärpa Tillämpar ett viktat medelvärde av oskärpa på varje pixel för att få en suddig effekt. Oskärperadiens värdesintervall ligger mellan 0,1 och 250. En radieökning resulterar i en suddigare effekt.

Rörelseoskärpa Skapar effekten av att bilden rör sig. Avståndsvärdena ligger mellan 1 och 100. En avståndsökning resulterar i en suddigare effekt.

Radiell oskärpa Skapar effekten av att bilden snurrar. Kvalitetsvärden ligger mellan 1 och 100. En kvalitetsökning resulterar i en suddig effekt med färre repetitioner av originalbilden.

Zooma oskärpa Skapar effekten av att bilden rör sig mot eller bort från betraktaren. Mängd- och kvalitetsvärden krävs. En kvalitetsökning resulterar i en suddig effekt med färre repetitioner av originalbilden. En mängdökning resulterar i en suddigare effekt.

- 1 Markera bilden.
- 2 Gör något av följande:
 - I egenskapskontrollen klickar du på plusikonen (+) bredvid filteretiketten och väljer därefter ett oskärpealternativ i popup-menyn Filter.
 - Välj Filter > Oskärpa > [oskärpealternativ].
- 3 Ange andra värden för det valda oskärpealternativet.

Ändra en bitmapp till en linjeritning

Ändra bitmappar så att de ser ut som linjeritningar genom att identifiera färgövergångarna i bilderna och ändra dem till linjer. Gör något av följande:

- I egenskapskontrollen klickar du på plusikonen (+) bredvid filteretiketten och väljer därefter Annat > Hitta konturer i popup-menyn Filter.
- Välj Filter > Annat > Hitta konturer.



Original; efter tillämpning av Hitta konturer

Konvertera en bild till genomskinlighet

Konvertera ett objekt eller text till genomskinlighet baserat på bildens genomskinlighet. Gör något av följande:

- I egenskapskontrollen klickar du på plusikonen (+) bredvid filteretiketten och väljer därefter Annat > Konvertera till alfa i popup-menyn Filter.
- Välj Filter > Annat > Konvertera till alfa.

Öka skärpan i en bild

Korrigerar suddiga bilder med hjälp av alternativet Öka skärpa:

Öka skärpan Justerar fokuseringen i en suddig bild genom att öka kontrasten hos närliggande pixlar.

Mer skärpa Ökar kontrasten hos närliggande pixlar ca tre gånger mer än Öka skärpan.

Oskarp mask Ökar skärpan i en bild genom att justera pixelkanternas kontrast. Det här alternativet erbjuder mest kontroll, så det är vanligtvis det bästa alternativet för att öka skärpan i en bild.



Original; efter ökning av skärpa

- 1 Markera bilden.
- 2 Gör något av följande:
 - I egenskapskontrollen klickar du på plusikonen (+) bredvid filteretiketten, väljer Öka skärpan och sedan ett skärpealternativ i popup-menyn Filter.
 - Välj Filter > Öka skärpan > [skärpealternativ].Alternativen Öka skärpan eller Mer skärpa träder ikraft.
- 3 (Alternativet Oskarp mask) Välj mängden skärpeeffekt mellan 1 % och 500 % med hjälp av skjutreglaget Skärpemängd.

- 4 Välj en radie mellan 0,1 och 250 med hjälp av skjutreglaget Pixelradie.

En radieökning resulterar i ett större område av skärpekонтast runt varje pixelkant.

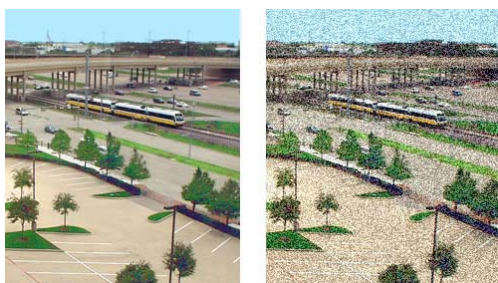
- 5 Välj ett tröskelvärde mellan 0 och 255 med hjälp av skjutreglaget Tröskelvärde.

Värden mellan 2 och 25 är de som används oftast. En tröskelvärdesökning innebär att skärpan ökas bara för pixlar med högre kontrast i bilden. Med tröskelvärdesminskning inkluderas pixlar med lägre kontrast. Ett tröskelvärde på 0 innebär att skärpan ökas för alla pixlar i bilden.

Lägga till brus i en bild

När man tittar på bilder med maximal förstoring kan man se att de flesta bilder från digitalkameror och skannrar inte har färger som är perfekt enhetliga. Du ser istället färger som innehåller pixlar av många olika färger. I bildredigering syftar *brus* till de slumpmässiga färgvariationerna i pixlar som utgör en bild.

Ibland, som t.ex. när du klistrar in del av en bild i en annan, kan skillnaden i mängden slumpmässig färgvariation i de två bilderna vara påtaglig. Det kan förhindra att bilderna blandas samman jämnt. I sådant fall kan du lägga till brus i en eller båda bilderna för att skapa illusionen av att båda bilderna kommer från samma källa. Du kan även lägga till brus i en bild av konstnärliga skäl, för att t.ex. simulera ett gammalt fotografi eller stillbild på en TV-skärm.



Originalfotografi; efter brus lagts till

Lägg till brus

- 1 Markera bilden.
- 2 Öppna dialogrutan Lägg till brus genom att göra något av följande:
 - I egenskapskontrollen klickar du på plusikonen (+) bredvid filteretiketten och väljer därefter Brus > Lägg till brus i popup-menyn Filter.
 - Välj Filter > Brus > Lägg till brus.

Obs! Att tillämpa ett filter från filtermenyn är destruktivt, dvs. det går inte att ångra åtgärden om inte Redigera > Ångra är ett alternativ. För att behålla möjligheten att justera, inaktivera eller ta bort detta filter och använd det därefter som ett direktfilter som beskrivs i den första punkten i detta steg. Mer information finns under ”Använda direktfilter” på sidan 122.
- 3 Ställ in brusmängden med hjälp av skjutreglaget Mängd.

Värdesintervallet är från 1 till 400. En mängdökning resulterar i en bild med fler slumpmässigt placerade pixlar.
- 4 Välj alternativet Färg om du vill tillämpa färgbrus. Avmarkera alternativet om du bara vill tillämpa monokromt brus.
- 5 Klicka på OK.

Kapitel 6: Arbeta med vektorobjekt

Ett *vektorobjekt* är datorgrafik vars form definieras av en bana. Hur vektorbanan ser ut bestäms av punkterna som är utsatta längs banan. Ett vektorobjekts linjefärg följer banan och fyllningarna visas i området innanför banan. Linjen och fyllningen bestämmer hur grafiken ser ut när den publiceras i en trycksak eller på webben.


Formerna för vektorobjekt innehåller grundformerna, automatiska former (vektorobjektsgrupper med speciella kontroller för attributjustering) och frihandsformer. Du kan använda olika verktyg och tekniker för att rita och redigera vektorobjekt.

Grundformer

Grundformerna är linjer, rektanglar, ellipser, avrundade rektanglar, polygoner och stjärnor.

Obs! Använd Kommandon > Markering > Använd äldre vektoråtergivning för att undvika avvikande pixlar och för att öka skärpan hos vektorobjekt.

Rita och redigera grundläggande former

Med verktygen Rektangel och Avrundad rektangel ritas du rektanglar som grupperade objekt. Om du vill flytta ett enskilt rektangelhandtag delar du upp rektangeln eller använder verktyget Markera vissa .

Mer information om hur du ändrar storlek och skalförändrar objekt finns i ”[Omforma och förvränga objekt och markeringar](#)” på sidan 44.

Rita en linje, en rektangel eller en ellips

- 1 På panelen Verktyg väljer du linje- rektangel- eller ellipsverktyget.
- 2 (Valfritt) Ställ in linje- och fyllningsattributen i egenskapskontrollen.
- 3 Dra på arbetsytan för att rita upp formen.
 - Linjeverktyget: Skift-dra om du vill ha linjerna i 45°.
 - Rektangel- eller ellipsverktyget: Skift-dra om du vill rita kvadrater eller cirklar.

Rita en form från mittpunkten

- ❖ Placera pekaren på den avsedda mittpunkten och Alt-dra med ritverktyget. Håll ner Skift om du vill behålla proportionerna.

Lägga till pilhuvuden på en rad

- 1 Rita eller välj en linje.
- 2 Välj Kommando > Kreativ > Lägg till pilhuvud.
- 3 Ange följande:
 - Välj Lägg till i början och Lägg till i slutet om det behövs och ange pilhuvudformatet.
 - Välj Använd streck och Helfyllning om det behövs.

Justera platsen för en grundform medan du ritar den

- ❖ Medan du håller ned musknappen, trycker och håller du ner blankstegstangenten (gäller endast rektanglar och ellipser), och drar sedan objektet till en ny plats på arbetsytan. Släpp upp blankstegstangenten när du vill fortsätta rita objektet.

Ändra storlek på en markerad linje, en rektangel eller en ellips

När du ändrar skalan på ett vektorobjekt ändras inte linjens bredd. Storleken på objekt ändras proportionellt.

- ❖ Gör något av följande:
 - Ange nya bredd- eller viktvärden i egenskapskontrollen eller på panelen Information.
 - I avsnittet Markering på panelen Verktyg väljer du verktyget Skalförändra och drar i ett hörnomformningshandtag.
 - Välj Ändra > Omforma > Skalförändra och dra i ett hörnomformningshandtag, eller välj Ändra > Omforma > Numerisk omformning och ange nya mått.
 - Dra i en hörnpekare på en rektangel.

Öka skärpan för linjer

Linjer som du ritar i Fireworks blir ibland oskarpa och inte så skarpa som du vill. Oskarpan beror på att du har placerat bannoder på halva pixlar med hjälp av musen. Du kan använda kommandot Fäst mot pixlar till att öka skärpan på objekt.

Du kan använda kommandot för raka linjer där skillnaden mellan x- och y-koordinaterna för två noder är mindre än 0,5 pixel. Om noderna är placerade på halva pixlar får inte x- och y-koordinaterna för noderna finnas i samma pixelområde.

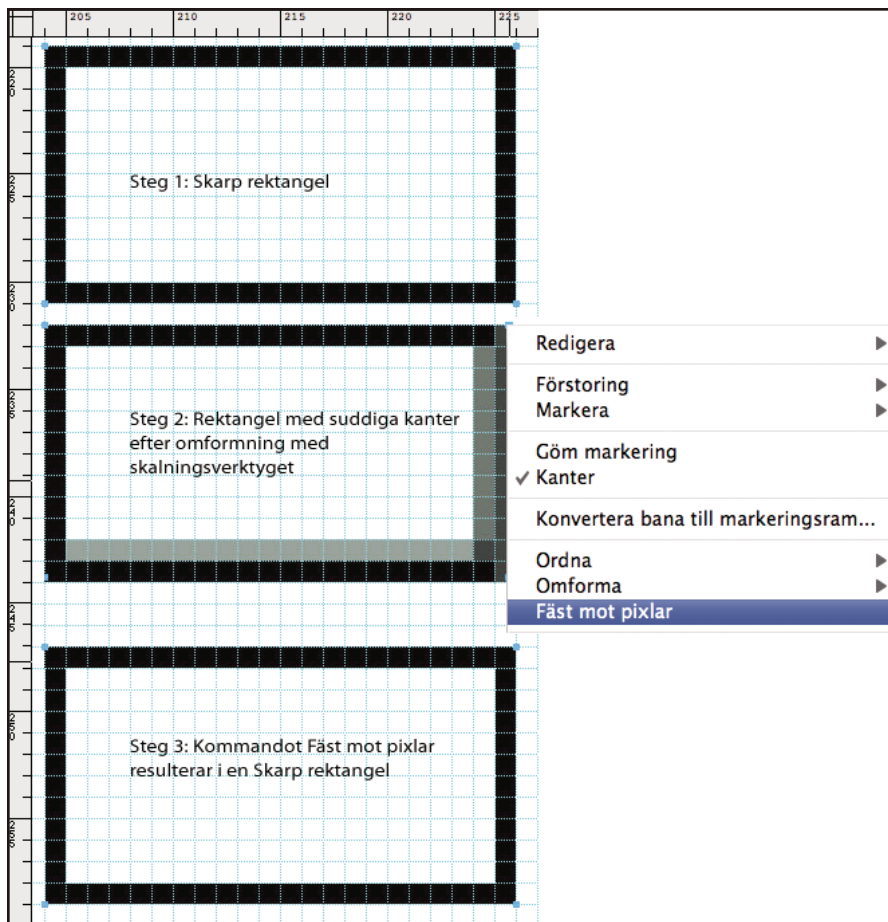
Om du förskjuter noderna med 0,5 pixel kan det ibland leda till en förändring av x- och y-koordinaterna i egenskapskontrollen på 1 pixel. Det beror på att det närmaste heltalet används för decimalvärden i egenskapskontrollen.

Obs! Använd Kommandon > Markering > Använd äldre vektoråtergivning för att undvika avvikande pixlar och för att öka skärpan hos vektorobjekt.

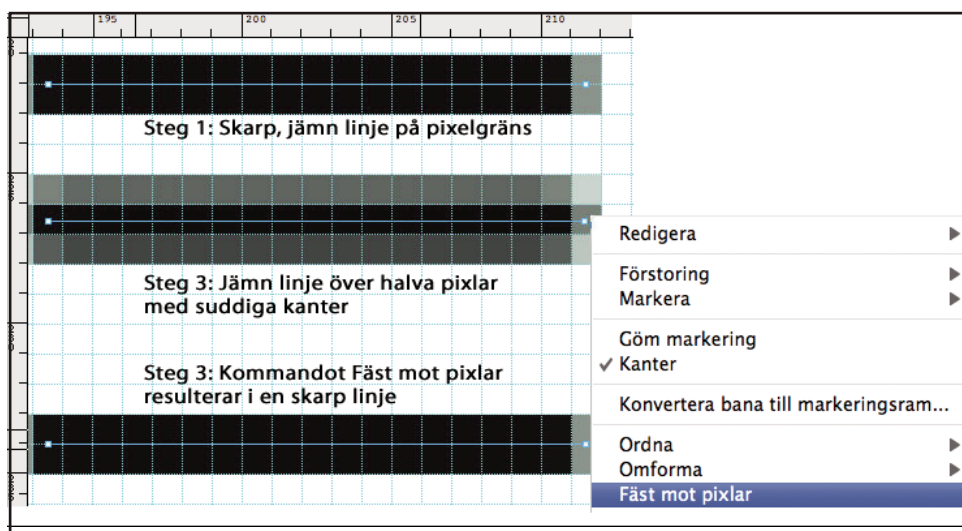
Antal	Scenario	Problem	Lösning
1	Du skalförändrar en primitiv rektangel och har avaktiverat alternativet Skalförändra linjer och effekter i dialogrutan Inställningar.	Rektangeln fäster inte mot närmaste pixel och kanterna blir oskarpa.	Högerklicka på objektet och välj Fäst mot pixlar.*
2	Du ritar en linje med jämn linjebredd med hjälp av verktyget Linje.	Linjen blir oskarp.	Högerklicka på objektet och välj Fäst mot pixlar.*
3	Du ritar en vektorbana med en rak linje med hjälp av verktyget Penna.	Banan blir oskarp.	Högerklicka på objektet och välj Fäst mot pixlar.*

*Du kan också få åtkomst till funktionen Fäst mot pixel från menyn Ändra eller genom att använda kortkommandot Ctrl+K (Windows) eller Cmd+K (Mac OS).

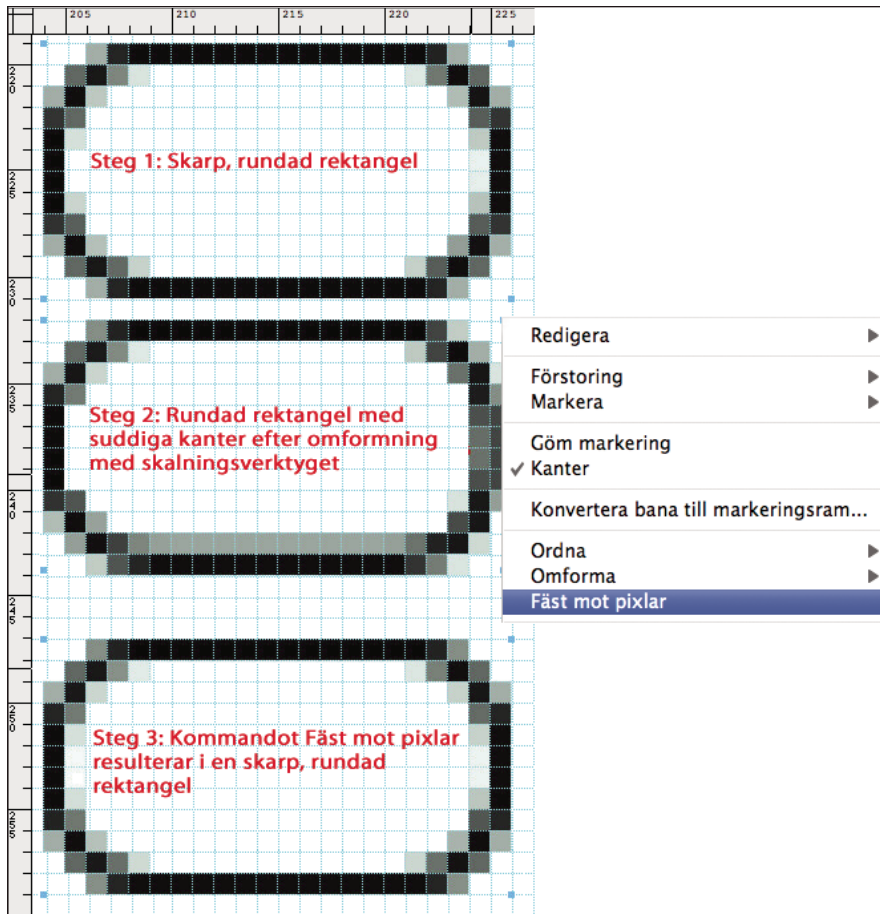
Obs! Det går inte att ångra kommandot Fäst mot pixlar.



Scenario 1



Scenario 2



Scenario 3


JSAPI: `fw.getDocumentDOM().snapToPixel()` - Fäst mot pixlar tillämpas på det markerade objektet på arbetsytan.

Rita enkla avrundade rektanglar

Ange hörnens avrundning i antingen procent eller pixlar. Det maximala värdet av hörnens avrundning är hälften av antalet pixlar på rektangelns kortaste sida. Högre värden har ingen effekt.

Mer information om hur du bevarar rektangelns rundhet när du skalar objekt finns i [Sarthaks artikel](#).

- 1 I avsnittet Vektor på panelen Verktyg väljer du verktyget Rektangel.
- 2 Dra på arbetsytan för att rita upp rektangeln.
- 3 Välj procentsats eller antal pixlar på popup-menyn höger om rutan Rundhet i egenskapsgranskaren. Ange procenten med hjälp av skjutreglaget eller ange ett värde mellan 0 och 100 i rutan. Om du valt pixlar kan du ange upp till halva längden av den kortaste rektangelsidan.

 Tryck på uppilen eller högerpilen medan du drar så får du rundade hörn. Använd nedpil eller vänsterpil när du vill minska kurvan.

Rita en enkel polygon

Med polygonverktyget kan du rita liksidiga polygoner (inklusive trianglar) utifrån mittpunkten.

- 1 Välj Fönster > Egenskaper för automatiska former.

- 2 Klicka på polygonverktyget.
- 3 Gör något av följande:
 - Dra de gula kontrollerna till önskat antal sidor.
 - I dialogrutan Egenskaper för automatiska former anger du punkter och sidor efter behov.

Rita en stjärna

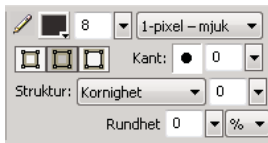
- 1 Klicka var som helst på verktygspanelen och tryck på U.
- 2 Klicka på den lilla nedåtpilen och välj stjärnikonen från menyn.
- 3 Gör något av följande:
 - Välj Fönster > Egenskaper för automatiska former. Anpassa stjärnan med olika alternativ i dialogrutan Egenskaper för automatiska former.
 - Dra gula punkter på stjärnan. Flytta musen över den gula punkten. Ett verktygstips visas som beskriver funktionen.

Håll ner Skift medan du drar om du vill behålla stjärnans riktning i steg om 45°.

Redigera/spara primitiva rektanglar

Alternativen för att redigera och spara för primitiva rektanglar är endast tillgängliga i egenskapskontrollen efter att du har delat upp rektangelgruppen.

Det går inte att ändra rundheten för en rektangel med hjälp av egenskapskontrollen efter att du har delat upp gruppen med den. Du kan använda verktyget Vektor till att ändra rundheten på rektangeln.



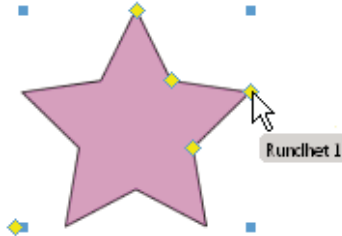
Linjealternativ i egenskapskontrollen innan du delar upp gruppen med rektangeln.



Linjealternativ i egenskapskontrollen efter att du har delat upp gruppen med rektangeln.

Automatiska former

Automatiska former, till skillnad från andra objektgrupper, har diamantformade kontrollpunkter förutom objektgruppshandtag. Om du drar i en kontrollpunkt ändras endast dess tillhörande synliga egenskap. De flesta kontrollpunkterna har en beskrivning som anger hur den automatiska formen påverkas.



Med verktyget Automatisk form skapas former i förinställda riktningar. Med exempelvis pilverktyget ritas pilarna vågrätt. På samma sätt, för den automatiska formen som ser ut som en stjärna, kan du ändra antal punkter och att klicka på och dra den vänstra kontrollpunkten uppåt eller nedåt. Du kan använda kontrollpunkterna till att ändra "skärpan" eller "djupet" på strålarna.

Mer information om hur du ändrar riktning finns i "[Omforma och förvränga objekt och markeringar](#)" på sidan 44.

Verktygen i Automatisk form

Pil Pilar i alla storlekar och med raka eller böjda linjer.

Enkel pil Enkla pilar är tunna och raka, och ger snabb tillgång till vanliga pilhuvuden (klicka bara på linjens ändar).

Avfasad rektangel Rektangel med avfasade hörn.

Urholkad rektangel Rektanglar med hörn som är rundade mot insidan av rektangeln.

Kopplingslinje Tre anslutande kopplingslinjer, t.ex. de som används för att ansluta elementen i ett flödesschema eller organisationsdiagram.

Munk Fyllda ringar.

L-form Hörn vinklade åt höger.

Måttverktyg Enkla pilar som visar dimensionerna för grundläggande designelement i pixlar eller tum.

Cirkeldiagram Cirkeldiagram.

Avrundad rektangel Rektanglar med avrundade hörn.

Smart polygon Liksidiga polygoner med 3 till 25 sidor.

Spiralmönster Öppna spiraler.

Stjärna Stjärnor med 3 till 25 spetsar.

Rita en automatisk form

1 I avsnittet Vektor på panelen Verktyg väljer du på popup-menyn ett verktyg för automatiska former.

2 Gör något av följande:

- Dra på arbetsytan för att rita upp formen.
- Klicka på arbetsytan för att placera formen med dess standardstorlek.

Lägga till en skugga till en automatisk form

Med kommandot Lägga till skugga lägger du till skugggeffekter under det markerade objektet baserade på objektets mått. Skuggningen är egentligen en automatisk form med kontrollpunkter som du kan använda för att förändra utseendet. Du kan t.ex Skift-dra i riktningskontrollpunkterna om du vill att rörelsen ska ske i 45-gradersvinklar. Om du klickar på riktningskontrollpunkten återställs skuggningen till originalutseendet. Med kommandot Lägga till skugga går automatiskt den nya skuggformen tillbaka en nivå i taget. Om du bara använder kommandot på ett objekt över det översta lagret, kan skuggan visas ovanför det markerade objektet.

- 1 Välj ett objekt på arbetsytan.
- 2 Välj Kommando > Kreativ > Lägga till skugga.
- 3 (Valfritt) Gör något av följande om du vill ändra skuggan:
 - Dra riktningskontrollpunkten så att rörelsen görs i 45-graders vinkel.
 - Klicka på riktningskontrollpunkten för att återställa skuggan (storleken blir densamma som originalstorleken).
 - Ctrl-klicka eller Kommando-klicka på riktningskontrollpunkten för att endast återställa x-axeln.
 - Dubbelklicka på perspektivkontrollpunkten för att endast återställa skuggbredden.

Ändra egenskaper för automatisk form med precision

Använd panelen Forma egenskaper automatiskt för att få exakt numerisk kontroll över en markerad automatisk form eller för att infoga en annan automatisk form i dokumentet.

Obs! Den här panelen kan endast användas för automatiska former som visas på panelen Verktyg. Det finns inget stöd för automatiska former från andra leverantörer eller de som finns på panelen Former (Fönster > Automatisk former).

De egenskaper som du kan ändra beror på vilken typ av automatisk form det är.

- 1 Infoga en automatisk form i dokumentet.
- 2 Välj Fönster > Forma egenskaper automatiskt.
- 3 Justera egenskaperna.



För rektangulära former kan du låsa formhörnen så att ändringar i ett hörn inte påverkar alla fyra. Du kan också ändra egenskaperna för varje hörn för sig.

- 4 Tillämpa ändringarna genom att trycka på tabb eller Enter.

Använd kontrollpunkterna om du ytterligare vill justera den automatiska formen på arbetsytan. Motsvarande värden på panelen Forma egenskaper automatiskt uppdateras kontinuerligt.

Ändra egenskaper för automatisk form med hjälp av kontrollpunkter


Markera en automatisk form och använd sedan de gula kontrollpunkterna för att justera egenskaperna för den automatiska formen.



Namnen på kontrollpunkterna anger vilken funktion de har. Håll musen över en kontrollpunkt tills en beskrivning visas om du vill se ett namn.

Justera automatiska former för pilar

- Dra i kontrollpunkterna Pilspets och Pilstorlek om du vill justera lysten och skärpan hos ett pilhuvud.
- Dra i kontrollpunkterna med motsvarande namn om du vill ändra bredden, höjden, tjockleken och hörnens rundning vid bakändan.

 Dra kontrollpunkterna för bredd och höjd åt höger eller vänster om du vill skapa en böjd pil.

Justera automatiska former för enkla pilar

- Klicka på en kontrollpunkt på vardera ände för att bläddra igenom val av pilhuvud.
- Dra in en kontrollpunkt om du vill förlänga eller förkorta linjen.

Ändra automatiska former för avfasade, urholkade och rundade rektanglar

- Dra i en hörnkontrollpunkt om du vill ändra alla hörnen på en rektangel samtidigt.
- Alt-dra i hörnkontrollpunkten om du vill ändra ett hörn i rektangeln.
- Dra i kontrollpunkten dra-för-ändra-storlek om du vill ändra storlek på en rektangel utan att påverka hörnen.
- Klicka på en hörnkontrollpunkt om du vill konvertera alla hörn på en rektangel till en annan typ.
- Alt-klicka på en av hörnkontrollpunkterna om du bara vill göra om ett hörn i en rektangel till en annan typ.

Justera automatiska former för kopplingslinjer

- Dra i kontrollpunkten vid början eller slutet av kopplingslinjen om du vill flytta start- eller slutpunkten.
- Dra i den vågräta kontrollpunkten om du vill flytta tvärstycket.
- Dra i en hörnkontrollpunkt om du vill justera alla hörnen.
- Alt-dra i en hörnkontrollpunkt om du vill ändra ett hörn.

Justera automatiska former för munkar

Den automatiska formen Munk har till att börja med tre kontrollpunkter. För varje nytt avsnitt som du lägger till, läggs i Fireworks en kontrollpunkt till för storleksförändring eller uppdelning av det nya avsnittet.


- Alt-dra i en sektorkontrollpunkt för addering/uppdelning vid formens ytterkant om du vill lägga till avsnitt.
- Dra i en sektorkontrollpunkt för addering/uppdelning vid formens ytterkant för att definiera den del av formen som ska vara kvar på arbetsytan om du vill ta bort ett avsnitt.
- Dra i den inre radiens kontrollpunkt om du vill ändra storlek på den inre radien.
- Klicka för att återställa radiens kontrollpunkt om du vill att den inre radien ska vara noll.

Justera automatiska former för L-former

- Dra i en av de två kontrollpunkterna för längd/bredd om du vill ändra höjden eller bredden på avsnittet.
- Dra i kontrollpunkten för hörnradien om du vill ändra hörnens rundning.

Justera automatiska former för måttverktyg

- Dra i en kontrollpunkt på endera sidan av linjen om du vill ändra längden eller vinkeln på det uppmätta avsnittet.
- Håll ner Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) medan du drar i en kontrollpunkt i endera ände om du vill byta enhet från pixlar till tum.
- Dra i en kontrollpunkt på endera sidan om måttet om du vill förlänga eller förkorta gränslinjerna för det uppmätta området.

 Måttverktyget är användbart vid uppritning av gränssnittsspecifikationer. Klicka på ögonikonen i panelen Lager om du vill dölja mått.

Justera automatiska former för cirkeldiagram

Den automatiska formen Cirkeldiagram har till att börja med tre kontrollpunkter. För varje nytt avsnitt som du lägger till, läggs i Fireworks en kontrollpunkt till för storleksförändring eller uppdelning av det nya avsnittet.

- Alt-dra i en drag-till-segmentkontrollpunkt vid formens ytterkant om du vill lägga till avsnitt.
- Dra i en drag-till-segmentkontrollpunkt vid formens ytterkant om du vill ändra storlek på ett segment i cirkeldiagrammet.
- Klicka på återställningskontrollpunkten om du vill återställa cirkeldiagrammet till ett segment.

Justera automatiska former för smarta polygoner

- Dra i kontrollpunkten för skalförändring/rotation om du vill ändra storlek eller rotera polygonen. Alt-dra kontrollpunkten för skalförändring/rotation om du endast vill rotera den..
- Dra i avsnittskontrollpunkten om du vill lägga till eller ta bort avsnitt.
- Dra i sidokontrollpunkten om du vill ändra antalet sidor.
- Alt-dra i en sidokontrollpunkt om du vill dela upp polygonen i segment.
- Dra i den inre polygonens kontrollpunkt om du vill ändra storlek på den inre polygonen.
- Klicka för att återställa den inre polygonens kontrollpunkt om du vill återställa en inre polygon.

Justera automatiska former för spiraler

- Dra i spiralkontrollpunkten om du vill ändra antalet slingor.
- Klicka på kontrollpunkten för att öppna/stänga spiralen om du vill öppna eller stänga spiralen.

Justera automatiska former för stjärnor

- Dra i punktkontrollpunkten om du vill ändra antalet sidor.
- Dra i dalkontrollpunkten om du vill justera dalarna.
- Dra i spetskontrollpunkten om du vill justera spetsarna.
- Dra i en rundningskontrollpunkt om du vill justera spetsarnas och dalarnas rundhet.

Använda andra automatiska former

Panelen Automatiska former innehåller fler automatiska former som är mer komplexa än de på panelen Verktyg. Du placerar dessa automatiska former i ritningen genom att dra dem från panelen Automatiska former till arbetsytan.

- 1 Välj Fönster > Automatiska former för att öppna panelen Automatiska former.
- 2 Dra en förhandsvisning av en automatisk form från panelen Automatiska former till arbetsytan.
- 3 (Valfritt) Redigera den automatiska formen genom att dra i dess kontrollpunkter.

Lägga till nya automatiska former i Fireworks

Du kan lägga till nya automatiska former från webbplatsen Adobe® Fireworks® Exchange. Nya automatiska former visas antingen på fliken Former på panelen Automatiska former eller på Verktyg-menyn.

Du kan också lägga till nya automatiska former i Fireworks genom att skriva egen JavaScript-kod. Mer information finns i *Extending Fireworks*.

- 1 Välj Fönster > Automatiska former för att öppna panelen Automatiska former.

- 2 Välj Hämta fler Automatiska former på Alternativ-menyn.
- 3 Följ anvisningarna på Exchange-webbplatsen för hur du lägger till nya former.

Frihandsformer

Du kan rita och redigera vektorbanor för att skapa nästan alla typer av vektorobjekt.


Rita frihandsbanor med verktyget Vektorbana

Verktyget Vektorbanor hittar du på popup-menyn Penna. Du använder det som en filtpenna eller färgkrita.

Verktyget har ett stort antal pensellinjekategorier, t.ex. Air Brush, Kalligrafi, Träkol, Krita och Onaturlig. För varje kategori finns olika linjealternativ, t.ex. Ljus markör och Mörk markör, Oljestänk, Bambu, Band, Konfetti, 3D, Tandkräm och Viskös alienfärg.

Trots att linjerna kan se ut som om de vore ritade med färg eller bläck, är varje punkt och bana en del av ett vektorobjekt. Detta betyder att du kan ändra linjens form med hjälp av olika vektorredigeringstekniker. Sedan du ändrat banans form, ritas linjen om. Du kan också ändra befintliga penseldragningar och lägga till fyllningar i markerade objekt om du har ritat dem med verktyget Vektorbana.

Se ”[Tillämpa färger, linjer och fyllningar](#)” på sidan 105.

- 1 På popup-menyn Penna väljer du verktyget Vektorbana .
- 2 (Valfritt) Ställ in linjeattributen och alternativen för vektorbanan i egenskapskontrollen. (Valfritt) Om du vill ha mjukare banor väljer du ett tal på popup-menyn Precision i egenskapskontrollen för verktyget Vektorbana. Ju högre tal du väljer desto fler punkter visas på banan när du ritar.
- 3 Dra för att rita. Håll ner Skift medan du drar om du vill att banan ska vara vågrät eller lodrät.
- 4 Släpp upp musknappen i slutet av banan. Om du vill stänga banan släpper du upp musknappen när du återgår med pekaren till banans startpunkt.

Rita frihandsbanor genom att sätta ut punkter med pennverktyget

Att sätta ut punkter påminner om att rita en bild där du drar ett streck mellan punkter. När du klickar på punkterna med pennverktyget, ritas automatiskt en bana för vektorobjektet från den senaste punkten till den du just klickade på.

Förutom att ansluta punkterna med raka segment, kan du med pennverktyget rita rundade och matematiskt härledda kurvsegment, så kallade *Bezier-kurvor*. Varje punkttyp, hörnpunkt eller kurvpunkt, bestämmer om de angränsande kurvorna är raka linjer eller kurvor.



Du kan ändra raka eller kurvformade bansegment genom att dra i respektive punkter. Du kan ändra kurvformade bansegment genom att dra i punkthandtagen. Du kan dessutom konvertera raka bansegment till kurvformade (och tvärt om) genom att konvertera punkterna.

Rita en bana med raka linjesegment

- 1 På panelen Verktyg väljer du verktyget Penna.
- 2 (Valfritt) Välj Redigera > Inställningar (Windows) eller Fireworks > Inställningar (Mac OS X) och välj ett av alternativen på fliken Redigera. Klicka sedan på OK:

Visa pennförhandsvisning Förhandsvisar linjesegmentet som en klickning skulle resultera i.

Visa fyllda punkter Visar fyllda punkter medan du ritar.

- 3 Klicka på arbetsytan för att placera det första hörnhandtaget.
- 4 Flytta pekaren och klicka för att placera nästa punkt.
- 5 Fortsätt nu med att sätta ut punkter. Raka segment bygger samman gapet mellan punkterna.
- 6 Gör något av följande:

- Dubbelklicka på den sista punkten för att avsluta banan som en öppen bana.
- Välj ett annat verktyg om du vill avsluta banan som en öppen bana.

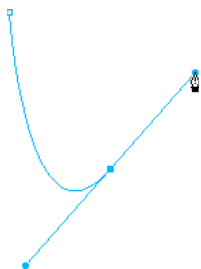
Obs! När du väljer ett annat verktyg (annat än textverktyget) och sedan väljer pennverktyget på nytt, kommer du att fortsätta rita på objektet när du klickar nästa gång.

- Klicka på den första punkten du satte dit om du vill stänga banan. Start- och slutpunkten för en stängd bana är densamma.


Obs! Loopar utformade som en bana och som överlappar sig själva är inte stängda banor. Det är endast banor som börjar och slutar i samma punkt som är stängda.

Rita en bana med kurvformade segment

- 1 I rutan Verktyg väljer du verktyget Penna.
- 2 Klicka på för att placera det första hörnhandtaget.
- 3 Flytta till en plats för nästa punkt och dra sedan för att skapa en kurvpunkt. Varje gång du drar kommer linjesegmentet att utsträckas till den nya punkten.



- 4 Fortsätt nu med att sätta ut punkter. Om du drar en ny punkt skapas en kurvpunkt, men om du bara klickar så skapas en hörnpunkt.

 Du kan tillfälligt byta till verktyget Markera vissa för att ändra platsen för punkterna och kurvornas form medan du drar. Tryck på Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) med pennverktyget medan du drar en punkt eller punkthandtaget.

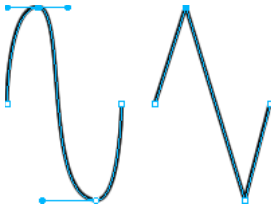
- 5 Gör något av följande:

 - Dubbelklicka på den sista punkten eller välj ett annat verktyg för att avsluta banan och skapa en öppen bana. När du väljer ett annat verktyg och sedan väljer pennverktyget på nytt, kommer du att fortsätta rita på objektet när du klickar nästa gång.

- Klicka på den första punkten du satte dit om du vill stänga banan. Start- och slutpunkten för en stängd bana är densamma.

Konvertera bansegment till raka eller kurvformade punkter

Raka bansegment möts i hörnhandtag. Kurvformade bansegment innehåller kurvpunkter.

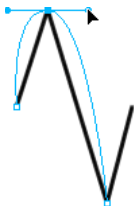


Du kan konvertera raka segment till kurvformade (och tvärt om) genom att konvertera punkterna.

Konvertera en hörnpunkt till en kurvpunkt

- 1 På panelen Verktyg väljer du verktyget Penna.
- 2 Klicka på ett hörnhandtag på en markerad bana och dra bort från den.

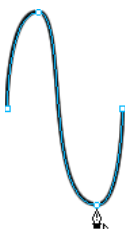
Handtagen sträcks ut och de intilliggande segmenten kurvformas.



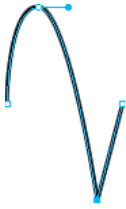
Obs! Om du vill redigera punkthandtagen väljer du verktyget Markera vissa, eller trycker på *Ctrl* (Windows) eller *Kommando* (Mac) medan pennverktyget är aktiverat.

Konvertera en kurvpunkt till en hörnpunkt


- 1 På panelen Verktyg väljer du verktyget Penna.
- 2 Klicka på en kurvpunkt efter den markerade banan.



Handtagen sträcks ut och de intilliggande segmenten kurvformas.



Redigera frihandsbanor med punkter och punkthandtag

Med verktyget Markera vissa  på panelen Verktyg kan du markera flera punkter. Innan du markerar en punkt med verktyget Markera vissa markerar du banan med verktyget Pekare eller Markera vissa, eller klickar på miniatyrbilden på panelen Lager.

Markera specifika punkter på en markerad bana

- ❖ Gör något av följande med hjälp av verktyget Markera vissa:
 - Klicka på en punkt eller håll ner Skift och klicka på flera punkter.



- Dra runt punkterna för att markera dem.

Infoga en punkt på en markerad bana

Genom att lägga till punkter på en bana får du kontroll över specifika segment längs banan.

- ❖ Använd verktyget Penna och klicka på ett ställe längs banan där det inte finns en punkt.

Ta bort en punkt från en markerad bana

När du tar bort punkter från banan omformas den vilket underlättar redigeringen.

- ❖ Gör något av följande:
 - Klicka på ett hörnhandtag i ett markerat objekt med verktyget Penna.
 - Dubbelklicka på ett kurvhandtag i ett markerat objekt med verktyget Penna.
 - Markera en punkt med verktyg Markera vissa och tryck på Delete- eller backstegtangenten.

Flytta en punkt

- ❖ Dra punkten med verktyg Markera vissa.

Ändra ett rakt bansegment

- 1 Markera banan med verktyget Pekare eller Markera vissa.
- 2 Klicka på punkten med verktyget Markera vissa.

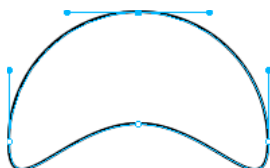
Markerade hörnpunkter visas som fyllda blåfärgade rutor.

- 3 Dra punkten eller använd piltangenterna för att flytta punkten till en ny plats.

Ändra formen på ett kurvformat bansegment

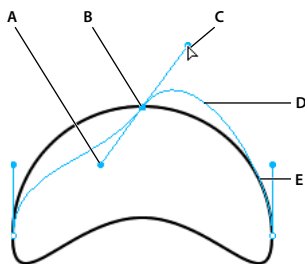
- 1 Markera banan med verktyget Pekare eller Markera vissa.
- 2 Klicka på kurvpunkten med verktyget Markera vissa.

En markerad kurvpunkt visas som en fylld blåfärgad ruta. Punkthandtag sträcks ut från punkten.



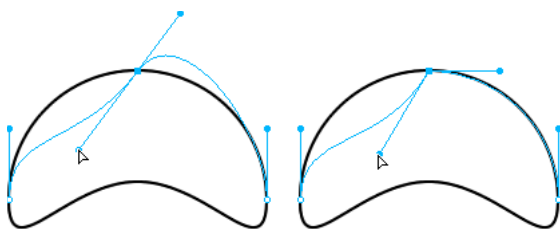
- 3 Dra handtagen till en ny plats. Tryck ner Skift medan du drar om du vill ha rörelsen i 45° vinkel.

Med den blåfärgade förhandsvisningen ser du var den nya banan kommer att ritas när du släpper upp musknappen.



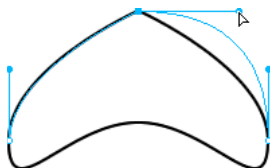
A. Punkthandtag B. Markerad punkt C. Markera vissa-pekare D. Förhandsvisning av bana E. Bana

Om du t.ex. drar det vänstra punkthandtaget neråt kommer den högra punktvinkeln att gå uppåt. Alt-dra i ett handtag om du vill flytta det oberoende av de andra.



Justera handtaget i en hörnpunkt

- 1 Använd verktyget Markera för att markera en hörnpunkt.
- 2 Alt-dra punkten för att visa handtagen och böja det intilliggande segmentet.



Dra ett hörnpunkthandtag med verktyget Markera vissa för att redigera intilliggande bansegment.

Utöka och slå ihop frihandsbanor

Använd verktyget Penna för att fortsätta rita en befintlig öppen bana och för att sammanfoga banorna.

Återta ritning av en öppen bana

- 1 På panelen Verktyg väljer du verktyget Penna.
- 2 Klicka på slutpunkten och fortsätt med banan.

Sammanfoga två öppna banor

När du ansluter två banor kommer den översta banans linje-, fyllnings- och filterattribut att bli attributen för den nya sammanfogade banan.

- 1 Välj verktyget Penna på panelen Verktyg.
- 2 Klicka på slutpunkten för en av banorna.
- 3 Flytta pekaren till slutpunkten av den andra banan och klicka.

Automatiskt koppla liknande öppna banor

Du kan koppla en öppen bana med en annan bana som har liknande linje- och fyllningsegenskaper.

- 1 Markera en öppen bana.
- 2 Välj verktyget Markera vissa och dra en slutpunkt i banan till några pixlar ifrån slutpunkten av en annan liknande bana.

Samansatta former




Skapa sammansatta former


Du kan skapa en sammansatt form från enkla vektorbanor som rektangel- eller ellipsbanor, eller från andra vektorbanor. Du kan flytta objekt på en sammansatt bana, och du kan redigera dem med hjälp av verktyget Markera vissa även efter att du har kombinerat dem. I läget Sammansatt form läggs alla nya vektorobjekt till i samma objekt i lagerpanelen. Om du vill lägga till objekt i ett annat objekt avslutar du läget med knappen Normal

Du kan skapa sammansatta former på följande sätt:

- Skapa en vektor, välj en åtgärd för sammansatta former, som Lägg till eller Subtrahera, och skapa sedan andra vektorer.
- Skapa flera vektorer och använd sedan åtgärden för sammansatta former.





Tillämpa en sammansatt form efter att du har skapat flera vektorobjekt

- 1 Markera alla objekt som ska ingå i den stansade formen. När du markerar öppna banor stängs de automatiskt.
- 2 Välj ett vektorverktyg (Rektangel, Oval, Penna eller Vektorbana) på paletten Verktyg.
- 3 Välj något av följande alternativ i egenskapskontrollen.
 - Lägg till/Företrä 
 - Subtrahera/Hålså 
 - Överlappa 

- Beskär 

För åtgärden Hålslå hålsås det sista objekt du lägger till ur unionen av de andra objekten. Det fungerar på samma sätt om du använder åtgärden Hålslå genom att välja Ändra > Kombinera banor.

Tillämpa en sammansatt form innan du skapar flera vektorobjekt

- 1 Skapa ett vektorobjekt.
- 2 Välj något av följande alternativ i egenskapskontrollen.
 - Lägg till/Förena 
 - Subtrahera/Hålslå 
 - Överlappa 
 - Beskär 
- 3 Skapa den effekt du vill uppnå genom att skapa andra objekt över det första objektet.

Konvertera sammansatta former till en sammansatt bana

Det går inte att flytta eller redigera enskilda objekt efter att du har konverterat en sammansatt form till en sammansatt bana.

- ❖ Om du vill konvertera en sammansatt form till en sammansatt bana klickar du på Kombinera.

Avancerade vektorredigeringstekniker

Förutom att dra punkter och punkthandtag kan du använda flera av verktygen i Fireworks för att redigera vektorobjekten direkt. Du kan även använda banoperationer för att skapa nya former genom att kombinera eller ändra befintliga banor. Du kan dessutom använda panelen Bana för att få snabb åtkomst till banrelaterade kommandon.

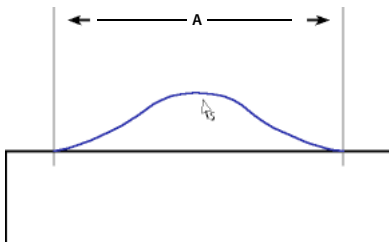
Mer information om de nya vektorredigeringsverktygen i Fireworks CS4 finns på http://www.adobe.com/devnet/fireworks/articles/vector_manipulation_tools_02.html.

Redigera med vektorverktygen

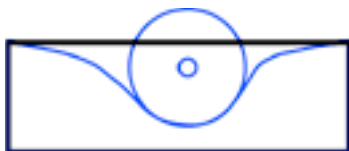
Vektorverktygen visas på panelen Verktyg.

Böja och ändra form på vektorobjekt med frihandsverktyget

Med verktyget Frihand kan du böja och ändra form på vektorobjekt direkt i stället för att arbeta med punkterna. Du kan föra delar framåt eller dra i delar längs hela banan, oberoende av var punkterna finns. Punkter läggs till, flyttas eller tas bort efter banan när du ändrar vektorobjektets form.



Frihandsverktyget används för att dra i ett segment. A visar den angivna längden



Frihandsverktyget används för att föra ett segment framåt

När du flyttar en pekare över en markerad bana, ändras den till en föra framåt- eller dra i-pekare, beroende på platsen relativt till den markerade banan. Du kan ändra storleken på pekarna.

Pekare	Betydelse
	Verktyget Frihand används.
	Verktyget Frihand används och föra framåt-pekaren är i positionen för att skjuta den markerade banan framåt.
	Verktyget Frihand används och dra i-pekaren är i position för att dra i den markerade banan.
	Verktyget Frihand används och föra framåt-pekaren är aktiv.
	Verktyget Frihand används och pekaren för att forma området är aktiv. Området mellan den inre cirkeln till den yttre cirkeln representerar minskad styrka.

Obs! Verktyget Frihand kan även används tillsammans med en Wacom-platta eller en annan kompatibel platta.

Dra en markerad bana

Du kan dra banan när pekaren är direkt över banan.

- 1 På panelen Verktyg väljer du verktyget Frihand
- 2 Flytta pekaren direkt över den markerade banan.
- 3 Dra banan i önskad riktning.

För en markerad bana framåt

Du kan föra banan framåt när pekaren är direkt övre banan.

- 1 På panelen Verktyg väljer du verktyget Frihand.
- 2 Peka en liten bit vid sidan om banan.
- 3 Dra mot bana för att föra den framåt. Knuffa den markerade banan för att den ska ändra form.

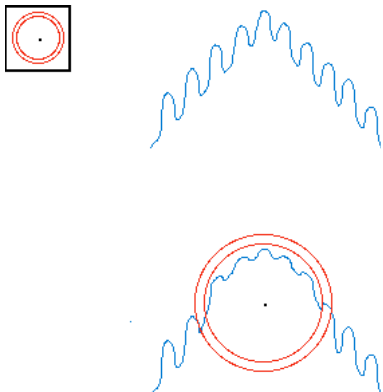
Ändra storlek på föra framåt-pekaren

❖ Gör något av följande:

- Håll ner musknappen, tryck på högerpilen eller 2-tangenten för att öka bredden på pekaren.
- Håll ner musknappen, tryck på vänsterpilen eller 1-tangenten för att minska bredden på pekaren.
- Om du vill ändra storlek på pekaren (i pixlar) och ange längden på bansegmentet som påverkas, avmarkerar du alla objekt i dokumentet och anger sedan ett värde mellan 1 och 500 i rutan Storlek i egenskapskontrollen.

Förvräng markerade banor med verktyget Ändra form på område

Med verktyget för att ändra form drar du i området för alla markerade banor innanför den yttre cirkeln av pekaren för områdesomformningen.



Pekarens inre cirkel anger gränsen för var verktyget har full effekt. Området mellan den inre och yttre cirkeln omformar banor, men inte med full effekt. Pekarens yttre cirkel bestämmer pekarens dragningskraft. Du kan ställa in styrkan.

Obs! Verktyget Ändra form på område kan även används tillsammans med en Wacom-platta eller en annan kompatibel platta.

- 1 På popup-menyn Frihand väljer du verktyget Ändra form på område.
- 2 Dra över banorna för att omforma dem.

Ändra storlek på pekaren för att ändra form på områden

❖ Gör något av följande:


- Håll ner musknappen, tryck på högerpilen eller 2-tangenten för att öka bredden på pekaren.
- Håll ner musknappen, tryck på vänsterpilen eller 1-tangenten för att minska bredden på pekaren.
- Om du vill ändra storlek på pekaren (i pixlar) och ange längden på bansegmentet som påverkas, avmarkerar du alla objekt i dokumentet och anger sedan ett värde mellan 1 och 500 i rutan Storlek i egenskapskontrollen.

Ställa in styrkan för den inre cirkeln på pekaren för att ändra form på områden

❖ I rutan Styrka i egenskapskontrollen anger du ett värde mellan 1 och 100 för att ange pekarens procentuella styrka. Ju högre procentvärde, desto större styrka.

Rita om eller utvidga ett markerat bansegment med verktyget Rita om bana

När du använder verktyg Rita om bana behålls banans linje-, fyllnings- och effektsegenskaper.

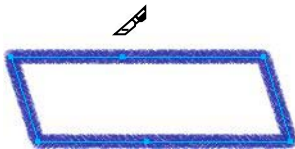
- 1 På popup-menyn Penna väljer du verktyget Rita om bana .
- 2 (Valfritt) Ändra nivån för verktyget Rita om bana genom att välja ett tal på popup-menyn i rutan Precision i egenskapskontrollen. Ju högre tal du väljer desto fler punkter visas på banan.
- 3 Flytta pekaren direkt över banan.
- 4 Dra för att rita om eller utvidga ett bansegment.
- 5 Släpp musknappen.


Ändra banans utseende genom att variera trycket och hastigheten med verktyget Banskruddare

Använd olika tryck och hastighet för att ändra banans linjeegenskaper. På fliken Känslighet i dialogrutan Redigera linje anger du vilka egenskaper som ska påverkas med verktyget Banskruddare. Du kan även ange hur stort tryck och med vilken hastighet som egenskaperna ska påverkas.

Mer information om hur du ställer in alternativen finns i dialogrutan Redigera linje, se "[Tillämpa och ändra linjer](#)" på sidan 113.

Dela upp en bana i flera objekt med verktyget Kniv



- 1 På panelen Verktyg väljer du verktyget Kniv .

Obs! Om du använder raderingsfunktionen med Wacom-pennor väljs verktyget Kniv automatiskt.

- 2 Gör något av följande:

- Dra pekaren över banan.
- Klicka på banan.

- 3 Avmarkera banan.

Redigera med banoperationer

Du kan välja banoperationer på Ändra-menyn för att skapa nya former genom att kombinera eller ändra befintliga banor. För vissa banoperationer kommer de markerade banobjektens staplingsordning att påverka hur operationen kommer att fungera.

Mer information om hur du ordnar staplingsordningen för markerade objekt finns i "[Lägga objekt i ordning](#)" på sidan 50.

Obs! Genom att använda en banoperation tas all tryck- och hastighetsinformation bort från de påverkade banorna.

Skapa en kontinuerlig bana av två öppna banor

- 1 På panelen Verktyg väljer du verktyget Markera vissa.
- 2 Markera två slutpunkter på två öppna banor.
- 3 Välj Ändra > Kombinera banor > Koppla.

Skapa en sammansatt bana

- 1 Markera två eller flera öppna eller stängda banor.
- 2 Välj Ändra > Kombinera banor > Koppla.

Dela upp en sammansatt bana

- 1 Markera den sammansatta banan.
- 2 Välj Ändra > Kombinera banor > Dela upp.

Kombinera markerade stängda banor som en bana som innesluter hela området med originalbanorna

- ❖ Välj Ändra > Kombinera banor > Förena. Den resulterande banan får samma linje- och fyllningsattribut som objektet som är placerat längst bak.

Konvertera en bana till en markeringsram

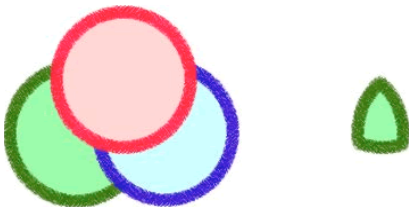
Du kan konvertera en vektorform till en bitmappsmarkering och använda bitmappsverktyget för att redigera den nya bitmappen.

- 1 Markera en bana.
- 2 Välj Ändra > Konvertera bana till markeringsram.
- 3 I dialogrutan Konvertera bana till markeringsram väljer du en kantinställning för markeringsramen.
- 4 Om du väljer Fjädra som kantinställning ska du även ange ett värde för inställningen.
- 5 Klicka på OK.

Obs! När du konverterar en bana till en markeringsram tas den markerade banan bort. Om du vill ändra den här standardinställningen väljer du Redigera > Inställningar > Redigera och avmarkerar därefter inställningen Ta bort banor vid konvertering till markeringsram.

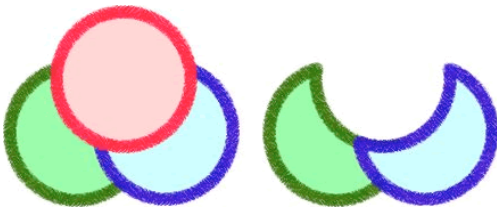
Skapa ett objekt av skärningspunkten för andra objekt

- ❖ Välj Ändra > Kombinera banor > Överlappa. Den resulterande banan får samma linje- och fyllningsattribut som objektet som är placerat längst bak.



Ta bort delar av ett banobjekt

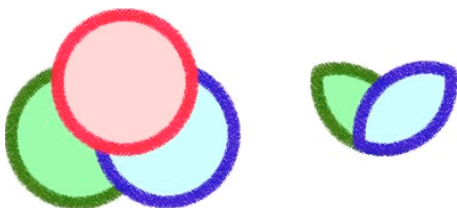
Du kan ta bort delar av ett markerat banobjekt i enlighet med hur överlappande delar från andra markerade banobjektet är ordnade framför det.



- 1 Markera banobjektet som anger det område du vill ta bort.
- 2 Välj Ändra > Ordna > Placera överst.
- 3 Håll ner Skift och lägg till markeringen i banobjektet från vilken en del ska tas bort.
- 4 Välj Ändra > Kombinera banor > Hålslå.

Beskära en bana

Du kan med en form från en bana beskära en annan. Den översta banan definierar formen för det beskärda området.



- 1 Markera banobjektet som anger det område du vill beskära.
- 2 Välj Ändra > Ordna > Placera överst.
- 3 Håll ner Skift och lägg banobjektet som ska beskäras till markeringen.
- 4 Välj Ändra > Kombinera banor > Beskär.

Det resulterande banobjektet får samma linje- och fyllningsattribut som objektet som är placerat längst bak.

Förenkla en bana

Med kommandot Förenkla tar du bort överflödiga punkter i banan genom att ange ett tal. Exempel på överflödiga punkter är när det finns mer än två punkter på en rak linje eller punkter som ligger precis över varandra.

- 1 Välj Ändra > Ändra bana > Förenkla.
- 2 Ange antalet punkter som du vill ta bort och klicka på OK.

Genom att förenkla en bana ökar omfattningen som Fireworks kan ändra banan för att minska antalet punkter på den banan.

Expandera ett markerat objekts linje

Du kan konvertera linjen för en markerad bana till en stängd bana. Resultatet skapar en illusion av en bana som saknar fyllning och en linje som får samma attribut som originalobjektets fyllning.



Obs! Om du expanderar en linje för en bana som överlappar sig själv kan det skapa intressanta resultat. Om originalbanan innehåller en fyllning, kommer den överlappande delen av banan inte att innehålla någon fyllning sedan linjen har expanderats.

- 1 Välj Ändra > Ändra bana > Expandera linje.
- 2 Ange bredden på den resulterade stängda banan.
- 3 Välj en hörntyp.
- 4 Om du väljer en spetsig typ, ska du ange *avgränsning* (den punkt där ett spetsigt hörn automatiskt blir ett rundat hörn). Avgränsningen är förhållandet mellan det spetsiga hörnets längd och linjens bredd.

- 5 Markera ett avslutningsalternativ (ändar) och klicka på OK.

Dra samman eller expandera en bana

- 1 Välj Ändra > Ändra bana > Dra in bana.
- 2 Markera en riktning för att dra samman eller expandera banan:
Insida Drar samma banan.
Utsida Expanderar banan.
- 3 Ange bredden mellan originalbanan och den sammandragna eller expanderade banan.
- 4 Välj en hörntyp.
- 5 Om du väljer spetsig, ska du ange avgränsningen.
- 6 Klicka på OK.

Redigera banor med panelen Bana

Använd följande verktyg på panelen Bana (Fönster > Övriga > Bana) om du vill att banredigeringen ska gå snabbare.



Mer information finns i http://www.adobe.com/go/learn_fw_designguide_se

Kapitel 7: Arbeta med text

I Adobe® Fireworks® kan du använda många funktioner som du vanligtvis annars hittar i avancerade DTP-program. Du kan bl.a. använda ett stort antal teckensnitt och storlekar samt justera kerning, mellanrum, färger, radavstånd och baslinjeförflyttningar. Du kan redigera texten när som helst, t.o.m. sedan du tillämpat direktfilter. Du kan dessutom importera redigerbar text från Adobe Photoshop®-dokument.

Skriva text

Använd textverktyget **T** och alternativen i egenskapskontrollen för att ange, formatera och redigera text i din grafik.

Obs! Om du har minimerat egenskapskontrollen kan du visa alla textegenskaper genom att dubbelklicka på den.

Textobjekt sparas automatiskt med ett namn som matchar texten som du skrev. Du kan ändra det tilldelade namnet i rutan Text i egenskapskontrollen eller i objektpanelsminiatyren på panelen Lager.

Textobjekt i panelen Lager visas med ikonen T.

Fler hjälpavsnitt

”[Typinställningar](#)” på sidan 292

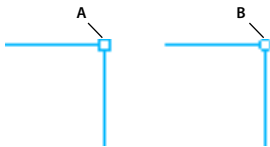
Skapa och flytta textblock

Text i Fireworks-dokument visas i *textblock* (rektanglar med handtag). Textblock ändrar antingen storleken *automatiskt* eller har en *fast bredd*.

- Ett textblock som ändrar storleken automatiskt expanderar vågrätt när du skriver text och krymper när du tar bort text. Automatiskt storleksjusterade textblock är standard när du klickar på arbetsytan med textverktyget och börjar skriva.
- Textblock med fast bred använder du för att kontrollera radfallet. Textblock med fast bredd skapas som standard när du drar med textverktyget för att rita upp ett textblock.
- När textpekaren är aktiverad inom ett textblock, visas en ihålig cirkel eller en fyrkant i det övre högra hörnet i textblocket. Cirkeln visar att det är ett textblock med automatisk storleksjustering och fyrkanten visar att det är ett textblock med fast bredd. Dubbelklicka i hörnet om du vill växla mellan olika textblock.
 - 1 Välj textverktyget.
 - 2 Välj textegenskaper.
 - 3 Skapa ett nytt textblock:
- Klicka i dokumentet där du vill att textblocket ska börja om du vill skapa ett textblock med automatisk storleksjustering.
- Dra för att rita upp textblocket om du vill skapa ett textblock med en fast bredd. Om du vill flytta textblocket samtidigt som du drar, håller du ner musknappen, trycker och håller ner blanksteg samtidigt som du drar textblocket till en ny plats.
 - 1 Skriv texten.
 - 2 (Valfritt) Markera texten i textblocket och formatera om den.

- 3 (Valfritt) Flytta textblocket genom att dra det till en ny plats.
- 4 Gör något av följande:
 - Klicka utanför textblocket.
 - Välj ett annat verktyg på panelen Verktyg.
 - Tryck på Esc.

Ändra textblock med automatisk storleksjustering och textblock med fast bredd



Ett textblock med fast bredd och ett textblock med automatisk storleksjustering
A. Indikator för fast bredd B. Indikator för automatisk storleksjustering

- Dubbelklicka i textblocket och dubbelklicka igen på cirkeln eller fyrkanten i textblockets övre högra hörn, om du vill ändra ett textblock till fast bredd eller automatisk storleksjustering.
- Dra i ett av storlekshandtagen om du vill ändra ett markerat textblock till fast bredd genom att ändra storleken.
- Om du vill ändra flera textblock till fast bredd, markerar du textblocken och väljer sedan Kommando > Text > Ställ in bredd.
- Om du vill ändra textblock med fast bredd till automatisk storlek, markerar du textblocken och väljer sedan Kommando > Text > Växla fast bredd.

Indikator på att text flödar över

När texten överstiger det utrymme som får plats i ett textblock eller i en sökväg visas indikatorn på att text flödar över. Mer information finns i <http://www.fireworkszone.com/g-2-565>.

Markera text

Markera ett ord eller ett stycke

- ❖ Om du vill markera ett ord dubbelklickar du på det, om du vill markera ett stycke trippelklickar du.

Markera delar av text i ett stycke

- ❖ Om du vill markera text i ett stycke trycker du på Skift och sedan markerar du texten.

Markera text med liknande attribut

- ❖ Om du vill markera text med ett visst attribut Alt-dubbelklickar du på ett ord med attributen. Alla ord i ett textblock som matchar attributen markeras.

Om du till exempel vill markera alla ord med fetstil Alt-dubbelklickar du på ett fetstilt ord. Alla feta ord i textblocket markeras automatiskt.

Lägga till text med andra attribut till en markering

- ❖ Du kan lägga till text som innehåller en annan uppsättning med attribut till markerad text. Markera den feta texten och Alt+Skift-dubbelklicka sedan på ett kursivt ord. Alla fetstilta och kursiva ord markeras.

Lägga till text till en befintlig markering

- ❖ Om du vill lägga till ord till en befintlig markering Alt+Skift-klickar du på texten.

Avmarkera text i text som består av flera markeringar

- ❖ Om du vill avmarkera text i text som består av flera markeringar Alt-klickar du på den texten.

Formatera och redigera text

Det snabbaste sättet att redigera text med avancerade redigeringskontroller är att använda egenskapskontrollen. Du kan även använda kommandon på Text-menyn.

Mer information om textkommandon finns på <http://www.fireworkszone.com/page-2-4-1-566.html>.

Viktigt! Ändringar som du gör under en textredigering kan du bara ångra en gång. Om du väljer Redigera > Ångra när du redigerar text medför det att alla textredigeringar, som du har gjort sedan du dubbelklickade på textblocket för att redigera innehållet, tas bort.

- 1 Gör ett av följande för att markera texten som du vill ändra:
 - Klicka på ett textblock med verktyget Pekare eller Markera vissa för att markera hela blocket. Om du vill markera flera block samtidigt håller du ner Skift när du markerar de olika blocken.
 - Dubbelklicka på ett textblock med verktyget Pekare eller Markera vissa och markera sedan en del av texten.
 - Klicka i ett textblock med verktyget Pekare eller Markera vissa och markera sedan en del av texten.
- 2 Ändra texten eller i teckensnittet. Teckensnitt mäts i punkter.
- 3 Gör något av följande:
 - Klicka utanför textblocket.
 - Välj ett annat verktyg på panelen Verktyg.
 - Tryck på Esc.

Om teckensnitt

Ett *teckensnitt* är en fullständig uppsättning med tecken – bokstäver, siffror och symboler – med en gemensam vikt, bredd och stil. Ett exempel är Adobe Garamond Bold i 10 punkters storlek.

Typsnitt (kallas ofta för *teckenfamiljer* eller *teckensnittsfamiljer*) är uppsättningar med teckensnitt med en gemensam profil som är utformade för att användas tillsammans, till exempel Adobe Garamond.

En *teckenstil* är en variant av ett individuellt teckensnitt i en teckensnittsfamilj. Ofta är det teckensnitt i en teckensnittsfamilj som kallas för *Roman* eller *Plain* (det faktiska namnet varierar) det ursprungliga teckensnittet. Det kan finnas teckenstilar som Regular (normal), Bold (fet), Semibold (halvfet), Italic (kursiv) och Bold Italic (fetskursiv).

Förutom teckensnitten som finns installerade på din dator kan du skapa följande mappar och använda teckensnitt som är installerade i dem.

Windows Program/Delade filer/Adobe/Fonts

Mac OS Bibliotek/Application Support/Adobe/Fonts

Om du installerar något av teckensnitten Type 1, TrueType, OpenType eller CID i den lokala mappen Fonts, visas teckensnitten endast i Adobe-program.

Förhandsvisa teckensnitt

Du kan använda menyn Teckensnitt till att förhandsvisa ett teckensnitt i egenskapskontrollen. Du kan stänga av förhandsvisningsfunktionen och ändra teckensnittsnamnens punktstorlek eller exemplen på teckensnitt i textinställningarna.

Ange en teckenstorlek

Som standard mäts teckenstorleken i *punkter* (en punkt motsvarar 1/72 tum). Du kan ange valfri storlek från 0,1 till 1 296 punkter i steg om 0,001 punkter.

Obs! I Fireworks mäts teckenstorleken som standard i pixlar.

- 1 Markera de tecken eller textobjekt som du vill ändra. Om du inte markerar någon text används teckenstorleken på ny text som du skapar.
- 2 Gör något av följande:
 - Ange alternativet Teckenstorlek på panelen Tecken eller i kontrollfältet.
 - Välj en teckenstorlek på menyn Text > Storlek. Om du väljer Annan kan du ange en ny storlek på panelen Tecken.



Du kan ändra måttenhet för texten i dialogrutan Inställningar. Det här alternativet är inte tillgängligt i Fireworks.

Tillgängliggöra teckensnitt som saknas

❖ Gör något av följande:

- Installera de saknade teckensnitten.
- Aktivera de saknade teckensnitten med ett teckensnittshanteringsprogram.
- Placera de saknade teckensnitten i mappen Teckensnitt som finns i programmappen. Teckensnitten i den här mappen är bara tillgängliga i programmet. För Mac OS kan teckensnitt installeras i mappen HD > Library > ApplicationSupport > Adobe > Fonts. Det går endast att använda de teckensnitt som du installerar i den här mappen i Adobe-produkter.



Om du inte har tillgång till de teckensnitt som saknas söker du efter och byter ut dem.

Välja teckensnittsfamilj och format

Du kan välja en teckensnittsfamilj och ett format med egenskapskontrollen eller menyn Text.

Fler hjälpavsnitt

[”Typinställningar”](#) på sidan 292

Välj en teckensnittsfamilj och ett format med egenskapskontrollen.

- 1 Välj en familj på Teckensnitt-menyn. Om fler än en kopia av ett teckensnitt installeras på din dator följs teckensnittsnamnet av en förkortning: (T1) för PostScript-teckensnitt, (TT) för TrueType-teckensnitt och (OT) för OpenType-teckensnitt.



I Windows kan du välja en teckensnittsfamilj och ett format genom att skriva namnet i rutan. Allt medan du skriver visas namnen för de första teckensnitten eller formaten som börjar med de aktuella bokstäverna. Fortsätt skriv tills rätt teckensnitt eller formatnamn visas.

- 2 Gör något av följande för att välja typsnittsformat:
 - Välj ett installerat format på Format-menyn i egenskapskontrollen.
 - Om teckensnittsfamiljen inte innehåller några format kan du klicka på knappen Faux fet, Faux kursiv eller Understruken för att tillämpa ett simulerat format.

Välja en teckensnittsfamilj och ett format med Text-menyn

- ❖ Välj Text > Teckensnitt > [familj] > [format]. Om teckensnittsfamiljen inte innehåller några format kan du välja Faux Fet, Faux kursiv eller understruken på menyn Text > Format.

Windows: Om du vill söka efter ett teckensnitt skriver du teckensnittsnamnet på menyn.

Ändra text till versaler

Du kan ändra den markerade texten till versaler.

- ❖ Välj Kommando > Text > Skiftläge versaler.

Ändra text till gemener

Du kan ändra den markerade texten till gemener.

- ❖ Välj Kommando > Text > Skiftläge gemener.

Ändra text till inledande versal

Du kan ändra den markerade texten till att börja med en versal.

- ❖ Välj Kommando > Text > Skiftläge versaler först.

Infoga radbrytningar

Om du vill infoga en radbrytning trycker du på Skift+Enter.

Ångra textändringar

Om du befinner dig i redigeringsläget kan du ångra ändringar (Ctrl+Z) för enstaka redigeringar. Ändringarna bekräftas när du lämnar läget. Om du ångrar ändringar efter det påverkar det inte textredigeringar.

Infoga specialtecken

- 1 Sedan du skapat ett textblock klickar du på platsen i textblocket där du vill infoga specialtecknet.
- 2 Välj Fönster > Övriga > Specialtecken och därefter tecknet som du vill infoga.

Infoga platshållartext

Du kan infoga ett block med platshållartext som inte har någon specifik betydelse. Det här alternativet placerar ett block med text (lorem ipsum) på arbetsytan.

❖ Välj Kommando > Text > Lorem Ipsum.

Obs! Du kan använda tillägget Lorem Ipsum för generering av slumpad text till att snabbt lägga till platshållartext i din testdesign. Tillägget är tillgängligt på http://www.adobe.com/go/learn_fw_randomtextgenerator_se.

Tillämpa färger på text

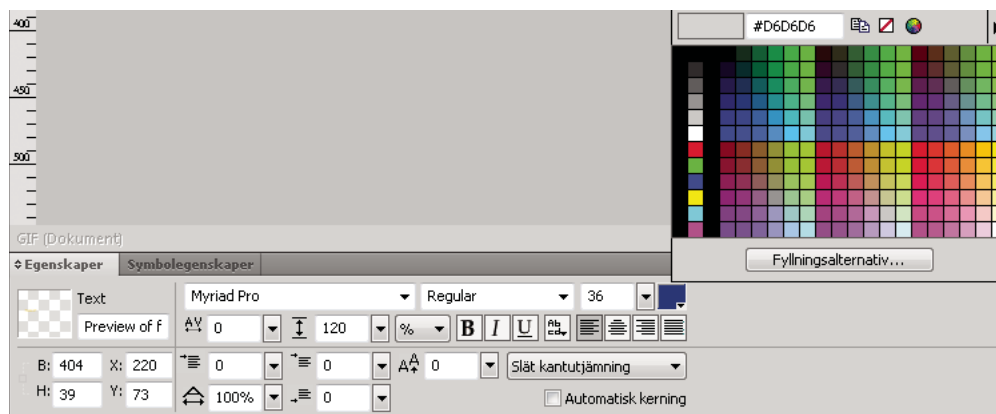
- Standard är att texten är svart och att den inte har några linjer. Du kan ändra färgen på all text genom att markera ett textblock eller ändra färgen på en markering i textblocket. Dessutom kan linjer och direktfilter läggas till all text i ett markerat textblock, men inte till text som är markerad i ett textblock.
- Textverktyget behåller den aktuella textfärgen mellan olika textblock.
- Linjeegenskaper och direktfilter som tillämpas på ett textblock uppdateras när du redigerar texten i textblocket, men dessa uppdateringar görs inte i nya textblock.
- Textverktyget behåller den aktuella textfärgen oberoende av vilken fyllningsfärg som gäller för andra verktyg. När du använt en fyllningsfärg och återgår till textverktyget, kommer färgen att återgå till den senast använda textverktygsinställningen och linjen återställs till Ingen.

Mer information finns i ”[Spara linjer, fyllningar och filtertextattribut som ett format](#)” på sidan 101.

Ange färgen på texten i ett markerat textblock

❖ Gör något av följande:

- Markera rutan Fyllningsfärg i egenskapskontrollen och välj en färg i popup-fönstret för färger. Du kan också, när du har popup-fönstret för färger öppet, använda pipetten för att ta ett färgprov från någon plats på skärmen.



Rutan Fyllningsfärg

- På panelen Verktyg klickar du på ikonen intill rutan Fyllningsfärg och väljer en färg i popup-fönstret för färger. Du kan också när du har popup-fönstret för fyllningsfärger öppet använda pipetten för att ta ett färgprov från någon plats på skärmen.

Obs! När du väljer att tillämpa en linje på en markerad text i ett textblock markeras hela texten automatiskt.

Ställa in mellanrummet mellan rader och tecken

Med *kerning* ökar och minskar du mellanrummet (i procent) mellan vissa teckenpar för att öka läsbarheten. Vid automatisk kerning används ett teckensnitts kerninginformation när texten visas. Spärria/knip ökar eller minskar avståndet mellan markerade tecken.

Kerning och spärria/knip fungerar som i Fireworks CS3. Du kan ändra kerning och spärria/knip genom att placera markören i ett ord och sedan ändra värdena.

Utseendet på text som importeras från tidigare versioner (CS3 och tidigare) ändras inte. Däremot så ändras värdena för kerning och spärria/knip. Det beror på att Adobe-textmotorn har ändrats sedan Fireworks CS3.



Om du vill inaktivera automatisk kerning avmarkerar du Automatisk kerning i egenskapskontrollen.

Med Radavstånd kan du bestämma avståndet mellan raderna i ett stycke. Radavståndet kan mätas i pixlar eller som ett procentvärde på avståndet i punkter mellan radens baslinje och baslinjen. Mer information om hur ATE (Adobe Text Engine) används till att återge textelement i Fireworks finns i artikeln av Arun Kaza på http://www.adobe.com/go/learn_fw_textengine_se.

Fler hjälpavsnitt

”Typinställningar” på sidan 292

Ställa in kerning eller spärria/knip

1 Gör ett av följande för att markera texten som du vill kerna:

- Använd verktyget Text för att klicka mellan två tecken eller för att markera tecknen som du vill ändra.
- Använd verktyget Pekare för att markera ett helt textblock. Skift-klicka för att markera flera textblock.

2 Välj tecknen du vill ställa in avstånd emellan och gör något av följande:

- Dra i egenskapskontrollen i reglaget spärria/knip eller ange ett procentvärde i rutan.

Noll anger att det är normal spärria/knipning. Positiva värden flyttar tecknen längre ifrån varandra. Med negativa värden förs tecknen närmare varandra.

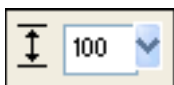
- Håll ner Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) samtidigt som du trycker på vänsterpilen eller högerpilen på tangentbordet.

Med vänsterpilen minskas avståndet mellan tecknen i steg om 1 % och med högerpilen flyttas tecknen ifrån varandra i steg om 1 %.



Håll ner Skift och Ctrl (Windows) eller Skift och Kommando (Mac OS) samtidigt som du trycker på vänsterpilen eller högerpilen för att ändra spärria/knip i steg om 10 %.


Ställa in radavståndet för markerad text



Radavståndsalternativ i egenskapskontrollen

1 Gör något av följande:

- Dra i egenskapskontrollen i reglaget Radavstånd eller ange ett värde i rutan. Standardvärdet är 100 %.
- Håll ner Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) samtidigt som du trycker på uppilen (för att öka radavståndet) och nedpilen (för att minska radavståndet).


 Håll ner Skift och Ctrl (Windows) eller Skift och Kommando (Mac OS) samtidigt som du trycker på uppilen eller nedpilen för att ändra radavståndet i steg om 10 %.

- 2 Välj % eller px (pixlar) på snabbmenyn Radavståndsenheter om du vill ändra enheter för radavståndet.

Ställa in orientering och justering


Ange textorientering

Du kan orientera hela textblock vågrätt eller lodrätt. Flera rader lodrät text går från höger till vänster, likt asiatiska språk.

- 1 Klicka på knappen textorientering  i egenskapskontrollen.
- 2 Välj ett orienteringsalternativ:

Vågrät vänster till höger Standardinställningen.

Lodrät höger till vänster Orienterar text vertikalt, från topp till botten. Flera rader som är åtskilda med ett radbrytningstecken visas som kolumner och går från höger till vänster.

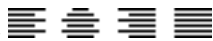
 Använd verktyget Förvräng och dra i ett sidohandtag om du vill spegelvända text.

Ställa in textjustering

Med *textjustering* bestäms hur texten i ett stycke förhåller sig relativt till kanterna för textblocket. Standard är att vågrät text är vänsterjusterad.

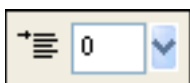
Lodrät text kan justeras mot toppen eller botten i ett textblock, centrerat inom textblocket eller jämnt justerat mellan över- och nederkanten.

- 1 Markera texten.
- 2 Klicka på justeringsknappen i egenskapskontrollen.

Justeringskontrollerna  visas i egenskapskontrollen när en text är markerad eller när ett textblock är markerat.

Ställa in styckeindrag och mellanrum

- ❖ Dra i reglaget Styckeindrag eller ange ett pixelvärde i textrutan om du vill dra in text med egenskapskontrollen.



Alternativ för styckeindrag i egenskapskontrollen

- ❖ Dra i egenskapskontrollen i reglagen Utrymme före stycke eller Utrymme efter stycke, eller ange ett värde i textrutan, om du vill ange hur stort mellanrummet ska var före och efter stycken.



Alternativ för mellanrum i egenskapskontrollen

Tillämpa texteffekter

Utgjämna textkanter

Att jämnar ut kanterna på markerad text kallas för *kantutjämning*. Kantutjämning använder du för att få textens kanter att blandas med bakgrunden så att texten blir klarare och mer läsbar när den förstörs. Kantutjämningen görs på alla tecken i ett givet textblock.



Originaltext; efter kantutjämning

❖ I egenskapskontrollen väljer du ett av alternativen på popup-menyn Kantutjämning:

Ingen kantutjämning Inaktiverar textutjämningen.

Klar kantutjämning Skapar en skarp övergång mellan textkanterna och bakgrunden.

Kraftig kantutjämning Skapar en mycket kraftig övergång mellan textkanterna och bakgrunden genom att bevara tecknens form och förstärka detaljerade områden i tecknen.

Slät kantutjämning Skapar en mjuk övergång mellan textkanterna och bakgrunden.

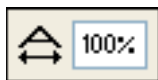
Anpassad kantutjämning Tillhandahåller följande expertnivåkontroller för kantutjämning:

- **Översampling** Bestämmer detaljeringsgraden som ska användas för att skapa övergången mellan textkanterna och bakgrunden.
- **Skärpa** Bestämmer hur mjuk övergången mellan textkanterna och bakgrunden ska vara.
- **Styrka** Bestämmer hur mycket textkanterna ska blandas med bakgrunden.

Obs! Text i vektorfiler kantutjämnas när du öppnar dem i Fireworks.

Justera teckenbredden på markerad text

❖ Dra i egenskapskontrollen i reglaget Teckenbredd eller ange ett värde i textrutan. Dra reglaget så att värdet överstiger 100 % om du vill göra tecknen bredare eller högre, eller dra till ett lägre värde om du vill minska bredden eller höjden. 100 % är standardvärdet.

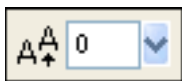


Alternativet för teckenbredd i egenskapskontrollen

Ändra hur nära texten ska vara baslinjen

Med *baslinjeflyttningen* bestämmer du hur nära texten ska vara över eller under den naturliga baslinjen, t.ex. med nedsänkta och upphöjda tecken. Om du inte väljer någon baslinjeflyttning kommer texten att ligga på baslinjen. Baslinjeflyttningen mäts i pixlar.

Non est quod contemnas hoc studendi genus.



Alternativ för baslinjeförflyttningen i egenskapskontrollen

- ❖ I egenskapskontrollen drar du reglaget för baslinjeförflyttningen eller skriver ett värde i textrutan för att ange hur lågt eller hur högt den nedsänkta eller upphöjda texten ska placeras. Ange ett positivt värde om du vill skapa upphöjd text och ett negativt värde om du vill ha nedsänkt text.

Spara linjer, fyllningar och filtertextattribut som ett format

Du kan tillämpa linjer, fyllningar och filter på en text i ett markerat textblock och sedan spara textattributen som ett format. Sedan du skapat texten kan du fortsätta redigera den i Fireworks. Linjer, fyllningar, filter och format uppdateras automatiskt när du redigerar texten.



Text med tillämpade linjer, fyllningar, filter och format

- 1 Skapa ett textobjekt och tillämpa attributen som du vill använda. Välj ett format på panelen Format även om det inte är ett textformat.
- 2 Markera textobjektet.
- 3 Välj Nytt format på Alternativ-menyn på panelen Format.
- 4 Välj formategenskaper och ge det nya formatet ett namn.

Fler hjälpaavsnitt

[”Typinställningar”](#) på sidan 292

Bifoga text till en bana

Du kan i stället för rektangulära textblock rita upp en bana och bifoga text till den. Texten följer banans form. Både texten och banan går att redigera.

En bana till vilken du bifogar text temporärt förlorar linje-, fyllnings- och filterattributen. Alla linje-, fyllnings- och filterattribut som du lägger till därefter läggs till texten och inte till banan. Om du därefter kopplar från texten från banan kommer banan att återfå linje-, fyllnings- och filterattributen.

Obs! Du bör undvika att bifoga text med hårda eller mjuka radmatningar till en bana eftersom du kan få oönskade fel.

Om mängden text överstiger utrymmen på in- eller utsidan av en bana visas en ikon som anger att det finns mer text. Ta bort text, eller ändra storlek på banan så att all text får plats. När all text får plats tas ikonerna bort.

Bifoga texten till en bana och redigera den

- Skift-klicka på ett textobjekt och bana och välj Text > Koppla till bana om du vill koppla text till utkanten av en bana.
- Skift-klicka på ett textobjekt och bana och välj Text > Koppla till bana om du vill placera ett textblock inuti en bana.
- Välj Text > Frigör från bana om du vill koppla från texten från en markerad bana.
- Dubbelklicka på texten på banan med verktyget Pekare eller Markera vissa om du vill redigera text bifogad till en bana. Du kan även använda textverktyget och klicka för att markera texten.

- Använd verktyget Markera vissa för att markera texten på banan och dra i de markerade punkterna, om du vill ändra form på banan.

Obs! Du kan också använda Bezier-pennan för att redigera banan. Texten kommer automatiskt att följa banan medan punkterna ändras.

Ändra textorientering och riktning på en bana

Hur du ritat en bana bestämmer riktningen på texten som bifogas till den. Om du t.ex. ritar banan från höger till vänster kommer den bifogade texten att visas bakvänd och upp och ner.



Text bifogad till en bana ritad från höger till vänster

- ❖ Välj Text > Orientering och därefter en orientering.



Text roterad runt en bana



Text orienterad lodrätt på en bana



Text skevad lodrätt runt en bana



Text skevad vågrätt runt en bana

- Välj Text > Vänd riktning om du vill ändra riktning för en text längs en markerad bana.
- Markera textobjektet på banan och ange sedan i egenskapskontrollen ett värde i textrutan Textförskjutning, om du vill flytta startpunkten för texten som är bifogad till en bana.

Bifoga text i bana

Du kan bifoga text i ett vektorobjekt. Texten behålls inom vektorgränserna. Både texten och vektorobjektet kan redigeras. När du bifogar text i en bana, avgör området i banan hur mycket text som visas.

- 1 Markera texten och vektorobjektet på arbetsytan.
- 2 Välj Text > Bifoga i bana.

Konvertera text till banor

Konvertera text till banor och redigera sedan bokstävernas utseende precis som vilket vektorobjekt som helst. Alla vektorredigeringsverktyg finns att tillgå för text som är konverterad till banor.

Obs! Konverterad text kan inte redigeras som vanlig text.

- Välj Text > Konvertera till banor om du vill konvertera text.
- Använd verktyget Markera vissa för att markera den konverterade texten, eller markera den konverterade texten och välj Ändra > Dela upp grupp, om du vill redigera textteckenbanorna var och en för sig.
- Markera bangruppen och välj Ändra > Dela upp grupp och därefter Ändra > Kombinera banor > Förena, om du vill skapa en sammansatt bana av en bangrupp som skapades genom att texten konverterades till banor.

Omforma textblock

Du kan omforma textblock på samma sätt som du omformar andra objekt. Du kan ändra skala, rotera, skeva och vända text för att skapa unika texteffekter.

Texten kan bli svår att läsa om du omformar den för mycket. När en omformning av textblocket leder till att texten ändrar storlek eller skala, kan du läsa av den nya teckensnittsstorleken i egenskapskontrollen när texten är markerad.

Fler hjälpavsnitt

[”Typinställningar”](#) på sidan 292

Stärka text

Du kan konvertera till sammansatta vektorobjekt. Du kan inte redigera texten när den har konverterats till vektorobjekt. Eftersom tecknen sammanfogas som ett sammansatt objekt måste du dela upp de kombinerade banorna innan du kan redigera tecknen oberoende av varandra.

- Om du vill stärka texten väljer du Kommando > Text > Stärk.
- Om du vill dela upp den kombinerade banan till av varandra oberoende redigerbara tecken använder du verktyget Markera vissa eller väljer Ändra > Kombinera banor > Dela upp.

Importera text

Fireworks hanterar bara ASCII-text, och om en Unicode-textfil öppnas eller importeras till Fireworks blir tecknen oläsliga. Konvertera Unicode-text till ASCII-text innan du importerar den till Fireworks. Du kan också kopiera ASCII-texten och klistra in den i Fireworks.

- Importera en Adobe Photoshop- eller Adobe Illustrator-fil eller kopiera texten till Fireworks om du vill importera text från Photoshop eller Illustrator.

Du kan kopiera upp till 8 000 tecken i Fireworks eller andra program.



Text från Photoshop och Illustrator behåller standardmässigt alla egenskaper i Fireworks. Du kan även importera Photoshop-text som bitmappbilder. (Se [”Photoshop Import och andra inställningar”](#) på sidan 293.)

- Importera text i RTF- (rich text format) och ASCII- (vanlig text) format genom att kopiera det till Fireworks. Du kan också välja Arkiv > Öppna eller Arkiv > Importera och navigera till en fil. (Importerad ASCII-text är inställd till aktuell fyllnadsfärg och standardteckensnitt, 12 pixlar hög.)

Ersättning för saknade teckensnitt

När du öppnar ett dokument i Fireworks som innehåller teckensnitt som inte är installerade på datorn kan du välja att ersätta teckensnitten eller behålla deras utseende.

Myriad Pro används som standard för text som innehåller teckensnitt som inte är tillgängliga på datorn. Du kan använda dialogrutan Inställningar till att ändra den här inställningen.

Bevara utseende Texten ersätts med en bitmappsbild som representerar utseendet på texten i originalteckensnittet. Du kan fortfarande redigera texten, men bitmapps bilden ersätts då av ett teckensnitt som finns på din dator. Redigering kan leda till att textens utseende ändras.

Ersätta saknade teckensnitt Teckensnitten i dokumentet ersätts. Du kan redigera och spara texten. När du öppnar dokumentet på nytt på en dator som innehåller originalteckensnittet, kommer detta originalteckensnitt att användas.

Fler hjälpavsnitt

[”Typinställningar”](#) på sidan 292

Markera ett ersättningsteckensnitt

- 1 Öppna ett dokument som inte innehåller alla teckensnitt och välj ett saknat teckensnitt i listan Byt ut saknat teckensnitt.
- 2 Gör något av följande:
 - Markera ett ersättningsteckensnitt i listan Till.
 - Klicka på Ingen förändring om du vill låta det saknade teckensnittet vara.Nästa gång du öppnar ett dokument med samma saknade teckensnitt finns i dialogrutan Saknade teckensnitt det teckensnitt som du valde.

Kontrollera stavning

Stavningskontrollera text

- 1 Markera ett eller flera textobjekt. Om inget textblock är markerat kommer hela dokumentet att stavningskontrolleras.
- 2 Välj Text > Kontrollera stavning.

Anpassa stavningskontrollen

- 1 Välj Text > Stavningsinställningar, eller klicka på knappen Inställningar i dialogrutan Kontrollera stavning.
- 2 Välj bland följande alternativ i dialogrutan Stavningsinställningar.
 - Välj ett eller flera språklexikon.
 - Välj en egen ordlista genom att klicka på mappikonen intill textrutan Sökväg till egen ordlista.
 - Du redigerar den egna ordlistan genom att klicka på knappen Redigera egen ordlista och lägg sedan till, ta bort eller ändra orden i listan.
 - Välj vilka ord du vill ska finnas för stavningskontrollen.

Kapitel 8: Tillämpa färger, linjer och fyllningar

I Adobe® Fireworks® finns många alternativ för att organisera, välja och tillämpa färger.

Tillämpa färger

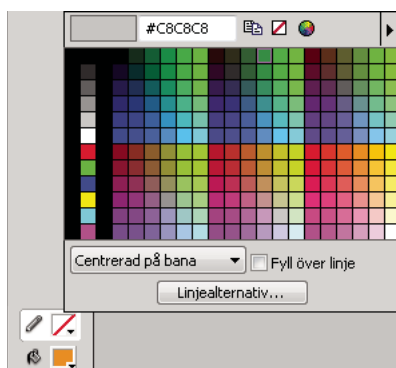
Aktivera, flytta eller byta ut linjer och fyllningar

Aktivera linjen eller fyllningen för att bestämma vilket attribut som färgjusteringen påverkar. Återställ linje- och fyllningsfärger för att tillämpa förinställningarna i dialogrutan Inställningar.

Aktivera fyllnings- eller linjefärgen

❖ I avsnittet Färger på panelen Verktyg klickar du på ikonen till vänster om rutan Linjefärg eller Fyllningsfärg.

Obs! Med verktyget Färgpyts fylls pixelmarkeringarna och vektorobjekten med färgen som visas i rutan Fyllningsfärg.



Rutorna för linje- och fyllningsfärg på panelen Verktyg och popup-fönstret för färger

Återställa linje- och fyllningsfärg till förinställd färg


❖ Klicka på knappen Ange standardlinje/fyllningsfärger på panelen Verktyg eller på Färgblandaren.

Ta bort linjer och fyllningar från markerade objekt

❖ Klicka på knappen Ingen linje eller fyllning i avsnittet Färger på panelen Verktyg. Om du vill att den inaktiva egenskapen ska vara Ingen klickar du på knappen Ingen linje eller fyllning en gång till.

Obs! Du kan även ta bort fyllningen eller linjen genom att klicka på knappen Genomskinligt i popup-fönstret Fyllningsfärg eller Linjefärg, eller genom att välja Ingen på popup-menyn Fyllningsalternativ eller Linjealternativ i egenskapskontrollen.

Växla fyllnings- och linjefärger

❖ Klicka på knappen Byt linje/fyllningsfärger  på panelen Verktyg eller på Färgblandaren.

Tillämpa och organisera färgrutor

På panelen Färgrutor kan du visa, ändra, skapa och redigera färgrutegrupper samt välja linje- och fyllningsfärg.

Tillämpa en färgrutefärg på linjer eller fyllningar för ett markerat objekt

- 1 Klicka på ikonen intill Linjefärg eller Fyllningsfärg på panelen Verktyg eller i egenskapskontrollen för att aktivera den.
- 2 Välj Fönster > Färgrutor.
- 3 Klicka på en färgruta för att tillämpa färgen på linjen eller fyllningen för det markerade objektet.

Välja, ändra eller lägga till färgrutegrupper

Du kan enkelt byta till en annan förvald färgrutegrupp eller skapa en egen. Du kan även importera anpassade färgrutor från färgpalettsfiler sparade som ACT- eller GIF-filer.

❖ Välj gruppen från Färgrutor på panelen Alternativ om du vill välja en färgrutegrupp.

Obs! Om du väljer Färgkuber återgår du till de förvalda färgrutegrupperna.

- För att välja en anpassad färgrutegrupp väljer du Ersätt färgrutor från menyn på panelen Färgrutor, navigerar till mappen och markerar filen.
- Välj Lägg till färgrutor från menyn på panelen Färgrutor, navigera till mappen och markera en ACT- eller GIF-färgpalettsfil om du vill lägga till färgrutor från en extern färgpalett.

Lägga till eller ersätta en färg i panelen Färgrutor

Obs! Du kan inte ångra om du lagt till eller tagit bort en färgruta med Redigera > Ångra.

- 1 Välj verktyget Pipett på panelen Verktyg.
- 2 Välj antalet pixlar som ska ingå på popup-menyn Prov i egenskapskontrollen : 1 pixel, 3 x 3 i genomsnitt eller 5 x 5 i genomsnitt.
- 3 Klicka någonstans i ett öppet Fireworks-dokumentfönster för att ta ett färgprov.
 - Flytta spetsen på pipettpekaren till det öppna utrymmet efter den sista färgrutan på panelen Färgrutor om du vill lägga till en färg.
 - Håll ner Skift-tangenten och placera pekaren över en färgruta på panelen Färgrutor om du vill ersätta en färgrutefärg.
- 4 Klicka för att lägga till eller ersätta färgrutan.



När du väljer Byt mot webbsäkra på Alternativ-menyn i popup-up-fönstret för färger, kommer en icke-webbsäker färg som du väljer med pipettpekaren att ändras till den närmaste webbsäkra färgen.

Ta bort en färgruta

- ❖ Håll ner Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS), placera pekaren över en färgruta och klicka om du vill ta bort en färgruta.

Rensa eller sortera färgrutor

- Om du vill ta bort hela färgrutegruppen väljer du Rensa färgrutor på menyn Alternativ på panelen Färgrutor.
- Om du vill sortera färgrutorna efter färgvärde väljer du Sortera efter färg på menyn Alternativ på panelen Färgrutor.


Skapa och ändra färger i färgblandaren

Använd färgblandaren (Fönster > Färgblandare) för att visa och ändra färgen på den aktiva linjen och fyllningen.

Standard är att färgerna i färgblandaren identifierar RGB-färgerna som hexadecimala tal, de visar alltså hexadecimala färgvärden för komponenterna rött (R), grönt (G) och blått (B). Hexadecimala RGB-värden beräknas som värden mellan 00 och FF.

Färgmodell	Läge för färguttryck
RGB	Värden för rött, grönt och blått, där varje komponent har ett värde mellan 0 och 255. 0-0-0 är svart och 255-255-255 är vitt.
Hexadecimal	RGB-värden för rött, grönt och blått, där varje komponent har ett hexadecimalt värde mellan 00 och FF. 00-00-00 är svart och FF-FF-FF är vitt.
HSB	Värden för Nyans, Mättnad och Intensitet. Nyans har ett värde från 0 till 360 grader och Mättnad och Intensitet har ett värde från 0 till 100 %.
CMY	Värden för cyanblått, magenta och gult (yellow), där varje komponent har ett värde mellan 0 och 255. 0-0-0 är vitt och 255-255-255 är svart.
Gråskala	Ett procenttal för det svarta i bilden. En svart (K) komponent har ett värde mellan 0 och 100 %, där 0 är vitt, 100 är svart och värdena däremellan är gråtoner.

Du kan välja andra färgmodeller på Färgblandaralternativ-menyn. De aktuella färgkomponentvärdena ändras för varje ny färgmodell.

 *Trots att CMY är ett färgmodellsalternativ, lämpar sig inte grafik exporterad direkt från Fireworks för utskrift. Om du vill skriva ut exporterad Fireworks-grafik ska du först importera den till Adobe Illustrator, Adobe Photoshop eller Adobe FreeHand. Mer information finns i dokumentationen för dessa program.*

Tillämpa färger på ett markerat segmentobjekt

- 1 Klicka i färgblandaren på ikonen intill rutan Linjefärg eller Fyllningsfärg.
- 2 Flytta pekaren över färgremsan och klicka.

Välja en färg

- 1 Avmarkera alla objekt för att förhindra oönskad objektredigering när du blandar färger.
- 2 Markera antingen rutan Linjefärg eller Fyllningsfärg.
- 3 Välj en färgmodell på Färgblandare-menyn.
- 4 Om du vill välja ett speciellt färgvärde anger du värden i textrutorna för färgkomponenter, använder skjutreglagen eller markerar en färg på färgremsan.

Bläddra mellan olika färgmodeller

- ❖ Skift-klicka på färgremsan längst ner i färgblandaren.

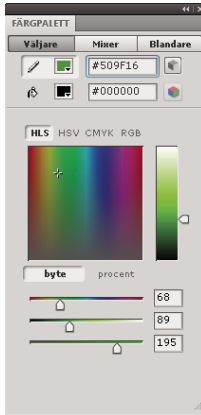
Obs! Alternativen i färgblandaren ändras inte.

Skapa färger med hjälp av systemfärgväljaren

- 1 Klicka i någon färgruta.
- 2 Välj operativsystemet Windows eller Mac OS på Alternativ-menyn i färg-popup-fönstret.
- 3 Välj en färg i systemfärgväljaren.

Hantera färger med panelen Färgpalett

❖ Välj Fönster > Övriga > Färgpalett om du vill öppna panelen Färgpalett.



Hitta den bästa webbsäkra färgen för ett färgvärde

- 1 Klicka på fyllningsfärgsrutan på fliken Väljare på panelen Färgpalett.
- 2 Använd pipettpekaren för att klicka i ett Fireworks-dokumentfönster om du vill testa en färg.

Den närmaste webbsäkra färgen visas under färgen i den aktiva fyllningsfärgsrutan.

Obs! Du kan även använda fliken Väljare för att konvertera mellan olika färgmodeller som RGB och CMYK, och för att välja visningsläge för färger.

Skapa och byta ut färgpaletter

- 1 Välj fliken Blandare på panelen Färgpalett.
- 2 Använd de fem färgrutorna längst ner på panelen för att ange fyra basfärger för dokumentet.
- 3 Om du vill kan du använda HSB-färghjulet i det nedre högra hörnet på panelen för att ändra paletten.
- 4 Klicka på Palett 2 till vänster på panelen och välj sedan basfärgerna för den andra paletten, om du vill testa två olika paletter för dokumentet.
- 5 Klicka på de båda ikonerna för att byta färg om du vill gå mellan de båda paletterna.

Obs! Funktionen för palettbyte ersätter fyllningar, linjer och övertoningar i vektorelement, men inte i bitmappselement eller i grafiska symboler.

Exportera en palett

- 1 Välj paletten som du vill exportera (antingen Palett1 eller Palett2).
- 2 Klicka på ikonen Exportera som bitmapp för att exportera paletten som en bitmappsfil eller klicka på ikonen Exportera som färgtabell om du vill exportera paletten som en ACT-fil.

Skapa en färggraderingsserie

- 1 Välj fliken Blandare på panelen Färgpalett.
- 2 Använd fyllningsfärgrutorna längst ner på panelen för att välja en start- och en slutfärg.
- 3 Använd stegreglaget för att välja antalet steg i serien.

Obs! Om du vill se det hexadecimala färgvärdet placerar du pekaren över en färgruta.

Skapa en delad palett

Om du redigerar flera bilder som har en begränsad färgpalett kan du exportera en delad färgpalett som innehåller färgerna i dessa bilder. Om du vill skapa en delad färgpalett måste alla bilder ligga i samma mapp.

- 1 Välj Kommando > Webb > Skapa delad palett.
- 2 Ange det maximala antalet färger som ska tas med i den delade färgpaletten.
- 3 Klicka på Bläddra för att ange den mapp som innehåller bilderna och klicka sedan på OK.

Välja färger i ett färg-popup-fönster

När du klickar på en färgruta öppnas ett färg-popup-fönster som påminner om panelen Färgrutor.

Välja en färg för en färgruta

- 1 Klicka i en färgruta.
- 2 Gör något av följande:
 - Klicka på en färg för att använda den i en färgruta.
 - Klicka med pipettpekaren på en färg någonstans på skärmen om du vill tillämpa färgen på rutan.
 - Klicka på knappen Genomskinligt i popup-fönstret om du vill göra en linje eller fyllning genomskinlig.

Visa den aktuella färgrutepanelens färgrutegrupp

- ❖ Välj panelen Färgrutor på Alternativ-menyn i färg-popup-fönstret.

Visa en annan färgrutegrupp i färg-popup-fönstret.

- ❖ Välj färgrutegrupp på Alternativ-menyn i färg-popup-fönstret.

Obs! Panelen Färgrutor påverkas inte om du väljer en färgrutegrupp här.

Exempelfärger från ett färg-popup-fönster

När ett färg-popup-fönster öppnas visas pekaren som en pipett. Med den kan du plocka färger från nästan var som helst på skärmen. Det här sättet att arbeta kallas *att ta färgprover (sampling)*.

- 1 Klicka i någon färgruta.
- 2 Klicka någonstans på arbetsytan i Fireworks för att välja och tillämpa en färg för färgrutan.



Skift-klicka för att välja en webbsäker färg.

Identifiera färgvärden

Förutom färgblandaren och färg-popup-fönstret kan du använda panelen Information för att identifiera färgvärden.

Visa färgvärdet för en annan del av ett dokument

- ❖ Gör något av följande:
 - Använd färgblandaren eller färg-popup-fönstret.
 - Använd panelen Information. Klicka på pipettverktyget, välj Fönster > Information och flytta pekaren över objektet som har färgen som du vill visa (endast Windows).

Visa färgvärdet för den aktiva linje- eller fyllningsfärgen

❖ Gör något av följande:

- Välj Fönster > Färgblandare för RGB eller andra färgsystemvärden.
- Klicka på en färgruta för att öppna färg-popup-fönstret och visa det hexadecimala värdet högst upp i fönstret.
- Placera pekaren över en färgruta och läs beskrivningen (endast Windows).

***Obs!** Standard är att färgens RGB-värde visas på panelen Information och i färgblandaren. Dess hexadecimala värde visas i färg-popup-fönstret.*

Visa färginformation för en annan färgmodell

❖ Välj en annan färgmodell på informationspanelens eller färgblandarens Alternativ-menyn.

Rutnät för att simulera webbsäkra färger och genomskinlighet

När du använder en färg som inte är webbsäker ska du använda en webbrasterfyllning. När du gör detta kan du approximera en webbsäker färg som inte förändras eller uppvisar raster när den exporteras med en webbsäker palett.

Om du vill skapa en genomskinlighet använder du fyllningsalternativet för genomskinligt raster. I genomskinliga objekt skiner webbsidans bakgrund igenom varje pixel i den genomskinliga webbrasterfyllningen.

***Obs!** Webbraster kan göra filen större.*



Två webbsäkra färger skapar en webbrasterfyllning.

Tillämpa en webbrasterfyllning

- 1 Markera ett objekt som innehåller en icke webbsäker färg.
- 2 Välj Webbraster på popup-menyn Fyllningsalternativ i egenskapskontrollen.
- 3 I egenskapskontrollen markerar du rutan Fyllningsfärg för att öppna popup-fönstret Fyllningsalternativ.

Objektets icke webbsäkra färg visas i rutan Källfärg. De två webbsäkra rasterfärgerna visas i färgrutan till höger. Webbrastret visas på objektet och blir nu den aktiva fyllningsfärgen.

***Obs!** Om du ställer in Kantutjämning eller Fjädra för kanterna på en webbrasterfyllning resulterar detta i att färgerna inte blir webbsäkra.*

- 4 Klicka utanför popup-fönstret för att stänga det.

Tillämpa en genomskinlig rasterfyllning

- 1 Markera objektet som du vill tillämpa en genomskinlig fyllning på.
- 2 Välj Webbraster på popup-menyn Fyllningsalternativ i egenskapskontrollen.
- 3 I egenskapskontrollen markerar du rutan Fyllningsfärg för att öppna popup-fönstret Fyllningsalternativ.
- 4 Välj Genomskinligt.

Objektet på arbetsytan blir halvgenomskinligt eller halvgenomskinligt.

- 5 Klicka utanför popup-fönstret för att stänga det.
- 6 Exportera objektet som en GIF- eller PNG-fil och välj Indexgenomskinlighet eller Alfagenomskinlighet. Mer information finns i ”Göra områden genomskinliga” på sidan 234.

Obs! Vissa webbläsare saknar stöd för PNG-filer.

Spara färgrutor

Spara en färgrutegrupp

- ❖ Lägg till färgerna, välj Färgrutealternativ > Spara färgrutor på menyn Alternativ på panelen Färgrutor och därefter ett filnamn och en mapp, om du vill spara ett urval av färgprover.

Spara färgrutor som ASE-filer

ASE-filer innehåller färger som det går att flytta mellan program som Photoshop, Illustrator och InDesign. Du kan dela färger som du har skapat i ett program i ett annat program genom att dela ASE-filen.

Fireworks stöder färgrymderna RGB och CMYK. Färgrutor som tillhör andra färgrymder ignoreras. CMYK-färgrutor konverteras till RGB-värden innan de importeras till Fireworks. Ingen information om att färgrutor konverteras från CMYK till RGB visas.

Spara färgrutor som en ASE-fil

- 1 Öppna den uppsättning med färgrutor i panelen Färgrutor som du vill spara.
- 2 Välj Spara färgrutor på menyn i panelen Färgrutor.
- 3 Ange namnet för filen med färgrutor och spara den sedan.

Importera färgrutor från andra CS-program

- 1 Öppna uppsättningen med färgrutor i panelen Färgrutor.
- 2 Välj Lägg till färgrutor på menyn i panelen Färgrutor.

Kuler-panelen

Om kuler-panelen

Kuler™-panelen är din portal till färggrupper eller teman som skapats av användare världen över. Du kan använda den för att bläddra igenom tusentals av teman i kuler™, och hämta dem du är intresserad av för att redigera eller inkludera dem i egna projekt. På kuler-panelen kan du även skapa och spara teman och sedan ladda upp dem och dela dem med kuler-communityn.

Kuler-panelen är också tillgänglig i Adobe Photoshop® CS5, Adobe Flash® Professional CS5, Adobe InDesign® CS5, Adobe Illustrator® CS5 och Adobe Fireworks® CS5. Panelen är inte tillgänglig i franska versioner av dessa produkter.

Om du vill se en video om panelen kuler kan du gå till www.adobe.com/go/lrvid4088_xp_se.

Om du vill läsa en artikel om kuler och färginspiration kan du gå till Veerle Pieters blogg med adressen http://veerle.duoh.com/blog/comments/adobe_kuler_update_and_color_tips/.

Bläddra bland teman

En Internetanslutning krävs för att kunna bläddra bland teman online.

Söka efter teman

- 1 Välj Fönster > Tillägg > Kuler.
- 2 Gör något av följande:
 - Ange namnet på ett tema, en tagg eller den som skapade temat i sökrutan.
Obs! Använd endast alfanumeriska tecken (Aa-Zz, 0-9) i sökningar.
 - Filtrera sökresultaten genom att välja ett alternativ i popup-menyerna ovanför sökresultaten.

Visa ett tema online i kuler

- 1 Välj ett tema i sökresultatet på panelen Bläddra.
- 2 Klicka på piltriangeln till höger om temat och välj Visa online i kuler.

Spara sökningar du gör ofta

- 1 Välj alternativet Egen på den första popup-meny på panelen Bläddra.
- 2 Ange dina sökord i dialogrutan som öppnas och spara.

När du sedan vill köra sökningen väljer du den på den första popup-meny.

Om du vill ta bort en sparad sökning väljer du alternativet Egen på popup-meny. Avmarkera sedan de sökningar som du vill ta bort och klicka på Spara.

Arbeta med teman

På kuler-panelen kan du skapa eller redigera teman, och ta med dem i projektet.

Obs! I Illustrator kan du skapa och redigera teman i dialogrutan Redigera färger/Färga om teckning, i stället för på panelen Skapa. Mer information finns i hjälpen för Illustrator.

Lägga till ett tema på panelen Färgrutor i ditt program

- 1 Välj ett tema som du vill använda på panelen Bläddra.
- 2 Klicka på triangeln till höger om temat och välj Lägg till i panelen Färgrutor.
Du kan även lägga till ett tema från panelen Skapa genom att klicka på knappen Lägg till markerat tema till färgrutor.

Redigera ett tema

- 1 Leta reda på temat som du vill redigera på panelen Bläddra och dubbelklicka på temat i sökresultatet. Temat öppnas på panelen Skapa.
- 2 Redigera temat på panelen Skapa med de verktyg som finns. Mer information finns i avsnittet Verktyg på panelen Skapa nedan.
- 3 Gör något av följande:
 - Spara temat genom att klicka på Spara tema.
 - Lägg till temat i programmets panel Färgrutor genom att klicka på Lägg till i panelen Färgrutor längst ned i panelen.

- Överför temat till kuler-tjänsten genom att klicka på knappen Överför längst ned i panelen.

Verktyg på panelen Skapa

I panelen Skapa finns en mängd verktyg som du kan skapa och redigera teman med.

- Välj en harmoniregel på popup-menyn Välj regel. Basfärgen används som grund för harmoniregeln när färgerna i färggruppen genereras. Om du till exempel väljer en blå basfärg och harmoniregeln Komplement skapas en färggrupp som baseras på basfärgen blått och dess komplementfärg rött.
- Välj regeln Egen om du vill skapa teman med hjälp av frihandsjusteringar.
- Manipulera färgerna i färghjulet. Allt eftersom du gör justeringar regleras färgerna som skapas för färggruppen enligt den valda harmoniregeln.
- Flytta reglaget för intensitet som finns bredvid hjulet om du vill justera färgens intensitet.
- Ange basfärgen genom att dra basfärgsmarkören (den största färgmarkören med dubbla ringar) runt hjulet. Du kan också ange basfärgen genom att justera färgreglagen längst ned i dialogrutan.
- Ange en av de fyra andra färgerna i färggruppen som basfärg. Välj färgens provkarta och klicka på piltavlan under färggruppen.
- Ange värdprogrammets förgrunds-/bakgrundsfärg eller linje-/fyllningsfärg som basfärg. Klicka på en av de första knapparna under färggruppen.
- Ta bort en färg från färggruppen genom att markera färgens provkarta och klicka på Ta bort färg under färggruppen. Lägg till en ny färg genom att markera en tom färgruta och klicka på Lägg till färg.
- Testa andra färg effekter genom att markera en ny harmoniregel och genom att flytta markörerna i färghjulet.
- Dubbelklicka på någon av provkartorna i färggruppen för att ange den aktiva färgen (förgrund/bakgrund eller linje/fyllning) i programmet. Om programmet inte har någon aktiv eller vald färgfunktion, anger kuler-panelen förgrundsfärg eller fyllningsfärg.

Tillämpa linjer och fyllningar

Tillämpa och ändra linjer

Du har fullständig kontroll över varje penselnyans, inklusive bläckmängd, spetsstorlek och form, struktur, kanteffekt och proportioner. Du kan tillämpa ändringar på linjeattribut innan eller efter det att du skapat objekten. Pennikonen öppnar rutan Linjefärg på panelen Verktyg, i egenskapskontrollen och i färgblandaren.

Linjeinställningar, -kategorier och -namn för ett markerat objekt bevaras mellan dokument och mellan programsessioner. När du skapar ett objekt i ett nytt dokument i den aktuella sessionen, eller i ett nytt dokument efter att du har öppnat Fireworks, används de senast använda linjeinställningarna. Inställningen sparas mellan sessioner



Om du vill tillämpa en linje på ett bitmappsobjekt väljer du Photoshop-effekter och därefter linjeattributet. (Mer information finns i "[Tillämpa direktfilter](#)" på sidan 123.)

Ändra linjeattribut för markerade objekt

Gör något av följande:

- Välj linjeattribut på popup-menyn Linjekategori i egenskapskontrollen.
- Välj Linjealternativ på popup-menyn Linjekategori om du vill se fler alternativ och välj sedan ett av linjeattributen.


Ändra linjefärg för ett ritverktyg

- 1 Tryck på Ctrl+D (Windows) eller Kommando+D (Mac OS) om du vill avmarkera alla objekt.
- 2 Välj ett ritverktyg på panelen Verktyg.
- 3 Markera rutan Linjefärg på panelen Verktyg eller i egenskapskontrollen.
- 4 Välj en färg och dra för att rita objektet.

Obs! En nyritad linje får den färg som visas i rutan Linjefärg.

Ta bort linjeattribut från ett markerat objekt.

Gör något av följande:

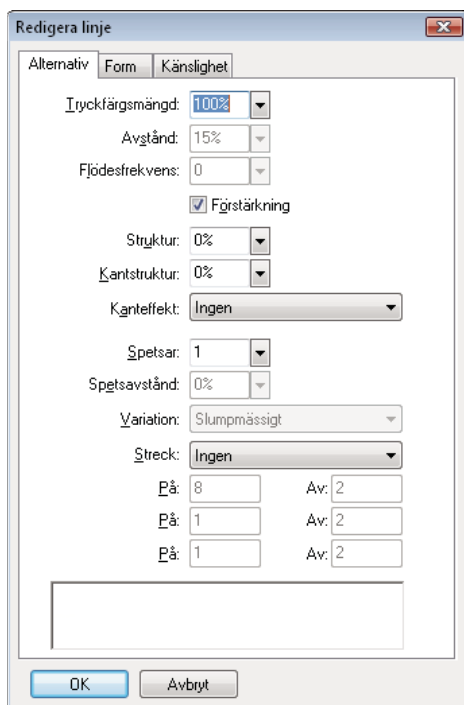
- Välj Ingen på popup-menyn Linjekategori i egenskapskontrollen eller i popup-fönstret Linjealternativ.
- Markera rutan Linjefärg på panelen Verktyg eller i egenskapskontrollen, och klicka på knappen Genomskinligt .

Justera linjer

Du kan använda justeringsalternativen i egenskapskontrollen för linjer. (Justera linje efter mitten, Justera linje efter insida och Justera linje efter utsida.) Du kan använda justeringsikonerna i egenskapskontroll till att snabbt få åtkomst till de här alternativen.

Skapa och redigera egna linjer

Använd dialogrutan Redigera linje för att ändra speciella linjeegenskaper.



Redigera linje

Alternativ Form Känslighet

Tryckfärgsmängd: 100%

Avstånd: 15%

Fjödrekvens: 0

☒ Förstärkning

Stryktur: 0%

Kantstruktur: 0%

Kanteffekt: Ingen

Spetsar: 1

Spetsavstånd: 0%

Variation: Slumpmässigt

Streck: Ingen

På: 8	Av: 2
På: 1	Av: 2
På: 1	Av: 2

OK Avbryt

Öppna dialogrutan Redigera linje

Gör något av följande:

- 1 Klicka på Redigera linje i egenskapskontrollen.
- 2 De aktuella inställningarna för den aktuella linjen visas på de olika flikarna. De aktuella inställningar för tryck- och hastighetskänslighet representeras i förhandsvisningen av en linje som smalnar av, tonas ner eller på annat sätt ändras från vänster till höger.

Ställ in generella alternativ för pensellinjer

- 1 På fliken Alternativ ställer du in bläckmängden, mellanrummet och flödesfrekvensen. Högre flödesfrekvens skapar pensellinjer som påminner om en färgsprutas.
- 2 Välj alternativ för pensellinjer:
 - Välj Förstärkning om du vill överlappa pensellinjer för tätare linjer.
 - Ändra strukturalternativet om du vill ställa in linjestrukturen. Ju högre värde desto tydligare blir strukturen.
 - Ange ett tal i textrutan Kantstruktur och välj en kanteffekt på popup-menyn Kanteffekt om du vill ställa in en struktur för kanterna.
 - Ange antalet spetsar som du vill att pensellinjen ska ha. Om du väljer flera spetsar anger du ett värde i Spetsavstånd och väljer en färgvariationsmetod.
 - Välj ett alternativ på popup-menyn Streck om du vill ha en prickad eller streckad linje.
 - Använd uppsättningen med tre på- och av-textrutor för att kontrollera det första, andra respektive tredje strecket om du vill ställa in längden på strecken och avstånden för prickade linjer.
- 3 Klicka på OK.

Ändra penselspetsen

- 1 På fliken Form väljer du Fyrkant för en fyrkantig spets eller avmarkerar alternativet om du vill ha en rund spets.
- 2 Ange värden för penselspetsens storlek, kantmjukhet, proportion och vinkel.
- 3 Klicka på OK.

Obs! I Fireworks finns penselinställningar för att finjustera linjeattributen som kontrolleras av hastighet och tryck när du använder en tryckkänslig Wacom-platta och -penna. Du kan välja vilka linjeattribut du kan kontrollera med pennan.

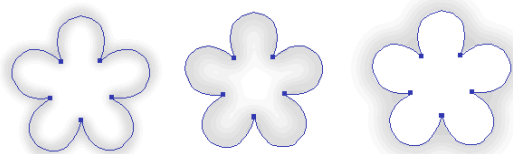
Ställ in linjekänslighet

- 1 På fliken Känslighet väljer du en linjeegenskap på popup-menyn Linjeegenskap.
- 2 Med alternativet Påverkat av väljer du i vilken utsträckning som känslighetsdata ska påverka den aktuella linjeegenskapen.

Spara/ta bort anpassade linjer

Om du vill spara eller ta bort en anpassad linje klickar du på Spara anpassad linje respektive Ta bort anpassad linje.

Flytta en pensellinje innanför eller utanför en bana



Centrerad linje, linje innanför och linje utanför

Använd popup-menyn Linje i fönstret Linjealternativ för att flytta pensellinjer från standardpositionen (centrerad på en bana) till en annan plats.

- 1 På panelen Verktyg eller i egenskapskontrollen markerar du rutan Linje för att öppna popup-fönstret för färgrutor.
- 2 Längst ned i popup-fönstret väljer du Innanför banan eller Utanför banan på popup-menyn.
- 3 (Valfritt) Välj alternativet Fyll över linje.

I normalfallet överlappar linjen fyllningen. När du väljer Fyll över linje ritas fyllningen över linjen. När du använder Fyll över linje tillsammans med ett objekt med en ogenomskinlig fyllning kommer den del av linjen som kommer innanför banan att skymmas. En fyllning med en viss grad av genomskinlighet kan tonas eller blandas med en pensellinje innanför en bana.


Skapa linjeformat

Du kan ändra speciella linjeegenskaper såsom bläckmängd samt spetsens form och känslighet. Du kan även spara egna linjer som ett format och sedan använda det i flera dokument.

- 1 Gör något av följande:
 - Markera rutan Linjefärg på panelen Verktyg och klicka sedan på Linjealternativ.
 - Välj Linjealternativ på popup-menyn Linjealternativ i egenskapskontrollen.
- 2 Redigera pensellinjeattributen.
- 3 Klicka på knappen Spara anpassade linjer för att spara de anpassade linjeattributen som ett format tillgängligt i framtiden.

Skapa och redigera helfyllningar

Skapa och använd fyllningar för vektorobjekt och text. Använd verktyget Färgpyts eller Övertoning för att fylla i pixelmarkeringar baserade på aktuella fyllningsinställningar.

Ikonen Färgpyts  öppnar rutan Fyllningsfärg på panelen Verktyg, i egenskapskontrollen och i färgblandaren.

Ändra en helfyllningsfärg för vektorritningsverktyg och verktyget Färgpyts

- 1 Välj ett vektorritningsverktyg och verktyget Färgpyts.
- 2 Gör något av följande:
 - Tryck på Ctrl+D (Windows) eller Kommando+D (Mac OS) för att markera alla objekt. Markera sedan rutan Fyllningsfärg i egenskapskontrollen för att öppna popup-fönstret Fyllningsfärg.
 - Markera rutan Fyllningsfärg på panelen Verktyg eller i färgblandaren för att öppna färg-popup-fönstret.
- 3 Välj en färg för fyllningen i färgrutorna eller använd pipetten för att ta ett färgprov från någon plats på skärmen.

Obs! När du väljer textverktyget kommer rutan Fyllningsfärg att återta den senast fyllda textfärgen som användes i textverktyget.

Redigera helfyllningen för ett markerat vektorobjekt

- 1 Markera rutan Fyllningsfärg i egenskapskontrollen, på panelen Verktyg eller i färgblandaren för att öppna färg-popup-fönstret.
- 2 Markera en färgruta.

Skapa och tillämpa mönster och övertoningsfyllningar

- Använd *mönsterfyllningar* för att fylla ett banobjekt med bitmappsgrafik.
- Använda *övertoningsfyllningar* för att blanda färger och skapa olika effekter. Andra fyllningskategorier än Ingen, Helfylld, Mönster och Webbraster är övertoningsfyllningar.

Obs! För en ny fyllning används den aktuella färgen som visas i rutan Fyllningsfärg på panelen Verktyg.

Tillämpa en mönsterfyllning på ett markerat objekt

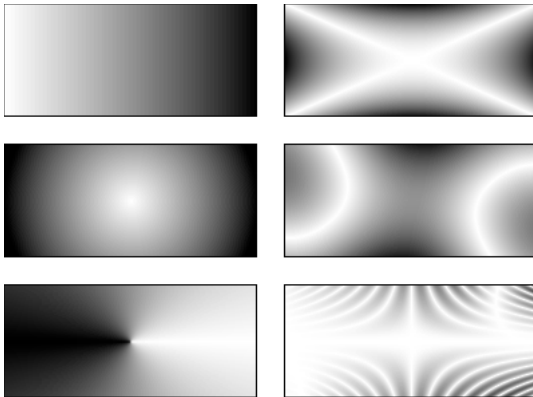
- 1 Gör något av följande:
 - Välj Mönster på popup-menyn Fyllningsalternativ i egenskapskontrollen.
 - Markera rutan Fyllningsfärg på panelen Verktyg, klicka på Fyllningsalternativ och välj Mönster på popup-menyn Fyllningsalternativ.
- 2 Välj ett mönster på popup-menyn Mönsternamn.

Skapa en mönsterfyllning från en extern fil

Ange en bitmappsfil som en ny mönsterfyllning genom att använda filer med dessa format som mönster: PNG, GIF, JPEG, BMP, TIFF och PICT (endast Mac OS). När en mönsterfyllning är en 32-bitars genomskinlig bild, kommer genomskinligheten att påverka fyllningen när den används i Fireworks. Bilder som inte är 32-bitars blir ogenomskinliga.

- 1 Välj Mönster på popup-menyn Fyllningsalternativ när vektorobjektsegenskaperna visas i egenskapskontrollen.
- 2 Markera rutan Fyllningsfärg och välj Övriga på popup-menyn Mönsternamn.
- 3 Navigera till bitmappsfilen som du vill använda som ett nytt mönster och klicka på Öppna.

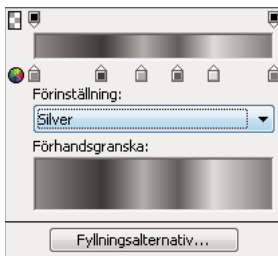
Tillämpa en övertoningsfyllning på ett markerat objekt



Objekt med olika övertoningsfyllningar

- ❖ Välj övertoningsfyllning på popup-menyn Fyllningsalternativ i egenskapskontrollen.

Redigera en övertoningsfyllning



Popup-fönstret Redigera övertoning

- 1 Markera ett objekt med en övertoningsfyllning eller markera en övertoningsfyllning på popup-menyn Fyllningsalternativ i egenskapskontrollen.
 - 2 Markera rutan Fyllningsfärg i egenskapskontrollen eller på panelen Verktyg för att öppna popup-fönstret.
 - 3 Gör något av följande:
 - Klicka på området under rampen med övertoningsfärgen om du vill lägga till en ny färgruta.
 - Klicka på området ovanför rampen med övertoningsfärgen om du vill lägga till en färgruta för opacitet.
 - Dra färgrutan bort från popup-menyn Redigera övertoning om du vill ta bort en färgruta för färg eller opacitet.
 - Klicka på färgrutan och markera en färg om du vill ställa in eller ändra färgen för en färgruta.
 - Klicka på opacitetsfärgrutan och dra antingen skjutreglaget till genomskinlighetsprocentvärdet (0 är helt genomskinligt och 100 är fullständigt ogenomskinligt) eller ange ett numeriskt värde mellan 0 och 100, om du vill ställa in eller ändra genomskinligheten för en opacitetsfärgruta. Tryck på Enter eller klicka utanför popup-menyn Redigera övertoning.
- Obs!** På schackbrädet för genomskinlighet visas övertoningen i genomskinliga områden.
- Dra färgrutorna åt vänster eller höger om du vill justera övergångar mellan färger i fyllningen.

Skapa fyllningar med övertoningsverktyget

Använd övertoningsverktyget för att fylla ett objekt med en övertoning i stället för en helfylld färg. I övertoningsverktyget finns egenskaperna för det senast använda elementet.

- 1 Klicka på verktyget Färgpyts på panelen Verktyg och välj övertoningsverktyget på popup-menyn.
- 2 Välj attribut i egenskapskontrollen.
- 3 Klicka och dra pekaren för att skapa en startpunkt för övertoningen samt riktningen och längden på övertoningsområdet.

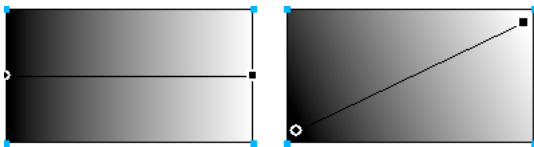
Minska ränder i övertoningar

Du kan använda det här alternativet till att minska antalet ränder i övertoningar. Det går endast att tillämpa rastrering på övertoningsobjekt med en linjär eller radiell övertoning. Om du importerar filen i en tidigare version av Fireworks ignoreras rastreringen.

- 1 Rita ett vektorobjekt och fyll det med en linjär eller radiell övertoning.
- 2 Ante Kant till Kantutjämning i dialogrutan Fyllningsalternativ.
- 3 Ange Struktur till 0 %.
- 4 Välj Gitter.

Omforma och förvränga fyllningar

Du kan flytta, rotera, skeva och ändra bredden på ett objekts mönster eller en övertoningsfyllning. När du använder verktygen Pekare eller Övertoning för att välja ett objekt med ett mönster eller en övertoningsfyllning, visas en uppsättning handtag på eller i närheten av objektet. Dra handtagen för att justera objektsfyllningen.



Använd fyllnadshandtagen för justera ett mönster eller en övertoningsfyllning.

- Dra i det runda handtaget eller använd övertoningsverktyget och klicka på en ny plats om du flytta fyllningen i ett objekt.
- Dra i ett fyrkantigt handtag om du vill justera fyllningens bredd och skevhet.
- Dra i linjerna mellan handtagen om du vill rotera fyllningen.



Om du vill rotera en fyllning i steg om 45 grader håller du ner Skift samtidigt som du drar.

Ändra fyllningskanterna

Kanten på en fyllning kan vara en rektangulär hård linje eller en mjuk linje med kantutjämning eller fjädring.

Som standard är kanterna kantutjämnade. Vid kantutjämning blandas kanten lite med bakgrunden och jämnar ut de skarpa kanterna som finns runt runda objekt, t.ex. i ellipser och cirklar.

Fjädring används för att skapa en märkbar blandning på båda sidorna om kanten. Denna blandningsmetod skapar en effekt som påminner om ett ljussken.

- 1 Gör något av följande:
 - Klicka på popup-menyn Kant i egenskapskontrollen.
 - Markera rutan Fyllningsfärg på panelen Verktyg, klicka på Fyllningsalternativ och välj Kant på popup-menyn.
- 2 Välj ett kantalternativ: Hård, Kantutjämning eller Fjädra.
- 3 Om du vill ha en fjädrad kant väljer du antalet pixlar (mellan 0 och 100) för varje kantsida. Standardvärdet är 10. Ju högre värde, desto mer fjädring visas.



Spara en egen övertoningsfyllning

- ❖ Skapa ett format om du vill spara de aktuella övertoningsinställningarna för att använda dem senare i andra dokument.

Ta bort en fyllning från ett markerat objekt

Gör något av följande:

- Välj Ingen på popup-menyn Fyllningsalternativ i egenskapskontrollen eller på popup-menyn Fyllningsalternativ i popup-fönstret Fyllningsalternativ.
- Markera en fyllningsfärgsruta och klicka på knappen Genomskinligt. Med det här alternativet tar du endast bort helfyllningar.

Skapa tredimensionella effekter för linjer och fyllningar

Skapa tredimensionella effekter för både linjer och fyllningar genom att lägga till en struktur. Med strukturer kan du ändra ljusstyrkan, men inte nyansen och ge linjerna och fyllningarna ett mer organiskt utseende. Strukturer lämpar sig bäst för breda linjer.



Använd alternativet Linje i egenskapskontrollen eller Linjealternativ i popup-fönstret för att lägga till en struktur till en pensellinje.

Lägga till strukturer till en linje eller en fyllning

- 1 Gör något av följande:
 - Klicka på popup-menyn Linjestruktur eller på popup-menyn Fyllningsstruktur i egenskapskontrollen.
 - Markera rutan Linjefärg eller Fyllningsfärg på panelen Verktyg, klicka på Linjealternativ eller Fyllningsalternativ, och välj Struktur på popup-menyn.
- 2 Gör något av följande:
 - Välj en struktur på popup-menyn som öppnas.

- Välj Annan på popup-menyn och navigera till en strukturfil.

***Obs!** Strukturer kan tillämpas på filer med följande format: PNG, GIF, JPEG, BMP, TIFF och PICT (endast Mac OS).*

- 3 Ange ett procentvärde mellan 0 (lägsta intensitet) och 100 (högsta intensitet) för att kontrollera strukturens djup.
- 4 (Endast för fyllningar) Välj Genomskinligt om du vill skapa genomskinlighet i fyllningen.

Lägga till egna strukturer

- ❖ Använd bitmappsfiler från Fireworks och andra program som strukturer. Tillämpa strukturer från filer med följande format: PNG, GIF, JPEG, BMP, TIFF och PICT (endast Mac OS).

Skapa en ny struktur från en extern fil

- 1 Välj Annan på någon av popup-menyerna Strukturnamn när vektorobjektsegenskaperna visas i egenskapskontrollen.
- 2 Navigera till bitmappsfilen som du vill använda som en ny struktur och klicka på Öppna.

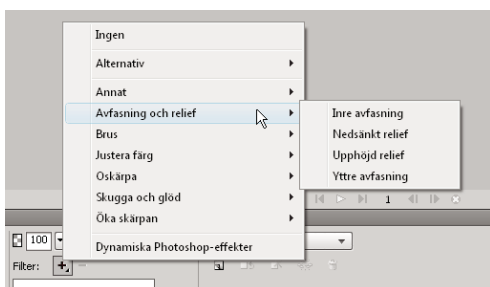
Kapitel 9: Använda direktfilter

Tillämpa direktfilter

Adobe® Fireworks® *direktfilter* (tidigare Dynamiska effekter) har förbättrats så att du kan tillämpa dem på vektorobjekt, bitmappsbilder och text. I direktfilter ingår avfasningar och reliefer, fasta skuggor och glöd, färgkorrigering samt oskärpa och skärpa. Du kan tillämpa direktfilter på markerade objekt direkt från egenskapsgranskaren.

Om direktfilter

Direktfilter uppdateras när du redigerar objekt på vilka de tillämpats. När du har tillämpat ett direktfilter kan du närsomhelst ändra dess alternativ eller sortera om filterordningen för att experimentera med ett kombinerat filter. Du kan aktivera och inaktivera direktfilter eller ta bort dem från egenskapsgranskaren. Om du tar bort ett filter återgår objektet eller bilden till sitt föregående utseende.

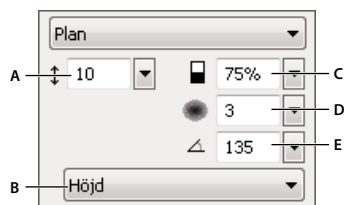


Popup-menyn Direktfilter i egenskapskontrollen

- Vissa filter (som t.ex. Autonivåer, Gaussisk oskärpa och Oskarp mask) som tidigare bara var tillgängliga som oåterkalleliga plugin-program eller filter finns nu även tillgängliga som direktfilter i Fireworks.
- Du kan lägga till tredjepartsplugin-program som direktfilter eller använda dessa filter på sedvanligt sätt via filtermenyn.
- När egenskapskontrollen öppnats till halva höjden klickar du på Redigera filter eller Lägg till filter så visas popup-menyn Direktfilter.

Obs! För en nyskapad fyllning antas aktuell färg som visas i rutan Fyllningsfärg på verktygspanelen.

- När du anpassar direktfilter kan du experimentera med inställningarna tills du får det resultat du vill ha.



Popup-fönstret för inre avfasning

A. Avfasningsbredd B. Knapp, förinställning av avfasning C. Kontrast D. Mjukhet E. Avfasningsvinkel

Tillämpa direktfilter

Tillämpa ett direktfilter på markerade objekt

- 1 I egenskapskontrollen klickar du på plusikonen (+) bredvid filteretiketten och väljer därefter ett filter i popup-menyn Lägga till direktfilter.

Filtret läggs till i direktfilterlistan för det markerade objektet.



Du kan tillämpa ett direktfilter på bara en viss pixelmarkering i en bild genom att klippa ut och klistra in markeringen på plats så att en bitmappsbild skapas. Markera den och tillämpa därefter direktfiltret.

- 2 Om en popup-menü eller dialogruta öppnas anger du inställningarna för filtret och gör något av följande:
 - Klicka på OK om en dialogruta visas för direktfiltret.
 - Tryck på Enter eller klicka någonstans på arbetsytan om en popup-menü visas för direktfiltret.
- 3 Upprepa steg 1 och 2 om du vill tillämpa fler direktfilter.

Obs! Det allmänna filtret påverkas av den ordning i vilken direktfilter tillämpas. Du kan ändra direktfiltrens ordningsföljd genom att dra dem.

Aktivera eller inaktivera ett direktfilter som tillämpats på ett objekt

- ❖ Klicka på rutan bredvid filtret i filterlistan i egenskapskontrollen.

Aktivera eller inaktivera alla direktfilter som tillämpats på ett objekt

- ❖ I egenskapskontrollen klickar du på plusikonen (+) bredvid filteretiketten och väljer därefter Alternativ > Alla på eller Alternativ > Alla av i popup-menyn.

Spara tillämpade effekter

- ❖ Klicka utanför inställningens popup-menü eller tryck på Enter när du har lagt till och redigerat ett direktfilter.

Tillämpa avfasade kanter

En avfasad kant får ett objekt att se upphöjt ut.



En rektangel med inre avfasning, och med yttre avfasning

- 1 I egenskapskontrollen klickar du på plusikonen (+) bredvid filteretiketten och väljer därefter ett avfasningsalternativ i popup-menyn.
- 2 Redigera filterinställningarna i popup-menyn.

Tillämpa relief

Med hjälp av Relief-direktfiltret blir en bild, objekt eller text nedsänkt i eller upphöjd från arbetsytan.



Ett objekt med nedsänkt relief, och med upphöjd relief

1 I egenskapskontrollen klickar du på plusikonen (+) bredvid filteretiketten och väljer därefter ett reliefalternativ i popup-menyn.

2 Redigera filterinställningarna.

Du kan visa det ursprungliga objektet i reliefområdet genom att välja Visa objekt.

Obs! I äldre dokument är alternativet Visa objekt avmarkerat för objekt med tillämpade Relief-direktfilter p.g.a. bakåtkompatibilitet.

Tillämpa skuggor och glöd

Välj mellan olika skuggor och ange därefter skuggans vinkel för att simulera ljussken på objektet.



Filter för skugga, innerskugga och glöd

Filterinställningar för skuggor

Tillgängliga alternativ varierar beroende på skuggtypen.

- Ställ in skuggans riktning med hjälp av skjutreglaget Vinkel.
- Ställ in skuggans avstånd från objektet med hjälp av avståndsreglaget.
- Tillämpa en enda färg på skuggan genom att markera alternativet Enfärgad.
- Ange skuggfärgen i popup-menyn Färg.
- Ställ in procentandel för genomskinlighet i skuggan med hjälp av skjutreglaget Opacitet.
- Ställ in skuggans skärpa med hjälp av skjutreglaget Mjukhet.
- Klicka på alternativet Förhandsvisa om du vill förhandsvisa skuggan.
- Dölj objektet och visa bara skuggan genom att välja Spara ur.

Tillämpa en helfylld skugga

- 1 I egenskapskontrollen klickar du på plusikonen (+) bredvid filteretiketten och väljer därefter Skugga och glöd, och sedan Helfylld skugga.
- 2 Justera filterinställningarna i dialogrutan Helfylld skugga.
- 3 Klicka på OK när du är klar.

Tillämpa en skugga eller inre skugga

- 1 I egenskapskontrollen klickar du på plusikonen (+) bredvid filteretiketten och väljer därefter ett skuggalternativ i popup-menyn.
 - Skugga och glöd > Skugga.
 - Skugga och glöd > Innerskugga.
- 2 Redigera filterinställningarna i popup-menyn.

Använda glöd

- 1 Klicka på knappen Lägg till filter i egenskapskontrollen och välj därefter Skugga och glöd > Glöd.
- 2 Redigera filterinställningarna i popup-menyn:
 - Ställ in glödfärgen genom att klicka på färgrutan.
 - Ställ in glödbredden med hjälp skjutreglaget Bredd.
 - Ställ in procentandel för genomskinlighet i glöden med hjälp av skjutreglaget Opacitet.
 - Ställ in glödens skärpa med hjälp av skjutreglaget Mjukhet.
 - Ställ in glödens avstånd från objektet med hjälp av skjutreglaget Förskjutning.

Använda filter och Photoshop-plugin-program som direktfilter

Obs! Menyn som kallas Xtras i vissa tidigare versioner av Fireworks kallas för Filter i Fireworks 8 och senare. Fireworks Xtra-tillägg kallas nu för filter.

Du kan redigera eller ta bort inbyggda filter och plugin-program som används som direktfilter i popup-menyn Lägg till filter.

Använd bara filtermenyn för att tillämpa filter och Adobe Photoshop® plugin-program om du är säker på att du inte vill redigera eller ta bort filtret. Du kan bara ta bort ett filter om kommandot Ångra finns tillgängligt.

Installera och använda Photoshop-plugin-program

- 1 I egenskapskontrollen klickar du på knappen Lägg till filter och väljer därefter Alternativ > Hitta plugin-program.
- 2 Gå till den mapp där Photoshop-plugin-program är installerade och klicka på OK.
- 3 Starta om Fireworks så att plugin-programmen blir inlästa.

Obs! Om du flyttar plugin-programmen till en annan mapp upprepar du ovanstående steg, eller väljer Redigera > Inställningar och klickar på fliken Plugin-program för att ändra sökvägen till plugin-programmen. Starta därefter om Fireworks.

- 4 Tillämpa Photoshop-plugin-programmet på ett markerat objekt genom att i egenskapskontrollen klicka på plusikonen (+) bredvid filteretiketten och därefter välja ett filter i undermenyn Alternativ.

Tillämpa Photoshop-lagereffekter

Obs! Om du importerar en PSD-fil kan du även redigera lagereffekter som redan finns i filen.

- 1 I egenskapskontrollen klickar du på knappen Lägg till filter och väljer därefter Dynamiska Photoshop-effekter.
- 2 Markera en av effekterna i den vänstra rutan och redigera därefter inställningarna i den högra rutan. Du kan välja flera effekter samtidigt.

Tillämpa filter på grupperade objekt

Om du tillämpar ett filter på en grupp tillämpas det på alla objekt i gruppen. Om objekten inte är grupperade återställs varje objekts filterinställningar till de som tillämpas på objektet individuellt.

Tillämpa ett filter på ett enskilt objekt i en grupp genom att bara markera detta objekt med hjälp av verktyget Markera vissa.

Redigera och anpassa direktfilter

Redigera inställningar för direktfilter

- 1 I egenskapskontrollen klickar du på infoknappen bredvid det filter du vill redigera.
- 2 Justera filterinställningarna.
Filter som inte går att redigera är nedtonade.
- 3 Klicka utanför fönstret eller tryck på Enter.

Sortera om eller ta bort direktfilter

Sortera om direktfilter

Du kan ändra ordningsföljden för de filter som tillämpas på ett objekt. Om du ändrar ordningsföljd på filter ändras den sekvens i vilken filtren tillämpas, vilket kan resultera i ändringar för det kombinerade filtret. Filter högst upp i listan tillämpas före filter längst ned.

Rent generellt bör filter som ändrar inuti ett objekt, t.ex. filtret för inre avfasning, tillämpas före filter som ändrar objektets yttre. Du bör t.ex. tillämpa filtret för inre avfasning innan du tillämpar filter för yttre avfasning, glöd eller skugga.

- ❖ Sortera om filtren genom att dra ett filter till en annan plats i listan i egenskapskontrollen.

Ta bort ett filter som tillämpas på ett markerat objekt

- ❖ Markera det filter du vill ta bort från filterlistan i egenskapskontrollen och klicka därefter på knappen Ta bort direktfilter.

Ta bort alla filter från ett markerat objekt

- ❖ I egenskapskontrollen klickar du på plusikonen (+) bredvid filteretiketten och väljer därefter Inga i popup-menyn Filter.

Skapa egna direktfilter

Egna direktfilter är format med alla egenskapsalternativ avmarkerade utom filteralternativet. Du kan spara en viss kombination av inställningar för direktfilter genom att skapa ett eget direktfilter.

Skapa ett eget direktfilter via panelen Format

- 1 Tillämpa direktfiltersinställningar på markerade objekt. Mer information finns i [”Tillämpa direktfilter”](#) på sidan 122.
- 2 Välj Nytt format i menyn Alternativ på panelen Format.

- 3 Avmarkera alla egenskaper förutom effektegenskapen, ange ett namn och klicka på OK.

En formatikon som motsvarar direktfiltret läggs till på panelen Format.

***Obs!** Om du väljer några ytterligare egenskaper i dialogrutan Nytt format upphör format att visas som ett objekt i popup-menyn Lägg till direktfilter i egenskapskontrollen, men den kommer att finnas kvar på formatpanelen som ett vanlig format.*

Tillämpa ett eget direktfilter på markerade objekt

- ❖ Klicka på ikonen för det egna direktfiltret på formatpanelen.

Du kan byta namn på eller ta bort ett eget direktfilter på samma sätt som för andra format på formatpanelen. Du kan inte byta namn på eller ta bort ett Fireworks-standardfilter.

Spara direktfilter som kommandon

Spara och återanvänd ett filter genom att skapa ett kommando som baseras på det. Kommandot kan användas i gruppbearbetning.

- 1 Tillämpa filtren på objektet.
- 2 Om historikpanelen inte visas väljer du Fönster > Historik.
- 3 Skift-klicka på det åtgärdsintervall du vill spara som ett kommando.
- 4 Gör något av följande:
 - Välj Spara som kommando på menyn Alternativ på historikpanelen.
 - Klicka på knappen Spara längst ned på historikpanelen.
- 5 Ange ett kommandonamn och klicka på OK för att lägga till kommandot i kommandomenyn.

Kapitel 10: Lager, maskning och blandning

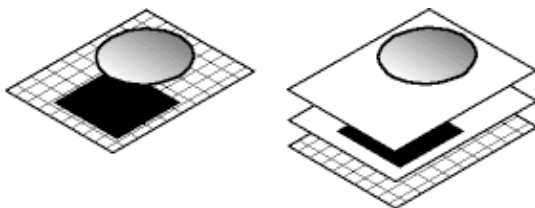
Med lager indelas ett Adobe® Fireworks®-dokument i diskreta plan, som om komponenterna i illustrationen hade ritats på separata på varandra placerade kalkerpapper. Ett dokument kan bestå av många lager, som vart och ett kan innehålla flera underordnade lager eller objekt. Fireworks-lager fungerar på liknande sätt som lageruppsättningar i Adobe Photoshop®. Photoshop-lager fungerar på liknande sätt som individuella Fireworks-objekt.

Med maskning kan du blockera ut delar av den underliggande bilden. Du kan till exempel klistra in en elliptisk form som en mask ovanpå ett foto. Alla områden utanför ellipsen försvinner som om de beskurits, endast den del av bilden som befinner sig inuti ellipsen visas.

Blandningstekniker utgör ytterligare en nivå av kreativ kontroll. Du kan skapa unika effekter genom att blanda färger i överlappande objekt. I Fireworks finns flera blandningslägen med vilkas hjälp du kan uppnå önskat resultat.

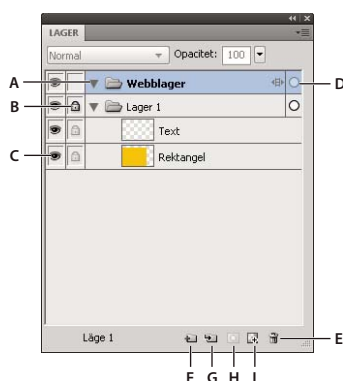
Lager

Varje objekt i ett dokument återfinns på ett lager. Du kan skapa lager innan du ritar eller lägga till lager vartefter de behövs. Arbetsytan återfinns under alla lager och utgör inte själv ett lager.



På lagerpanelen visas det aktuella läget för alla lager i det aktuella läget eller den aktuella sidan i ett dokument. Namnet på det aktiva lagret är markerat. *Sorteringsordningen* är den ordning i vilken objekt visas i dokumentet och avgör hur objekt på ett lager överlappar objekt på ett annat. I Fireworks placeras det senast skapade lagret överst i lagerordningen. Du kan sortera om lagerordningen och objekten inom lagren, och du kan skapa underordnade lager och flytta objekt till dem.

Kontroller för masker, opacitet och blandningslägen visas även på lagerpanelen.



A. Expandera/komprimera lager **B.** Låsa/låsa upp lager **C.** Visa/Göm lager **D.** Aktivt lager **E.** Ta bort lager **F.** Nytt/Duplicera lager **G.** Nytt underlager **H.** Lagg till mask **I.** Ny bitmappsbild

Aktivera ett lager

Objekt som du ritar, klistrar in eller importerar placeras överst på det aktiva lagret.

- ❖ Gör något av följande:
 - Klicka på ett lagernamn på lagerpanelen.
 - Markera ett objekt på ett lager.

Lägga till och ta bort lager

Med hjälp av lagerpanelen kan du lägga till nya lager, lägga till nya underordnade lager, ta bort oönskade lager och duplicera befintliga lager och objekt.


Lägg till ett lager

Ett tomt lager infogas ovanpå det aktuella markerade lagret och blir det aktiva lagret.

- ❖ Gör något av följande:
 - Klicka på knappen Nytt/duplicera lager .
 - Välj Redigera > Infoga > Lager.
 - Välj Nytt lager eller Nytt underlager på lagerpanelens Alternativ-meny eller popup-meny och klicka på OK.

Ta bort ett lager

Lagret ovanför det borttagna lagret blir det aktiva lagret. Om det borttagna lagret är det enda återstående lagret, skapas ett nytt tomt lager.

- ❖ Gör något av följande:
 - Dra lagret till papperskorgsikonen  på lagerpanelen.
 - Markera lagret och klicka på papperskorgsikonen på lagerpanelen.
 - Markera lagret och välj Ta bort lager på lagerpanelens Alternativ-meny eller popup-meny.



Du kan använda tillägget Delete Empty Layers till att ta bort alla tomma normala lager och tomma webblager från alla lägen och sidor i det aktuella dokumentet. Det här tillägget finns på

http://www.adobe.com/go/learn_fw_deleteemptylayers_se.

Duplicera ett lager och objekt

Ett dubblettlager innehåller samma objekt som det aktuella markerade lagret. Duplicerade objekt behåller samma opacitet och blandningsläge som originalobjekten. Du kan ändra de duplicerade objekten utan att påverka originalen.

- ❖ Gör något av följande:
 - Dra ett lager till knappen Nytt/duplicera lager.
 - Markera lagret och välj Duplicera lager på lagerpanelens Alternativ-meny eller popup-meny. Markera sedan antalet duplikatlager som ska infogas och var du vill placera dem i sorteringsordningen. Eftersom webblagret alltid är det översta lagret innebär alternativet Överst omedelbart under webblagret.

Duplicera ett objekt

- ❖ Alt-dra (Windows) eller Alternativ-dra (Mac OS) ett objekt.

Expandera och komprimera lager

Du kan eliminera att lagerpanelen blir rörig genom att komprimera visningen av lager. När du vill visa eller markera specifika objekt på ett lager, expanderar du lagret.

- När du vill expandera eller komprimera ett enskilda lager, klickar du på triangeln till vänster om lagrets namn.
- Om du vill expandera eller komprimera alla lager, Alt-klickar (Windows) eller Alternativ-klickar du (Mac OS) på triangeln till vänster om lagrets namn.

Organisera lager

Du kan organisera lager och objekt i ett dokument genom att namnge dem och sortera dem på lagerpanelen. Du kan flytta objekt inom ett lager och mellan lager.

När du flyttar lager och objekt på lagerpanelen ändras visningsordningen för objekten på arbetsytan. Objekt överst på ett lager visas ovanpå andra objekt i det lagret på arbetsytan. Objekt på det översta lagret visas framför objekt på underliggande lager.

Obs! Lagerpanelen rullas automatiskt när du drar ett lager eller objekt uppåt eller nedåt förbi gränserna för visningsområdet.

Namnge ett lager eller objekt

- 1 Dubbelklicka på ett lager eller objekt på lagerpanelen.
- 2 Skriv ett namn för lagret eller objektet och tryck på Enter.

Obs! Webblagrets namn kan inte ändras, men du kan ändra namn på dess underordnade lager och webbobjekt, t.ex. segment och aktiva områden.

Flytta ett enskilda lager eller objekt


- ❖ Dra lagret eller objektet till en ny plats på lagerpanelen.

Flytta alla markerade objekt på ett lager

- ❖ Gör något av följande:
 - Dra alternativknappen bredvid lagernamnet till ett annat lager.
 - Klicka en gång i mållagrets högra kolumn.

Obs! Ett överordnat lager kan inte dras till sitt eget underordnade lager.

Skydda lager och objekt

Genom att låsa ett individuellt objekt skyddar du det och förhindrar att det markeras eller redigeras. Genom att låsa ett lager skyddar du alla objekt på det lagret. En hänglåsikon  indikerar ett låst objekt. Med funktionen för redigering av ett enskilda lager skyddar du objekt på alla lager utom det aktiva lagret och underordnade lager från oönskade markeringar och ändringar. Du kan även skydda objekt och lager genom att dölja dem.

Obs! Dolda lager och objekt inkluderas inte när du exporterar ett dokument. Objekt på webblagret kan alltid exporteras, vare sig de är dolda eller inte. Mer information om exportering finns i "[Exportera från arbetsytan](#)" på sidan 238.

Låsa objekt och lager

- Om du vill låsa ett objekt, klickar du på kvadraten i kolumnen omedelbart till vänster om objektets namn.
- Om du vill låsa ett lager, klickar du på kvadraten i kolumnen omedelbart till vänster om lagrets namn.


- Om du vill låsa flera lager, drar du pekaren längs låskolumnen på lagerpanelen.
- Om du vill låsa eller låsa upp alla lager markerar du Lås alla eller Lås upp alla på lagerpanelens Alternativ-meny eller popup-meny.

Aktivera och inaktivera redigering av enstaka lager

- ❖ Välj alternativet för redigering av enstaka lager på lagerpanelens Alternativ-meny eller popup-meny.

En bock visar att redigering av enstaka lager är aktiverat.

Visa och dölja objekt och lager

- Om du vill visa eller dölja ett lager eller objekt på ett lager, klickar du på kvadraten i kolumnen längst till vänster på ett lager- eller objektnamn. Ögonikonen  indikerar att ett lager eller objekt är synligt.
- Om du vill visa eller dölja flera lager eller objekt, drar du pekaren längs ögonkolumnen på lagerpanelen.
- Om du vill visa eller dölja alla lager och objekt markerar du Visa alla eller Dölj alla på lagerpanelens Alternativ-meny eller popup-meny.

Gömma eller låsa övriga lager

Göm eller lås alla lager utom det aktuella om du vill kunna redigera en logotyp eller ikon mer exakt.

- 1 Välj det lager som du vill arbeta med på panelen Lager.
- 2 Välj Kommando > Dokument > Göm övriga lager eller Kommando > Dokument > Lås övriga lager.

Lägga samman objekt på lagerpanelen

Du kan undvika rörighet genom att lägga samman objekt på lagerpanelen. Vektor- och punktbaserade objekt som ska läggas samman behöver inte vara intilliggande på lagerpanelen eller befinna sig på samma lager.

Att lägga samman nedåt medför att alla markerade vektor- och punktbaserade objekt förenklas till ett punktbaserat objekt som placeras precis under den understa markerade objektet. Resultatet är ett enstaka punktbaserat objekt. Vektor- och punktbaserade objekt kan inte redigeras separat när de har lagts samman och redigerbarheten för vektorbaserade objekt förloras.

- 1 Markera ett objekt på lagerpanelen som du vill lägga samman med ett punktbaserat objekt. Skift-klicka eller Ctrl-klicka om du vill markera flera objekt.



Du kan lägga samman innehåll från ett markerat lager i ett punktbaserat objekt som blir det översta objektet på lagret omedelbart under det markerade lagret.

- 2 Gör något av följande:

- Välj Lägg samman nedåt på lagerpanelens Alternativ-meny.
- Välj Ändra > Lägg samman nedåt.
- Högerklicka (Windows) respektive Ctrl-klicka (Mac OS) på de markerade objekten på arbetsytan och välj Lägg samman nedåt.

Obs! Att lägga samman nedåt påverkar inte segment, aktiva områden eller knappar.

Distribuera objekt till lager

Om du har många objekt i ett lager kan du undvika att lagret blir rörigt genom att distribuera objekten till nya lager. Nya lager på samma nivå som det överordnade lagret skapas. Dessutom behåller de nya lagren lagerhierarkin. Genom att distribuera röriga lager kan du hantera objekt bättre.

- 1 Välj det lager som innehåller de objekt du vill distribuera.
- 2 Välj Kommando > Dokument > Distribuera till lager.

Dela lager

När du delar ett lager över sidor eller lägen, kan du uppdatera ett objekt på ett lager så att det samtidigt uppdateras på alla sidor eller i alla lägen. Dela lager när du vill att objekt såsom bakgrundselement ska visas på alla sidor på en webbplats eller i alla lägen i en animation.

Mer information finns i http://www.adobe.com/go/learn_fw_usingpagesstates_se

Obs! Underlager kan inte delas mellan sidor eller lägen. Välj det överordnade lagret som ska delas.

Dela det markerade lagret över lägen

- ❖ Gör något av följande:
 - Välj Dela lager mellan lägen på lagerpanelens Alternativ-menyn eller popup-menyn.
 - Välj Nytt lager på lagerpanelens Alternativ-menyn eller popup-menyn och välj Dela över lägen.

Lager som delas mellan olika lägen visas med en filmikon i panelen Lager.

Dela det markerade lagret över sidor

- ❖ Välj Dela lager mellan sidor på lagerpanelens Alternativ-menyn eller popup-menyn.

Lager som delas mellan olika sidor visas med en sidikon i panelen Lager.

Avaktivera delning av ett lager

- 1 Markera det delade lagret och avmarkera Dela över lägen på lagerpanelens Alternativ-menyn eller popup-menyn.
- 2 Ange hur objekt ska kopieras till lägen:
 - Behåll innehållet på det delade lagret endast i det aktuella läget.
 - Kopiera innehållet på det delade lagret till alla lägen.

Använda webblagret

Webblagret visas som det översta lagret i varje dokument. Det innehåller webbobjekt, såsom segment och aktiva områden som används för att tilldela interaktivitet till exporterade Fireworks-dokument.

Du kan inte upphäva delning, ta bort, duplicera, flyta eller ändra namn på webblagret. Du kan inte heller lägga samman objekt som finns på webblagret. Det delas alltid över alla lägen på en sida och webbobjekt är synliga på varje läge på en sida.

Ändra namn på ett segment eller aktivt område på webblagret

- 1 Dubbelklicka på segmentet eller det aktiva området på lagerpanelen.
- 2 Skriv det nya namnet och klicka sedan utanför fönstret eller tryck på Enter.

Obs! Det nya namnet används när segmentet exporteras.

Importera grupperade lager från Photoshop

Photoshop-filer som innehåller lager importeras så att varje lager placeras som ett separat objekt på ett och samma Fireworks-lager. Grupperade lager importeras som individuella lager som om de avgrupperats i Photoshop innan de importerades till Fireworks. Urklippseffekter på grupperade lager i Photoshop förloras vid import.

Maskning

Med masker döljer och visar du delar av ett objekt eller en bild. Du kan använda flera maskningstekniker för att uppnå många typer av kreativa effekter med objekt.

En mask kan fungera som en kakmall med vilken du kan beskära eller klippa ut underliggande objekt eller bilder. Med andra masker kan du åstadkomma effekten av ett immigt fönster som avslöjar eller döljer dela av de bakomliggande objekten.

Du kan skapa ett maskobjekt från ett vektorbaserat objekt (en vektorbaserad mask) eller ett punktbaserat objekt (en punktbaserad mask). Du kan också använda flera objekt eller grupperade objekt för att skapa en mask, och du kan använda text (vilket medför att en vektorbaserad mask skapas). När du har skapat en mask kan du justera det maskerade urvalets position på arbetsytan eller modifiera maskens utseende. Du kan också tillämpa omformningar på masken som helhet eller individuellt på en masks komponenter.

Vektorbaserade masker

Vektorbaserade masker, som ibland kallas urklippsbanner eller invändiga inklistringar, används i vektorbaserade bildprogram. Med det vektorbaserade maskobjektet beskär du eller klipper ut de underliggande objekten till banans form så att en kakmallseffekt skapas.



En vektorbaserad mask tillämpad med hjälp av banans kontur

När du skapar en vektorbaserad mask, visas en miniatyrmask med en pennikon på lagerpanelen.



En miniatyr av en vektorbaserad mask på lagerpanelen

När du markerar en vektorbaserad mask, visas information i egenskapskontrollen om hur masken används. I den undre halvan av egenskapskontrollen visas ytterligare egenskaper med vilka du kan redigera maskobjektets linjer och fyllning.

Som standard tillämpas vektorbaserade masker med hjälp av deras bankontur, men du kan även tillämpa dem på andra sätt.

Punktbaserade masker

Punktbaserade masker i Fireworks påminner om lagermasker i Photoshop på så sätt att bildpunkterna hos maskobjektet påverkar synligheten för underliggande objekt.



Originalobjekt och en punktbaserad mask tillämpas med hjälp av dess gråskaleutseende

Du kan tillämpa punktbaserade masker på två sätt:

- Använda ett befintligt objekt för att maskera andra objekt. Tekniken påminner om att tillämpa en vektorbaserad mask.
- Skapa en *tom mask*. Tomma masker påbörjas som genomskinliga eller täckande. Med en genomskinlig (eller vit) mask visas det maskerade objektet i sin helhet, och med en täckande (eller svart) mask döljs det maskerade objektet helt. Med hjälp av verktygen för punktbaserade objekt kan du rita på eller ändra maskobjektet så att underliggande objekt visas eller döljs.

När du skapar en punktbaserad mask, visas information i egenskapskontrollen om hur masken tillämpas. Om du väljer ett verktyg för punktbaserade objekt när en punktbaserad mask är markerad visas maskens egenskaper och alternativ för det valda verktyget i egenskapskontrollen.

Som standard tillämpas de flesta punktbaserade masker med hjälp av deras gråskaleutseende, men du kan även tillämpa dem med hjälp av deras alfakanal.

Skapa en mask från ett befintligt objekt

När du använder ett vektorbaserat objekt som en mask kan dess bankontur användas för att klippa ut eller beskära andra objekt. När du använder ett punktbaserat objekt som en mask påverkar ljusstyrkan hos bildpunkterna eller dess genomskinlighet andra objekts synlighet.

Maskera objekt med hjälp av kommandot Klistra in som mask

Med hjälp av kommandot Klistra in som mask kan du skapa masker genom att överlappa ett objekt eller en grupp med ett annat objekt. Med Klistra in som mask skapar du en vektorbaserad eller punktbaserad mask.

- 1 Markera det objekt som du vill använda som mask. Skift-klicka om du vill markera flera objekt.

Obs! Om du använder flera objekt som mask skapas i Fireworks alltid en vektorbaserad mask, även om objekten är punktbaserade.

- 2 Placera markeringen så att den överlappar det objekt eller den grupp som ska maskeras.

Markeringen kan vara framför eller bakom de objekt som ska maskeras.



- 3 Välj Redigera > Klipp ut för att klippa ut de objekt som du vill använda som mask.
- 4 Markera objektet eller gruppen du vill maskera.

Om du maskerar flera objekt måste de grupperas.



- 5 Gör något av följande:
 - Välj Redigera > Klistra in som mask.
 - Välj Ändra > Mask > Klistra in som mask.



En mask tillämpad på en bild med en svart arbetsyta

Maskera objekt med hjälp av kommandot Klistra in inuti

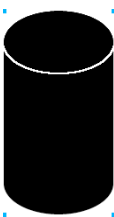
Den skapade masken är en vektor- eller punktbaserad mask, beroende på vilken typ av maskobjekt du använder. Med kommandot Klistra in inuti skapar du en mask genom att fylla en sluten bana eller ett punktbaserat objekt med andra objekt: vektorbaserad grafik, text eller punktbaserade bilder. Själva banan kallas ibland för urklippsbana, och de objekt den innehåller kallas för innehåller eller invändiga inklistringar. Innehåll som sträcker sig utanför urklippsbanan döljs.

- 1 Markera de objekt som ska användas som invändigt inklistringsinnehåll.
- 2 Placera objekten så att de överlappar det objekt som du vill klistra in innehållet i.

Obs! Sorteringsordningen är inte viktig så länge de objekt som du vill använda som invändigt inklistringsinnehåll förblir markerat. Objektet kan vara ovanpå eller under maskobjektet på lagerpanelen.



- 3 Välj Redigera > Klipp ut om du vill flytta objekten till Urklipp.
- 4 Markera det objekt som du vill klistra in innehållet i. Objektet används som mask (urklippsbana).



- 5 Välj Redigera > Klistra in inuti.
De objekt som du klistrade in förefaller befinna sig inuti eller urklippta med maskobjektet.



Använda text som en mask

Textbaserade masker är en typ av vektorbaserad mask som du tillämpar precis som du tillämpar masker bestående av befintliga objekt. Texten är maskobjektet. Det vanliga sättet att applicera en textbaserad mask är att använda dess bankontur, men du kan också tillämpa en textbaserad mask genom att använda dess gråskaleutseende.



En textbaserad mask tillämpad med hjälp av dess bankontur

Använda automatisk vektormask

Automatiska vektormasker tillämpar fördefinierade mönster som vektormasker på bitmapp- och vektorobjekt. Du kan sedan redigera utseendet och andra egenskaper för de automatiska vektormaskerna.

- 1 Markera bitmapp- eller vektorobjekten.
- 2 Välj Kommando > Kreativ > Automatisk vektormask.
- 3 Välj masktypen och klicka på Använd.

Maskera objekt med hjälp av lagerpanelen

Det snabbaste sättet att lägga till en tom, genomskinlig punktbaserad mask är genom att använda lagerpanelen. Med lagerpanelen lägger du till en vit mask till ett objekt, som du kan anpassa genom att rita på den med verktygen för punktbaserade objekt.

- 1 Markera det objekt du vill maskera.
- 2 Längst ned på lagerpanelen klickar du på knappen Lägg till mask.
En tom mask tillämpas på det markerade objektet i Fireworks. På lagerpanelen visas en miniatyrmask som betecknar den tomma masken.
- 3 (Valfritt) Om det maskerade objektet är punktbaserat, använder du markeringsrams- eller lassoverktyget för att skapa en bildpunktsmarkering.
- 4 På verktygspanelen väljer du ett målarverktyg för punktbaserade objekt.
- 5 Ange verktygsalternativ i egenskapskontrollen.
- 6 Med masken ännu markerad ritas du på den tomma masken. I områden där du ritas döljs det underliggande maskerade objektet.



Bild med tillämpad mask



Bitmapp

Mask som den visas på lagerpanelen

Maskera objekt genom att använda kommandona Visa och Dölj

På undermenyn Ändra > Mask finns flera alternativ för att tillämpa tomma punktbaserade masker på objekt:

Visa alla Tillämpa en tom, genomskinlig mask på ett objekt, så att hela objektet visas. För att uppnå samma effekt, klickar du på knappen Lägg till mask på lagerpanelen.

Göm alla Tillämpa en tom, täckande mask på ett objekt, så att hela objektet döljs.

Visa markering Kan endast användas för bildpunktsmarkeringar. Med Visa markering tillämpar du en genomskinlig bildpunktsmask med hjälp av den aktuella bildpunktsmarkeringen. Övriga bildpunkter hos det punktbaserade objektet döljs. För att uppnå samma effekt, gör du en bildpunktsmarkering och klickar sedan på knappen Lägg till mask.

Göm markering Kan endast användas för bildpunktsmarkeringar. Med Dölj markering tillämpar du en täckande bildpunktsmask med hjälp av den aktuella bildpunktsmarkeringen. Övriga bildpunkter hos det punktbaserade objektet visas. För att uppnå samma effekt, gör du en bildpunktsmarkering och Alt-klickar (Windows) eller Alternativ-klickar (Mac OS) sedan på knappen Lägg till mask.

Använda Visa alla och Dölj alla för att skapa en mask

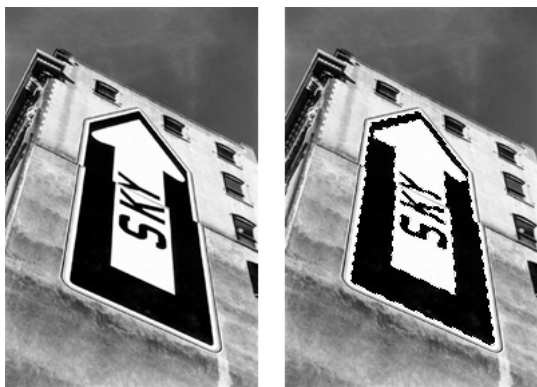
- 1 Markera det objekt du vill maskera.
- 2 Visa objektet genom att välja Ändra > Mask > Visa alla. Dölj det genom att välja Ändra > Mask > Dölj alla.
- 3 Markera ett verktyg för punktbaserad målning på verktygspanelen.
- 4 Ange verktygsalternativ i egenskapskontrollen.

Om du tillämpade en Dölj alla-mask, måste du markera en annan färg än svart.

- 5 Rita på den tomma masken. I de områden där du ritar, döljs eller visas det underliggande maskerade objektet, beroende på vilken typ av mask du använder.

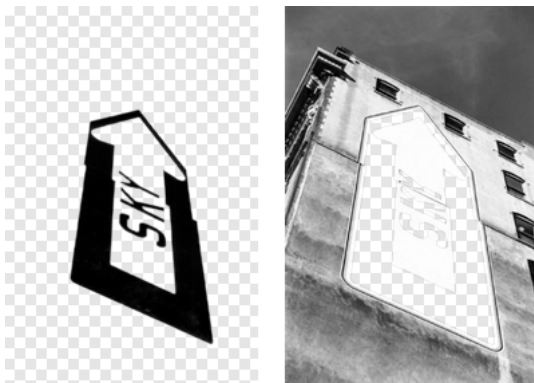
Använda Visa markering och Dölj markering för att skapa en mask

- 1 Välj trollspöet eller något av markeringsrams- eller lassoverktyget på verktygspanelen.
- 2 Markera bildpunkter på ett punktbaserat objekt.



Originalbild; bildpunkter markerade med trollspöet

- 3 Visa det område som definieras av bildpunktsmarkeringen genom att välja Ändra > Mask > Visa markering. Dölj området genom att välja Ändra > Mask > Dölj markering.



Resultaten av Visa markering och Dölj markering

En punktbaserad mask tillämpas med hjälp av bildpunktsmarkeringen. Du kan ytterligare redigera masken för att visa eller dölja de återstående bildpunkterna i det maskerade objektet med hjälp av verktygen för punktbaserade objekt på verktygspanelen.

Importera och exportera lagermasker från Photoshop

I Photoshop kan du maskera bilder med hjälp av lagermasker eller grupperade lager. I Fireworks kan du importera bilder med lagermasker och samtidigt behålla möjligheten att redigera dem. Lagermasker importeras som punktbaserade masker.

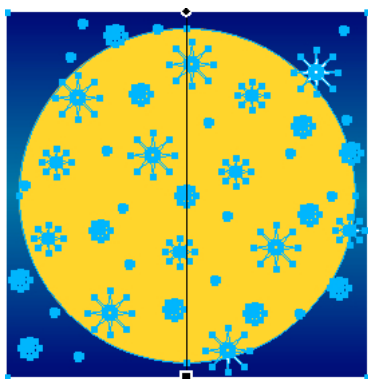
Fireworks-masker kan även exporteras till Photoshop. De konverteras till Photoshop-lagermasker. Om de maskerade objekten inkluderar text och du vill behålla textens redigerbarhet i Photoshop, måste du välja Bevara redigerbarhet viktigare än utseende när du exporterar.

Obs! Om text används som maskobjekt, konverteras den till ett punktbaserat objekt och är inte längre redigerbar som text när den har importerats till Photoshop.

Gruppera objekt för att forma en mask

Om du grupperar två eller flera objekt för att skapa en mask, blir det översta objektet maskobjektet. Vilken typ av objekt det översta objektet är avgör vilken typ av mask (vektor- eller punktbaserad) som skapas.

- 1 Skift-klicka på två eller flera överlappande objekt.



Du kan markera objekt från flera lager.

2 Välj Ändra > Mask > Gruppera som mask.



Markera och flytta masker

Markera masker och maskerade objekt med hjälp av maskminiatyrer

På lagerpanelen kan du med hjälp av miniatyrer markera och redigera bara masken eller de maskerade objekten, utan att påverka andra objekt.

När du markerar maskens miniatyr visas maskikonen bredvid den på lagerpanelen. I egenskapskontrollen visas maskens egenskaper, så att du kan redigera dem.

- Markera en mask genom att klicka på maskens miniatyr på panelen Lager.
- Markera ett maskerat objekt genom att klicka på det maskerade objektets miniatyr på panelen Lager.

Markera masker och maskerade objekt med hjälp av verktyget Markera vissa

Använd verktyget Markera vissa när du vill markera individuella masker och maskerade objekt på arbetsytan utan att markera maskens övriga komponenter. I egenskapskontrollen visas egenskaperna för det markerade objektet.

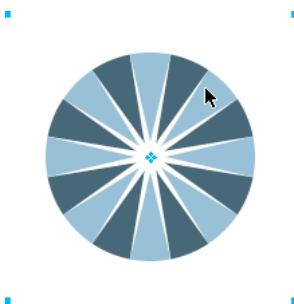
❖ Klicka på objektet på arbetsytan med verktyget Markera vissa.

Flytta masker och maskerade objekt

Du kan ändra position för masker och maskerade objekt. De kan flyttas tillsammans eller oberoende av varandra.

Flytta en mask och dess maskerade objekt tillsammans

- 1 Markera masken på arbetsytan med hjälp av pekverktyget.
- 2 Dra masken till en ny plats men dra inte i flyttandtaget såvida du inte vill flytta det maskerade objektet separat från masken.



Flytta masker och maskerade objekt oberoende genom att bryta länkning

- 1 På lagerpanelen klickar du på maskens länkikon.

På så sätt bryter du länken mellan mask och maskerat objekt så att de kan flyttas oberoende av varandra.

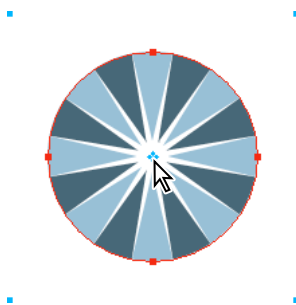
- 2 Markera miniatyren för en mask eller ett maskerat objekt.
- 3 Dra objekten på arbetsytan med hjälp av pekverktyget.

Obs! Om fler än ett maskerat objekt markeras flyttas alla maskerade objekt tillsammans.

- 4 Om du vill återlänka de maskerade objekten till masken, klickar du mellan maskens miniatyrer på lagerpanelen.

Flytta en mask oberoende genom att använda dess flytthandtag

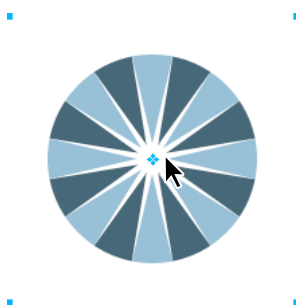
- 1 Markera masken på arbetsytan med hjälp av pekverktyget.
- 2 Välj verktyget Markera vissa och dra maskens flytthandtag till en ny plats.



Flytta maskerade objekt oberoende av masken med hjälp av flytthandtaget

- 1 Markera masken på arbetsytan med hjälp av pekverktyget.
- 2 Dra flytthandtaget till en ny plats.

Objekten flyttas utan att maskens placering påverkas.



Obs! Om det finns fler än ett maskerat objekt, flyttas alla maskerade objekt tillsammans.

Flytta maskerade objekt oberoende av varandra

- ❖ Markera objektet genom att klicka på det med verktyget Markera vissa och dra sedan objektet.

Det är det enda sättet att markera och flytta ett individuellt maskerat objekt utan att flytta andra maskerade objekt.

Redigera masker

Genom att ändra en masks position, form och färg kan du ändra synligheten för maskerade objekt. Du kan även ändra en masks typ och på vilket sätt den används. Masker kan också ersättas, avaktiveras och tas bort. Resultatet av att redigera en mask visas omedelbart i miniatyren på lagerpanelen, även om maskobjektet själv inte är synligt på arbetsytan.

Maskerade objekt kan också ändras. Du kan sortera om maskerade objekt utan att flytta masken. Du kan också lägga till ytterligare maskerade objekt i en befintlig maskgrupp.

Ändra form på en markerad mask

❖ Gör något av följande:

- Rita på en punktbaserad mask med något av de punktbaserade ritverktygen.
- Flytta punkterna i ett vektorbaserat maskobjekt med hjälp av verktyget Markera vissa.

Ändra färg på en markerad mask

- För punktbaserade masker med gråskala använder du de punktbaserade ritverktygen för att rita på masken med olika gråskalevärden.
- För vektorbaserade masker med gråskala ändrar du färg på maskobjektet.

***Obs!** Använd ljusare färger om du vill visa de maskerade objekten och mörkare färger om du vill dölja de maskerade objekten.*

Lägga till maskobjekt i en mask

- 1 Välj Redigera > Klipp ut när du vill klippa ut de markerade objekt som du vill lägga till.
- 2 Markera miniatyren för det maskerade objektet på lagerpanelen.
- 3 Välj Redigera > Klistra in som mask.
- 4 Välj Lägg till när du tillfrågas om du vill byta ut den befintliga masken eller lägga till i den.

Ändra en mask med hjälp av omformningsverktygen

- 1 Markera masken på arbetsytan med hjälp av pekverktyget.
- 2 Använd ett omformningsverktyg eller ett kommando på undermenyn Ändra > Omforma när du vill tillämpa en omformning på en mask.

Du kan tillämpa en omformning på endast maskobjektet genom att först bryta länkningen mellan masken och maskobjekten på lagerpanelen och sedan utföra omformningen.

Lägga samman maskerade objekt till en maskerad markering

- 1 Välj Redigera > Klipp ut när du vill klippa ut de markerade objekt som du vill lägga till.
- 2 Markera miniatyren för det maskerade objektet på lagerpanelen.
- 3 Välj Redigera > Klistra in inuti.

***Obs!** När du använder kommandot Klistra inuti för en befintlig mask visas inte maskobjektets linje och fyllning såvida inte originalmasken tillämpades med hjälp av dess linje och fyllning.*

Ersätta en mask

- 1 Välj Redigera > Klipp ut för att klippa ut de markerade objekt som du vill använda som mask.

- 2 Markera miniatyren för det maskerade objektet på lagerpanelen och välj Redigera > Klistra in som mask.
- 3 Välj Ersätt när du tillfrågas om du vill byta ut den befintliga masken eller lägga till i den.

Inaktivera eller aktivera en markerad mask

När en mask inaktiveras tillfälligt, döljs den.

❖ Gör något av följande:

- På lagerpanelens Alternativ-meny väljer du Inaktivera mask eller Aktivera mask.
- Välj Ändra > Mask > Inaktivera mask eller Ändra > Mask > Aktivera mask.

Ett rött X visas på maskens miniatyr när den är inaktiverad. Om du klickar på kryssset aktiveras masken.

Ta bort en markerad mask

När du tar bort en mask permanent, raderas den.

1 Gör något av följande:

- På lagerpanelens Alternativ-meny väljer du Ta bort mask.
- Välj Ändra > Mask > Ta bort mask.
- Dra maskens miniatyr till papperskorgsikonen på lagerpanelen.

2 Välj om du vill tillämpa eller ignorera effekten av masken på de maskerade objekten innan masken tas bort:

Använda Behåll ändringarna som du har gjort för objektet men masken kan inte längre redigeras. Om det objekt som maskeras är ett vektorbaserat objekt, konverteras masken och det vektorbaserade objektet till en gemensam punktbaserad bild.

Ignorera Eliminera ändringarna du har gjort och återställ objektet till dess originalform.

Avbryt Stoppa borttagningsåtgärden och lämna masken intakt.

Ändra på vilket sätt masker tillämpas

När en mask är markerad kan du med hjälp av egenskapskontrollen ändra på vilket sätt masken tillämpas. Om egenskapskontrollen är minimerad, klickar du på expanderingspilen så att alla egenskaper visas.

Vektorbaserade masker tillämpas du som standard med hjälp av deras bankontur. Genom att visa maskens fyllning och linje erhåller du samma resultat som när du använder Klistra in inuti för att skapa masker.



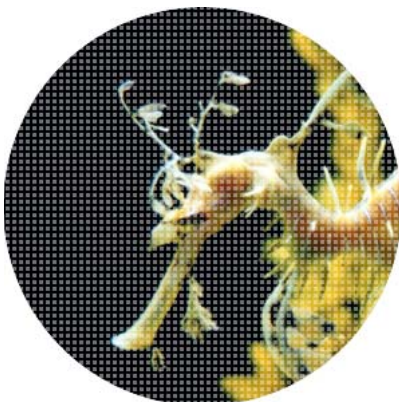
En vektorbaserad mask tillämpas du med hjälp av dess bankontur med Visa fyllning och linje aktiverat

Genom att tillämpa en punktbaserad mask med hjälp av dess alfakanal kan du skapa en mask som ser ut på samma sätt som en vektorbaserad mask som tillämpas med hjälp av sin bankontur. Genomskinligheten hos maskobjektet påverkar synligheten hos de objekt som maskeras.



En punktbaserad mask tillämpad med hjälp av dess alfakanal

Både vektor- och punktbaserade masker kan tillämpas med hjälp av deras gråskaleutseende. Ljusheten hos maskens bildpunkter avgör hur mycket av det maskerade objektet som visas. Ljusa bildpunkter visar det maskerade objektet medan mörkare bildpunkter sparar ur bilden och visar bakgrunden. Med den här tekniken skapar du intressanta effekter om maskobjektet innehåller ett mönster eller en övertoningsfyllning.



En vektorbaserad mask med en mönsterfyllning tillämpad med hjälp av dess gråskaleutseende

Du kan konvertera vektorbaserade masker till punktbaserade masker, men du kan inte konvertera punktbaserade masker till vektorbaserade masker.

Tillämpa en vektorbaserad mask med hjälp av dess bankontur

- ❖ Markera Bankontur i egenskapskontrollen när en vektorbaserad mask är markerad.

Visa en vektorbaserad masks fyllning och linje

- ❖ Välj Visa fyllning och linje i egenskapskontrollen när en vektorbaserad mask som har tillämpats med hjälp av dess bankontur är markerad.

Tillämpa en punktbaserad mask med hjälp av dess alfakanal

- ❖ Markera Alfakanal i egenskapskontrollen när en punktbaserad mask är markerad.

Tillämpa en punktbaserad mask med hjälp av dess gråskaleutseende

- ❖ Markera Gråskaleutseende i egenskapskontrollen när en mask är markerad.

Konvertera en vektorbaserad mask till en punktbaserad mask

- 1 På lagerpanelen markerar du miniatyren för maskobjektet.
- 2 Välj Ändra > Lägg samman markering.

Blandning och genomskinlighet

Sammansättning är en process där graden av genomskinlighet eller färginteraktion för två eller flera överlappande objekt varierar. I Fireworks kan du med hjälp av blandningslägen skapa sammansatta bilder.

Om blandningslägen

När du väljer ett blandningsläge, tillämpas det på de markerade objekten i sin helhet i Fireworks. Objekt i ett enskilt dokument eller ett enskilt lager kan ha blandningslägen som skiljer sig från de i andra objekt i dokumentet eller på lagret.

När objekt med olika blandningslägen grupperas åsidosätter gruppens blandningsläge individuella blandningslägen. Vid avgruppering objekt återställs varje objekts individuella blandningsläge.

Obs! Övertöningslägen inom en symbol ignoreras när du avslutar symbolredigeringsläget.

Element i ett blandningsläge

Blandningsfärg Färgen som blandningsläget tillämpas på.

Opacitet Graden av genomskinlighet som blandningsläget tillämpas på.

Basfärg Färgen på pixlar under blandningsfärgen.

Resultatfärg Resultatet av blandningslägets effekt på basfärgen.

Blandningslägen

Användning av nyans, mättnad och färgblandningsläge fungerar på samma sätt som i Photoshop. Mer information om blandningslägen finns i [Jim Babbages artikel](#).

Normal Tillämpa inte något blandningsläge.

Lös upp Välj slumpvis färger mellan det aktuella lagret och bakgrundslagret så att en blandningseffekt skapas.

Mörkare Välj den mörkare av blandningsfärgen och basfärgen och använd den som resultatfärg. I detta läge ersätts endast bildpunkter som är ljusare än blandningsfärgen.

Multiplitera Multiplikerar basfärgen med blandningsfärgen vilket ger mörkare färger.

Färgafterbelysning Basfärgen i varje kanal görs mörkare, för att blandningsfärgen ska återges, genom att kontrasten ökas. Att blanda med vitt ger ingen förändring.

Linjär efterbelysning Inspektera varje kanal i det aktuella lagret och bakgrundslagret och gör bakgrundsfärgen mörkare för att återspegla blandningsfärgen genom att minska ljusstyrkan. Den övergripande effekten är att bilden blir mörkare. Den neutrala färgen är vitt, så blandning med Linjär efterbelysning och vitt ger ingen effekt.

Ljusare Välj den ljusare av blandningsfärgen och basfärgen och använd den som resultatfärg. I detta läge ersätts endast bildpunkter som är mörkare än blandningsfärgen.

Raster Multiplikerar blandningsfärgens komplementfärg med basfärgen vilket ger en blekningseffekt.

Färgskugga Basfärgen görs ljusare, för att blandningsfärgen ska återges, genom att kontrasten minskas. Att blanda med svart ger ingen förändring.

Linjär skugga Inspektera varje kanal i det aktuella lagret och bakgrundslagret och gör bakgrundsfärgen ljusare för att återspegla blandningsfärgen genom att öka ljusstyrkan. Den övergripande effekten är att bilden blir ljusare. Den neutrala färgen är svart, så blandning med Linjär skugga och svart ger ingen effekt.

Övertäckning Multiplicerar eller rasterar färgerna beroende på basfärgen. Mönster eller färger överlappar befintliga pixlar och bevarar samtidigt basfärgens högdagrar och skuggor. Basfärgen ersätts inte, utan blandas med blandningsfärgen så att ursprungsfärgens ljushet eller mörkhet återges.

Mjukt ljus Gör färgerna mörkare eller ljusare beroende på vilken blandningsfärgen är. Effekten är som att rikta indirekt belysning på bilden. Om blandningsfärgen (ljuskällan) är ljusare än 50 % grå belyses bilden som om den skuggades. Om blandningsfärgen är mörkare än 50 % grå, görs bilden mörkare som om den efterbelystes. Vid målning med helt svart eller vitt skapas ett tydligt mörkare eller ljusare område, men resultatet blir inte helsvart eller helvitt.

Skarpt ljus Multiplicerar eller rasterar färgerna beroende på blandningsfärgen. Effekten är som att rikta skarp belysning på bilden. Om blandningsfärgen (ljuskällan) är ljusare än 50 % grå, belyses bilden som om den rasterades. Detta är användbart när du lägger till högdagrar på en bild. Om blandningsfärgen är mörkare än 50 % grå, görs bilden mörkare som om den multiplicerades. Detta är användbart när du lägger till skuggor på en bild. Vid målning med helt svart eller vitt blir resultatet helsvart eller helvitt.

Klart ljus Ett kontrastökande blandningsläge som kombinerar effekterna av lägena för färgefterbelysning och färgskugga. Om blandningsfärgen är mörkare än mellangrå, blir bilden mörkare eller efterbelyses med Klart ljus så att kontrasten ökar. I annat fall blir bilden ljusare eller skuggas genom att kontrasten minskar.

Linjärt ljus En kombination av linjär efterbelysning och linjär skugga för justering av ljusstyrkan. Om blandningslagrets färg är mörkare än mellangrå, minskas bildens ljusstyrka med Linjärt ljus. I annat fall ökas bildens ljusstyrka med Linjärt ljus.

Strållljus Ersätt färgen, beroende på blandningsfärg. Om blandningsfärgen är ljusare än 50 % grå, ersätts pixlar som är mörkare än blandningsfärgen. Om blandningsfärgen är mörkare än 50 % grå, ersätts pixlar som är ljusare än blandningsfärgen.

Hård blandning. Reducera färgerna hos bilden till endast åtta rena färger.

Differens Subtrahera blandningsfärgen från basfärgen eller basfärgen från blandningsfärgen. Färgen med mindre ljusstyrka subtraheras från färgen med mer ljusstyrka.

Uteslutning Skapar en effekt som påminner om, men som har lägre kontrast än läget Differens. Att blanda med vitt gör att basfärgsvärdena inverteras. Att blanda med svart ger ingen förändring.

Nyans Kombinera nyansvärdet för blandningsfärgen med luminans och mättnad hos basfärgen så att en resultatfärg skapas.

Mättnad Kombinera mättnadsvärdet för blandningsfärgen med luminans och nyans hos basfärgen så att en resultatfärg skapas.

Färg Kombinera nyans och mättnadsvärdet för blandningsfärgen med luminans hos basfärgen så att en resultatfärg skapas. I detta läge bevaras grånivåerna för färgsättning av monokroma bilder och toning av färgbilder.

Luminans Kombinera luminansen hos blandningsfärgen med nyans och mättnad hos basfärgen.















Invertera Inverterar basfärgen.

Färgton Lägg till grått i basfärgen.

Sudda Tar bort alla pixlar med basfärgen inklusive de i bakgrundsbilden.

För allmän information och exempel på blandningslägen - i synnerhet blandningslägen i Photoshop - finns på följande webbplats: www.pegtop.net/delphi/articles/blendmodes/.

Exempel på blandningslägen

 <i>Ursprunglig bild</i>	 <i>Normal</i>	 <i>Multiplitera</i>
 <i>Raster</i>	 <i>Mörkare</i>	 <i>Ljusare</i>
 <i>Differens</i>	 <i>Nyans</i>	 <i>Mättnad</i>
 <i>Färg</i>	 <i>Luminans</i>	 <i>Invertera</i>
 <i>Färgton</i>	 <i>Sudda</i>	

Justera opacitet och tillämpa blandningar

Använd egenskapskontrollen eller lagerpanelen för att justera opaciteten för markerade objekt och tillämpa blandningslägen. En opacitetsinställning på 100 ger ett objekt som är helt täckande. En inställning på 0 (noll) ger ett objekt som är helt genomskinligt.

Du kan även ange blandningsläge och opacitet innan du ritar ett objekt.

Ange blandningsläge och opacitet innan du ritar ett objekt

- ❖ Med det önskade verktyget valt på verktygspanelen anger du alternativ för blandning och opacitet i egenskapskontrollen innan du ritar objektet.

Obs! Alternativ för blandning och opacitet är inte tillgängliga för alla verktyg.

Ange blandningsläge och opacitetsnivå för befintliga objekt

- 1 Om två objekt överlappar varandra, markerar du det översta objektet.
- 2 Välj ett blandningsalternativ på snabbmenyn Blandningsläge i egenskapskontrollen eller på lagerpanelen.
- 3 Välj en inställning med hjälp av snabbreglaget för Opacitet eller skriv ett värde i textrutan.

Ange förvalt blandningsläge och opacitetsnivå som ska tillämpas på objekt när du ritar dem

- 1 Välj Markera > Avmarkera för att undvika att du oavsiktligt tillämpar blandningsläge och opacitet.
- 2 Med ett vektor- eller punktbaserat ritverktyg valt, väljer du blandningsläge och opacitetsnivå i egenskapskontrollen.
Det blandningsläge och den opacitet som du väljer används som förval för alla objekt som du därefter ritar med verktyget.

Direktfiltret för färgfyllning

Med direktfiltret för fyllningsfärg i Fireworks kan du justera färgen på ett objekt genom att ändra objektets opacitet och blandningsläge. Med färgfyllningsfiltret erhåller du samma effekt som vid överlappning av ett objekt med ett annat som har annan opacitet och blandningsläge.

Kapitel 11: Format, symboler och URL:er

I Adobe® Fireworks® finns tre paneler för att lagra och återanvända format, symboler och URL:er. Format lagras på panelen Format, symboler för aktuellt dokument på panelen Dokumentbibliotek och URL:er på panelen URL. Som standard finns alla tre panelerna i panelgruppen Resurser.

En självstudievideo för hur du använder format och symboler i Fireworks finns på www.adobe.com/go/lrvid4033_fw.

Format

Du kan spara och återanvända en uppsättning fördefinierade fyllningar, linjer, filter och textattribut genom att skapa ett format. När du tillämpar ett format på ett objekt får objektet formatets egenskaper.

Obs! Bitmappobjekt kan endast ta emot filterattributen för ett format.



I Fireworks finns många fördefinierade format. Du kan lägga till, ändra och ta bort format. På DVD-skivan med Fireworks och på Adobes webbplats finns många fördefinierade format som du kan importera till Fireworks. Du kan även exportera format och dela dem med andra Fireworks-användare, eller importera format från andra Fireworks-dokument.

Tillämpa ett format

Du kan använda panelen Format till att skapa, spara och tillämpa format på objekt, text, grupper och automatiska former.



Använd menyn för aktuella format i egenskapsgranskaren för snabb tillgång till delmängden av format funna i ett dokument.

- 1 Välj de objekt på arbetsytan som du vill tillämpa ett format på.
- 2 Välj Fönster > Format för att öppna panelen Format.
- 3 Välj antingen Aktuellt dokument om du vill få åtkomst till aktuella använda format eller välj ett förinställt format på popupmenyn för att få åtkomst till förinställda Fireworks-format.

Obs! Om du inte har några format i ett dokument kommer panelen Format att vara tom tills du något av de förinställda formaten.

- 4 Klicka på ett format på panelen.

Fler hjälpsnitt

[”Spara och importera format”](#) på sidan 151

[”Redigera eller omdefiniera format”](#) på sidan 151

[”Bryta länken till ett format”](#) på sidan 152


Skapa och ta bort format

Du kan skapa ett format med hjälp av attributen för ett markerat objekt, en markerad grupp, markerad text eller en markerad automatisk form. Följande attribut kan sparas i ett format:

- Fyllningstyp och fyllningsfärg, inklusive mönster, strukturer och vektorövertöningsattribut, t.ex. vinkel, position och opacitet.
- Linjetyp och linjefärg
- Filter
- Textattribut såsom teckensnitt, punktstorlek, format (fet, kursiv eller understrykning), justering, kantutjämning, automatisk kerning, teckenbredd, spärra/knip och radavstånd

Du kan inte återta ett eget format som du tagit bort, men eventuella objekt med det aktuella formatet behåller attributen.

Skapa ett format

- 1 Skapa eller markera ett vektorobjekt, text, en grupp eller en automatisk form med de linje-, fyllnings-, filter- eller textattribut du vill använda.
- 2 Klicka på knappen Nytt format  längst ner på panelen Format eller på egenskapsgranskaren.
- 3 Välj de attribut som du vill ska ingå i formatet.
Obs! Om du vill spara andra textattribut använder du alternativet Text, övrigt.
- 4 Ge formatet ett namn och klicka på OK.


Döpa om ett format

- 1 Markera ett format på panelen Format.
- 2 Välj Döp om format på alternativmenyn på panelen Format.
- 3 Skriv ett nytt namn för formatet och klicka sedan på OK.

Basera ett nytt format på ett annat format

- 1 Tillämpa ett annat format på ett markerat objekt.
- 2 Redigera objektets attribut.
- 3 Spara attributen genom att skapa ett format.

Ta bort ett format

- 1 Markera ett format på panelen Format.
Skift-klicka om du vill markera flera format. Ctrl-klicka (Windows) eller Kommando-klicka (Mac OS) om du vill markera flera format som inte ligger intill varandra.
- 2 Klicka på knappen Ta bort format .

Om du vill återställa objektet till det föregående läget gör du något av följande:

- Ångra det format du tillämpade.
- Redigera attributen manuellt och ange dem till de värden de hade innan du tillämpade formatet.

Om du vill kan du skapa ett standardformat som anger egenskaperna för ett objekt till standardinställningarna för Fireworks. Skapa ett objekt, markera det och spara det sedan som ett nytt format. Se till att du inte väljer några av alternativen i dialogrutan Nytt format. Det här standardformatet, eller tomma formatet, återställer alla attribut från ett annat format men det återställer inte objektet till ett tidigare utseende.

Redigera eller omdefiniera format

Redigera formaten för att aktivera eller inaktivera speciella egenskaper såsom fyllning eller linje. Omdefiniera format för att ändra eventuella filter som finns i dem.

När du redigerar eller omdefinierar ett format kommer alla objekt som formatet tillämpas på att uppdateras automatiskt. Du kan emellertid bryta länken mellan valda objekt och format. (Mer information finns i [”Bryta länken till ett format”](#) på sidan 152.)

Fler hjälpavsnitt

[”Redigera och anpassa direktfilter”](#) på sidan 126

Redigera ett format

- 1 Välj Markera > Avmarkera om du vill avmarkera objekten på arbetsytan.
- 2 Dubbelklicka på ett format på panelen Format.
- 3 I dialogrutan Redigera format markerar eller avmarkerar du attributen.
- 4 Klicka på OK när du vill genomföra formatändringen.

Omdefiniera ett format

- 1 Markera på arbetsytan ett objekt som använder formatet.
- 2 I egenskapskontrollen ändrar du filtren och klickar sedan på knappen Omdefiniera format.

Obs! När du definierar om ett format från en grupp definieras bara effekterna om. Alla sökvägsattribut ignoreras.



Om du snabbt vill ersätta ett format med ett annat inom de aktuella dokumentformaten Alt-drar du det ena till det andra på panelen Format.

Spara och importera format

Genom att exportera format och dela dem med andra kan du spara tid och se till att vara konsekvent.

Spara formatbiblioteket

Du kan spara de format du har skapat eller redigerat som ett formatbibliotek. Namnen på formaten sorteras i alfabetisk ordning. Du kan även tillämpa format på grupper, automatiska former och symboler.

- 1 Välj Spara formatbibliotek på alternativmenyn på panelen Format.
- 2 Ange ett namn och en plats för formatbiblioteket.
- 3 Klicka på Spara.

Importera format

- 1 Välj Importera formatbibliotek från menyn på panelen format.
- 2 Välj ett formatbibliotek (*.stl) att importera. Formatbiblioteket är tillgängligt över flera dokument och i flera sessioner i Fireworks.

Läs in format till aktuellt dokument

- 1 Välj Läs in format på alternativmenyn på panelen Format.
- 2 Välj ett formatbibliotek (*.stl) att läsa in i det aktuella dokumentet. De inlästa formaten är tillgängliga för det aktuella dokumentet.

Ändra formatikonens storlek

- ❖ Välj Stora ikoner på alternativmenyn på panelen Format för att växla mellan stora och små förhandsvisningsstorlekar om du vill ändra storlek på formatens förhandsvisningsikoner.

Kopiera attributen från ett objekt till ett annat utan att tillämpa ett format

- 1 Markera objektet vars attribut du vill kopiera.
- 2 Välj Redigera > Kopiera.
- 3 Avmarkera det ursprungliga objektet och markera sedan de objekt som du vill tillämpa de nya attributen på.
- 4 Välj Redigera > Klistra in attribut.

Bryta länken till ett format

Du kan bryta länken mellan ett objekt och det format som du har använt på det. Attributen ändras inte för objektet, men det kommer inte längre att ändras om formatet ändras.

- 1 Markera objektet som formatet är tillämpat på.
- 2 Klicka på knappen Bryt länken till formatet i den nedre högra delen av egenskapsgranskaren.



Välj Bryt länken till formatet från formatpanelens meny om egenskapsgranskaren är minimerad.

Ta bort formatåsidösättningar från objekt

- 1 Välj de objekt som du har ändrat efter att ha använt ett format.
- 2 Välj Rensa åsidösättningar på alternativmenyn på panelen Format.

Markera oanvända format i det aktuella dokumentet

- ❖ På alternativmenyn på panelen Format väljer du Markera format som inte används.

Duplicera ett format

- 1 Markera ett format på panelen Format.
- 2 Välj Duplicera format på alternativmenyn på panelen Format.

Symboler

Återanvändningsbara bildelement i Fireworks kallas för symboler. I Fireworks finns tre typer av symboler: grafiska, animerade och knappar. När du redigerar det ursprungliga *symbolobjektet*, ändras automatiskt de kopierade *förekomsterna* i enlighet med den redigerade symbolen (om du inte bryter länken mellan dessa).

Symboler är även användbara när du vill skapa knappar och animerade objekt i flera lägen.

Mer information om symboler finns i [Format och symboler](#) i Dev center.

Fler hjälpavsnitt

["Skapa knappsymboler"](#) på sidan 182

["Skapa animeringssymboler"](#) på sidan 206

Skapa en symbol

Du kan skapa en symbol av alla objekt, textblock eller grupper, och sedan lagra dem på fliken Gemensamt bibliotek på panelen Resurser. Därifrån kan du redigera symbolen och placera den i dina dokument.

Skapa en symbol av ett markerat objekt

- 1 Markera objektet och välj Ändra > Symbol > Konvertera till symbol.
- 2 Skriv symbolnamnet i rutan Namn.
- 3 Markera en symboltyp.
- 4 Välj Aktivera stödlinjer för 9-segmentsskalförändring om du vill ändra skala för symbolen utan att förstöra proportionerna. (Mer information finns i ["Skalning med 9 segment"](#) på sidan 47.)
- 5 Välj alternativet Spara i gemensamt bibliotek om du vill lagra symbolen så att den kan användas i flera dokument.
- 6 Spara symbolen genom att klicka på OK.

Det markerade objektet blir en förekomst av symbolen och i egenskapskontrollen visas symbolalternativen.

Skapa en ny symbol

- 1 Gör något av följande:
 - Välj Redigera > Infoga > Ny symbol.
 - Välj Ny symbol på Alternativ-menyn på panelen Dokumentbibliotek.
- 2 Markera en symboltyp.
- 3 Välj alternativet Aktivera stödlinjer för 9-segmentsskalförändring och klicka på OK om du vill använda stödlinjer för 9-segmentsskalförändring för att ändra skala för symbolen.
- 4 Skapa symbolen med hjälp av verktygen på panelen Verktyg.

Placera en förekomst av en symbol

- ❖ Dra en symbol från panelen Dokumentbibliotek till det aktuella dokumentet.



En instans av en symbol på arbetsytan

Redigera en symbol och alla dess förekomster

När du redigerar en symbol kommer alla kopplade förekomster automatiskt att återge de flesta ändringarna. Vissa egenskaper berörs emellertid inte. Mer information finns i ["Redigera speciella symbolförekomster"](#) på sidan 155.

När du delar upp symbolen grupperas bilderna som standard. Dela upp gruppen av bilder (knappar, rullningslist eller annat) så att du kan ändra dem. Du kan gruppera bilderna igen senare och konvertera dem till en symbol. Om du inte grupperar bilderna innan du konverterar dem går det att redigera de enskilda bilderna i symbolen.


Redigera en symbol

1 Gör något av följande för att öppna symbolredigeringsläget:

- Dubbelklicka på en symbolförekomst på arbetsytan.
- Markera en förekomst och välj Ändra > Symbol > Redigera symbol.
- Dubbelklicka på en symbolikon på panelen Dokumentbibliotek.
- (Endast animeringssymbolen) Klicka på knappen Redigera i dialogrutan Animera.

2 Ändra symbolen vid behov.

Obs! Om den markerade symbolen inte är aktiverad för 9-segmentsskalförändring kan du redigera symbolen inom det aktuella sammanhanget. Du kan välja Ändra > Redigera symbol på plats.

 Använd stödlinjer för 9-segmentsskalförändring om du vill undvika proportionsförändringar när du ändrar storlek på symbolen. (Mer information finns i ["Skalning med 9 segment"](#) på sidan 47.)

Växla från symbolredigering till sidredigering

När du redigerar en symbol ändras dokumentpanelen till symbolredigeringsläget. I detta läge tonas andra objekt på arbetsytan ner så att du snabbt kan ändra symboler i ett sammanhang där du har en överblick av sidan. (Ett undantag är symboler som använder 9-segmentsskalförändring, vilka visas för sig.)

Gör något av följande när du vill växla från symbolredigering till sidredigering:

- Dubbelklicka i ett tomt område på arbetsytan.
- Klicka på sidikonen eller på tillbakapilen i fältet längst upp på dokumentpanelen. (Om symbolen är kapslad ger fältet också tillgång till symbolerna det innehåller.)

Ändra namn på en symbol

- 1 Dubbelklicka på symbolnamnet på panelen Dokumentbibliotek.
- 2 I dialogrutan Konvertera till symbol ändrar du namnet och klickar på OK.

Duplicera en symbol

- 1 På panelen Dokumentbibliotek markerar du symbolen.

- 2 Välj Duplicera på alternativmenyn på panelen Dokumentbibliotek.
- 3 Ändra dubblettens namn och typ vid behov och klicka på OK.

Ändra symboltyp

- 1 Dubbelklicka på symbolnamnet i Bibliotek.
- 2 Markera ett annat typalternativ.

Markera alla oanvända symboler på panelen Dokumentbibliotek

- ❖ Välj Markera oanvända objekt på Alternativ-menyn på panelen Dokumentbibliotek.

Ta bort en symbol och alla dess förekomster

- ❖ På panelen Dokumentbibliotek drar du symbolen till papperskorgen.

Byta ut en symbol

- 1 På arbetsytan dubbelklickar du på en symbol och väljer Byt symbol.
- 2 I dialogrutan Byt symbol väljer du en annan symbol i Dokumentbiblioteket och klickar på OK.

Redigera speciella symbolförekomster

När du dubbelklickar på en förekomst för att redigera den så är det egentligen själva symbolen som du redigerar. Om du endast vill redigera den aktuella förekomsten bryter du länken mellan förekomsten och symbolen. Detta medför att relationen mellan de båda bryts permanent. De eventuella redigeringar som du gör med symbolen kommer inte att påverka den tidigare förekomsten.

Knappsymboler har flera funktioner som gör att du kan behålla relationen mellan symbolen och förekomsten, och samtidigt tilldela unika knapptexter och URL:er till varje förekomst.

Om du vill ändra JavaScript-beteenden för komponentsymboler, redigerar du värdena på panelen Symbolegenskaper. Du måste redigera JavaScript-filen som är kopplad till symbolen om du vill lägga till anpassningsbara egenskaper på den panelen.

Obs! Det går inte att ange attributen höjd och bredd för en komponent med JavaScript.

Bryta symbollänkar

- 1 Markera en förekomst.
- 2 Välj Ändra > Symbol > Dela upp.

Den markerade förekomsten blir en grupp. Symbolen på panelen Dokumentbibliotek är inte längre kopplad till den gruppen. Sedan förekomsten separerats från symbolen kommer den tidigare knappförekomsten att förlora knappsymbolegenskaperna och en tidigare animeringsförekomst förlorar dess animeringssymbolegenskaper.

Redigera en förekomst utan att bryta symbollänken

- 1 Markera en förekomst.
- 2 Ändra förekomstegenskaperna i egenskapskontrollen.

Förekomstegenskaperna nedan kan ändras utan att symbolen och andra förekomster påverkas:

- Blandningsläge
- Opacitet

- Filter
- Bredd och höjd
- x - och y -koordinater

Skapa och använda komponentsymboler

Komponentsymboler är grafiska symboler som möjliggör avancerad skalning och som kan ges speciella attribut med hjälp av en JavaScript-fil (JSF). De kallas även för rich-symboler. När du ändrar en förekomst med panelen Egenskaper påverkas symbolen och alla andra förekomster. Om du emellertid ändrar parametrar på panelen Symbolegenskaper (Fönster > Symbolegenskaper) påverkas endast den markerade förekomsten.

I Fireworks finns ett bibliotek med fördesigade komponentsymboler. Du kan anpassa dem så att de anpassas för utseendet på en speciell webbplats eller i ett speciellt användargränssnitt.

Lägga till komponentsymboler till ett dokument

- 1 Välj Gemensamt bibliotek på Fönster-menyn.
- 2 Dra symbolen från panelen Gemensamt bibliotek och släpp den på arbetsytan i Fireworks om du vill använda en symbol.

Justera egenskaper för komponentsymboler

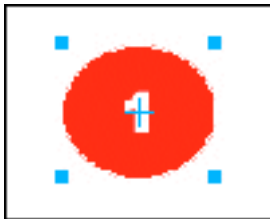
- 1 Markera symbolen på arbetsytan.
- 2 På panelen Symbolegenskaper (Fönster > Symbolegenskaper) ändrar du parametrarna, t.ex. läge, etikett och färg.

💡 Mer information om hur du skapar interaktiva knappar för HTML-baserade webbsidor och programprototyper finns i "[Interaktiva segment](#)" på sidan 169.

Skapa en komponentsymbol

Mer information finns i artikeln [Using rich symbols in Fireworks](#) och i videosjälvstudiekursen på www.wonderhowto.com.

- 1 Skapa ett objekt med attribut som du vill anpassa.



Den här symbolen kan ha en punktfärg och ett punktnummer som änderingsbara alternativ.

- 2 När du skapar objektet ska du ge funktionerna som du vill redigera ett namn på panelen Lager. Se till att du använder namnet "Label" för textlagret, med ett versalt "L". Det här namnet används i JavaScript-filen.

Obs! Du undviker JavaScript-fel genom att inte använda blanksteg i funktionsnamnen. Skriv till exempel "antal_etikett" men inte "antal etikett"

- 3 Markera objektet och välj sedan Ändra > Symbol > Konvertera till symbol.
- 4 Skriv symbolnamnet i rutan Namn.
- 5 Välj Grafik som symboltyp och Spara i gemensamt bibliotek. Klicka sedan på OK.

- 6 Spara den nya symbolen i standardmappen Anpassade symboler eller skapa en ny mapp på samma nivå som standardmappen.

Obs! Komponentssymboler måste sparas i en mapp i Gemensamt bibliotek.

Sedan symbolen sparats tas den bort från arbetsytan och visas i Gemensamt bibliotek.

- 7 Välj Skapa symbolskrift på Kommandon-menyn.
- 8 Klicka på bläddringsknappen i det övre högra panelhörnet och bläddra till symbolens PNG-fil. Standardplatsen är:
- För Microsoft® Windows® XP: <användarinställningar>\Application Data\Adobe\Fireworks CS5\Common Library\Custom Symbols
 - För Windows Vista®: \Users\<användarnamn>\AppData\Roaming\Adobe\Fireworks CS5\Common Library\Custom Symbols
 - För Mac® OS: <användarnamn>/Application Support/Adobe/Fireworks CS5/Common Library/Custom Symbols
- 9 Klicka på plusknappen för att lägga till ett elementnamn.
- 10 Välj namnet på det element du vill anpassa på menyn i dialogrutan Elementnamn.
- 11 I rutan Attribut markerar du namnet på attributet som du vill anpassa. Om du t.ex anpassar texten i etiketten väljer du textChars.
- Obs!** Mer information om dessa attributalternativ finns i *Extending Fireworks*.
- 12 I fältet Egenskapsnamn skriver du namnet på den anpassade egenskapen, till exempel "Etikett" eller "Antal". Egenskapsnamnet visas på panelen Symbolegenskaper.
- 13 I fältet Värde skriver du standardvärdet för egenskapen som används när en förekomst av symbolen första gången placeras i ett dokument.
- 14 Lägg till fler element vid behov.
- 15 Klicka på Spara för att spara aktuella alternativ och skapa en JavaScript.fil.
- 16 Välj Ladda om på Alternativ-menyn på panelen Gemensamt bibliotek för att ladda om den nya symbolen.
- Sedan du skapat JavaScript-filen kan du skapa en förekomst genom att dra symbolen till arbetsytan. Du kan därefter ändra dess attribut på panelen Symbolegenskaper.

Obs! Ett fel kommer att uppstå i panelen Symbolegenskaper om du tar bort eller ändrar namn på ett objekt som refereras av ett skript.

Spara en befintlig symbol som en komponentsymbol

- 1 Markera en symbol på panelen Dokumentbibliotek.
- 2 Välj Spara i gemensamt bibliotek på Alternativ-menyn på panelen Dokumentbibliotek.
- 3 Skapa en JavaScript-fil för att kontrollera symbolegenskaperna.

Skapa redigerbara symbolparametrar med JavaScript

När du sparar en komponentsymbol sparas den i Fireworks som en PNG-fil i följande standardmappar:

- (Windows XP) <användarinställningar>\Application Data\Adobe\Fireworks CS5\Common Library\Custom Symbols
- (Windows Vista) \Users\<användarnamn>\AppData\Roaming\Adobe\Fireworks CS5\Common Library\Custom Symbols

- (Mac OS) <användarnamn>/Application Support/Adobe/Fireworks CS5/Common Library/Custom Symbols

Om du vill skapa en komponentsymbol måste du skapa en JavaScript-fil och spara den med filtillägget .JSF på samma plats och med samma namn som symbolen. Filen min_knapp.grafik.png ska ha JavaScript-filnamnet min_knapp.jsf.

På panelen Skapa symbolskrift kan icke-programmeringskunniga tilldela vissa enkla symbolattribut och skapa JavaScript-filen automatiskt. Du öppnar panelen genom att välja Skapa symbolskrift på Kommandon-menyn.

Skapa JavaScript-filen

Två funktioner i JavaScript-filen måste definieras för att det ska gå att lägga till redigerbara parametrar till symbolen:

- `function setDefaultValues()` – definierar parametrarna som kan redigeras och standardvärdena för dessa parametrar.
- `function applyCurrentValues()` – tillämpar värdena som anges på panelen Symbolegenskaper för grafiksymbolen.

Här nedan visas ett exempel på en .JSF-fil för att skapa en egen symbol:

```
function setDefaultValues()
{
    var currValues = new Array();
    //to build symbol properties
    currValues.push({name:"Selected", value:"true", type:"Boolean"});
    Widget.elem.customData["currentValues"] = currValues;
}
function applyCurrentValues()
{
    var currValues = Widget.elem.customData["currentValues"];
    // Get symbol object name
    var Check = Widget.GetObjectByName("Check");
    Check.visible = currValues[0].value;
}
switch (Widget.opCode)
{
    case 1: setDefaultValues(); break;
    case 2: applyCurrentValues(); break;
    default: break;
}
```

This sample JavaScript shows a component symbol that can change colors:

```
function setDefaultValues()
{
    var currValues = new Array();
    //Name is the Parameter name that will be displayed in the Symbol Properties Panel
```



```
//Value is the default Value that is displayed when Component symbol loads first time. In this
case, Blue will be the default color when the Component symbol is used.
//Color is the Type of Parameter that is displayed. Color will invoke the Color Popup box
in the Symbol Properties Panel.
    currValues.push({name:"BG Color", value:"#003366", type:"Color"});
    Widget.elem.customData["currentValues"] = currValues;
}
function applyCurrentValues()
{
    var currValues = Widget.elem.customData["currentValues"];
    //color_bg is the Layer name in the PNG that will change colors
    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;
}
```

Om du bättre vill förstå hur .JSF-filen kan användas för att anpassa symbolegenskaperna, kontrollerar du exempelkomponenterna som finns i programmet.

Importera och exportera symboler

På panelen Dokumentbibliotek lagras symbolerna som du skapar i eller importerar till det aktuella dokumentet. Panelen Dokumentbibliotek gäller för det aktuella dokumentet. Om du vill använda symboler från ett bibliotek i ett annat dokument importerar, exporterar, kopierar eller drar du dem.

Importera en eller flera förberedda symboler från ett Fireworks-symbolbibliotek.

Du kan importera förberedda animeringssymboler, grafiska symboler och knappsymboler samt navigeringsfält och flersymbolsteman.

- 1 Öppna ett Fireworks-dokument.
- 2 Markera en mapp på panelen Gemensamt bibliotek.

Du kan också skapa importsymboler av tidigare exporterade PNG-biblioteksfiler som finns på hårddisken, en CD-skiva eller i nätverket.

Importera symboler från andra filer till det aktuella dokumentet

- 1 Välj Importera symboler på Alternativ-menyn på panelen Dokumentbibliotek.
- 2 Navigera till PNG-mappen med filen, markera filen och klicka på Öppna.
- 3 Markera symbolerna som ska importeras och klicka på Importera.

De importerade symbolerna visas på panelen Dokumentbibliotek.

Importera en symbol genom att dra och släppa eller genom att kopiera och klistra in

- ❖ Gör något av följande:
 - Dra en symbolförekomst från dokumentet som innehåller symbolen till måldokumentet.
 - Kopiera en symbolförekomst från dokumentet som innehåller symbolen och klistra in den i måldokumentet.

Symbolen importeras till panelen Dokumentbibliotek för måldokumentet och behåller en relation till symbolen i originaldokumentet.

Exportera symboler

- 1 Välj Exportera symboler på Alternativ-menyn på panelen Dokumentbibliotek.
- 2 Markera symbolerna som ska exporteras och klicka på Exportera.
- 3 Navigera till mappen, skriv ett filnamn för symbolfilen och klicka på Spara.

I Fireworks sparas symbolerna i en PNG-fil.

Uppdatera exporterade symboler och förekomster i flera dokument

Importerade symboler behåller länken till originalsymboldokumentet. Du kan redigera originalsymboldokument och sedan uppdatera måldokumentet så att de återspeglar redigeringarna.

- 1 I originaldokumentet dubbelklickar du på en förekomst eller markerar en förekomst och väljer Ändra > Symbol > Redigera symbol.
- 2 Ändra symbolen.
- 3 Spara filen.
- 4 I dokumentet som du importerade symbolen till markerar du symbolen på panelen Dokumentbibliotek.
- 5 Välj Uppdatera på Alternativ-menyn på panelen Dokumentbibliotek.

Obs! Om du vill uppdatera alla importerade symboler, markerar du alla på panelen Dokumentbibliotek och väljer sedan Uppdatera.

Skapa kapslade symboler

Symboler som du skapar i symboler kallas för kapslade symboler.

- 1 Skapa ett objekt på en sida med hjälp av verktyget Vektor. Skapa till exempel en rektangel.
- 2 Högerklicka på rektangeln och välj Konvertera till symbol.
- 3 Gör följande i dialogrutan Konvertera till symbol:
 - a Ange ett namn för symbolen. Exempel: "Symbol A".
 - b Om du tänker använda 9-segmentsskalförändring på symbolen väljer du Aktivera stöddlinjer för 9-segmentsskalförändring.
- 4 Dubbelklicka på + i mitten av symbolen.
- 5 Skapa en till symbol, "Symbol B", genom att upprepa steg 1 till 4. Eftersom du skapar "Symbol B" i "Symbol A" blir "Symbol B" en kapslad symbol till "Symbol A".

Obs! Det går att skapa flera kapslade symboler.

Symboler med 9-segmentsskalförändring

Det går att skapa symboler i en symbol. Det går att skalförändra den typen av symboler, som kallas för kapslade symboler, individuellt.

Du måste se till att följande är uppfyllt innan du försöker 9-segmentsskalförändra en symbol:

- Du måste välja Aktivera stöddlinjer för 9-segmentsskalförändring när du skapar symbolen.

- Du måste ha aktiverat redigeringsläge för den symbol du vill skalförändra. Om du vill växla den inre symbolen till redigeringsläget dubbelklickar du på + i den.

När du omvandlar kapslade symboler baserat på 9-segmentsskalförändringar kan du skalförändra kapslade symboler individuellt. Exempel: Det finns en symbol som är kapslad på tre nivåer - symbol A är kapslad i B som är kapslad i C. Du kan skalförändra symbol A (den innersta symbolen) och B (den mittre symbolen) enligt 9-segmentsstödlinjerna för dem. Om du vill använda 9-segmentsskalförändring måste aktivera redigeringsläget för den innersta symbolen. I läget för redigering på plats går det endast att visa 9-segmentsskalförändring för kapslade symboler i panelen Bibliotek. Om du dubbelklickar på en symbol på arbetsytan visas inte stödlinjerna för 9-segmentsskalförändring.

Aktivera 9-segmentsskalförändring för en befintlig symbol

- 1 Gå till den vy där du skapade symbolen.
- 2 Markera symbolen i panelen Dokumentbibliotek och klicka på Symbolegenskaper.
Obs! Om panelen Dokumentbibliotek inte visas visar du den genom att välja Fönster > Dokumentbibliotek.
- 3 Välj Aktivera stödlinjer för 9-segmentsskalförändring i dialogrutan Konvertera till symbol.

URL-adresser

När du tilldelar en URL-adress till ett webbobjekt skapas en länk till en fil som exempelvis en webbsida. Du kan tilldela URL-adresser till segment, aktiveringspunkter och knappar. Om du vill lagra, redigera och organisera URL-adresser för att använda dem senare skapar du ett URL-bibliotek på panelen URL.

Om t.ex. din webbplats består av flera navigeringsknappar för att återgå till startsidan ska du lägga URL:en för sidan på panelen URL. Tilldela därefter den här URL-adressen till varje navigeringsknapp genom att markera den i URL-biblioteket. Använd funktionen Sök och ersätt om du vill ändra en URL-adress i flera dokument (mer information finns i "Söka och ersätta" på sidan 278).

URL-bibliotek finns tillgängliga för alla Fireworks-dokument och de sparas mellan sessionerna.

Om absoluta och relativa URL-adresser

Du kan ange en absolut eller relativ URL-adress på panelen URL.

- Välj en absolut URL-adress om du vill länka till en webbsida som ligger utanför webbplatsen.
- Välj något av alternativen om du vill länka till en webbsida på webbplatsen.

Absoluta URL-adresser är fullständiga adresser med serverprotokoll, t.ex. `http://` för webbsidor. `http://www.adobe.com/se/support/fireworks` är den absoluta URL-adressen till supportwebbplatsen för Fireworks. Absoluta URL-adresser är exakta oberoende av platsen för källdokument, men de länkar inte korrekt om måldokumentet flyttas.

Relativa URL-adresser är relativa till mappen med källdokumentet. Relativa URL-adresser är ofta enklast att använda för länkar till filer i samma mapp som det aktuella dokumentet. Här följer några exempel på syntaxen för navigering till relativa URL-adresser:

- `file.htm` länkar till en fil i samma mapp som källdokumentet.
- `../file.htm` länkar till en fil som ligger två nivåer ovanför mappen med källdokumentet. Varje `../` representerar en nivå.

- `htmldocs/file.htm` länkar till en fil i en mapp med namnet `htmldocs`, som är mappen där källdokumentet finns.

Länkar till sidor i ett Fireworks-dokument

Du kan skapa länkar mellan flera sidor i ett Fireworks-dokument genom att använda URL-adressen för varje sida. I egenskapskontrollen och på URL-panelen, finns i popup-menyn Länk en lista med URL-adresser för varje sida i ett dokument. Välj en av dessa sidadresser för att länka till sidan.

Ge standardsidornas URL-adresser ett annat filtillägg än .htm

- 1 Välj Arkiv > Exportera när ett dokument är öppet.
- 2 Välj HTML och bilder.
- 3 Klicka på knappen Alternativ.
- 4 På fliken Allmänt markerar du ett filnamnstillägg på popup-menyn Tillägg och klickar på OK.
- 5 Klicka på Avbryt i dialogrutan Exportera.

Tilldela en URL-adress till ett webbobjekt

- 1 Ange URL-adressen i textrutan Aktuell URL-adress i panelen URL.
- 2 Klicka på knappen Lägg till aktuell URL-adress i bibliotek (+) för att lägga till URL-adressen i URL-biblioteket.
- 3 Markera ett webbobjekt.
- 4 Markera URL-adressen i rutan Förhandsvisa URL.

Skapa ett URL-bibliotek

Bibliotek används för att hålla samman närliggande URL-adresser för att de ska bli enklare att hitta. Du kan spara URL-adresser i standarmappen för URL-adresser, `URLs.htm`, eller i nya URL-bibliotek som du skapar. Du kan även importera URL-adresser från en befintlig HTML-kod och sedan skapa ett bibliotek av dem.

`URLs.htm` och eventuella nya bibliotek som du skapar lagras i mappen Adobe/Fireworks CS5/URL-bibliotek i den användarspecifika Application Data-mappen (Windows) eller Application Support-mappen (Mac OS).

Mer information hur du hittar dessa mappar finns i ”[Arbeta med konfigurationsfiler](#)” på sidan 295.

Skapa ett URL-bibliotek

- 1 Välj Nytt URL-bibliotek på Alternativ-menyn på panelen URL.
- 2 Ange biblioteksnamnet i rutan och klicka sedan på OK.

Lägga till en ny URL-adress i ett URL-bibliotek

- 1 Välj ett bibliotek på popup-menyn Bibliotek.
- 2 Ange en URL-adress i rutan Länk.
- 3 Klicka på plusknappen (+).

Lägga till en URL-adress i ett bibliotek och tilldela den till ett webbobjekt samtidigt

- 1 Markera objektet.

2 Gör något av följande för att ange URL-adressen:


- Välj Lägg till URL på Alternativ-menyn på panelen URL, ange en absolut eller relativ URL-adress och klicka sedan på OK.
- Ange en URL-adress i rutan Länk och klicka sedan på plusknappen (+).

URL-adressen visas i rutan Förhandsvisa URL.

Lägga till URL-adresser till ett URL-bibliotek

- 1 Välj ett bibliotek på popup-menyn Bibliotek.
- 2 Välj Lägg till använda URL:er till bibliotek på Alternativ-menyn på panelen URL.

Ta bort en markerad URL-adress från rutan Förhandsvisa URL.

❖ Klicka på knappen Ta bort URL-adress i bibliotek  längst ner på panelen URL.

Ta bort alla oanvända URL-adresser från biblioteket

- 1 Välj Rensa oanvända URL:er på Alternativ-menyn på panelen URL.
- 2 Klicka på OK.

Redigera URL-adresser

Redigera en förekomst av en URL-adress eller låt ändringen påverka alla förekomster.

- 1 Markera URL-adressen i rutan Förhandsvisa URL.
- 2 Välj Redigera URL på Alternativ-menyn på panelen URL.
- 3 Redigera URL-adressen.
- 4 Välj Ändra alla förekomster i dokumentet om du vill uppdatera den här länken genomgående i hela dokumentet.

Importera och exportera URL-adresser

Du kan exportera URL-adresser och sedan importera dem till något annat Fireworks-dokument. Du kan även importera alla URL-adresser i befintliga HTML-dokument.

Exportera URL-adresser

- 1 Välj Exportera URL:er på Alternativ-menyn på panelen URL.
- 2 Skriv ett filnamn och klicka på Spara.

En HTML-fil skapas med URL-adressen som du exporterade.

Importera URL-adresser

- 1 Välj Importera URL:er på Alternativ-menyn på panelen URL.
- 2 Markera en HTML-fil och klicka på Öppna.

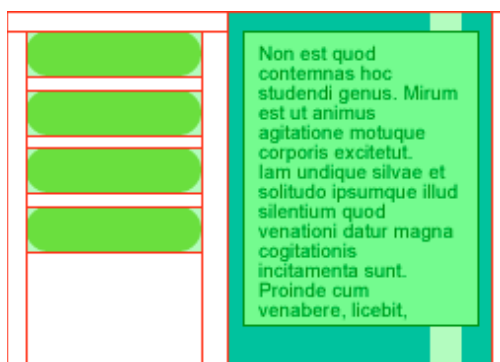
Alla URL-adresser i filen importeras.

Kapitel 12: Segment, överrullningar och aktiveringspunkter

Skapa och redigera segment

Segment är den grundläggande byggstenen när det gäller att skapa interaktivitet i Adobe® Fireworks®. Segment är webbobjekt som görs om till HTML-kod. Du kan visa, markera och ändra namn på dem med hjälp av webblagren i lagerpanelen.

Vid segmentering delas ett Fireworks-dokument upp i mindre delar och varje del exporteras som en separat fil. Vid exporten skapas i Fireworks en HTML-fil med tabellkod för att återskapa grafiken i en webbläsare.



Segmenteringen delar upp ett dokument i flera delar, vilka exporteras som separata filer.

Att segmentera en bild ger dig tre stora fördelar:

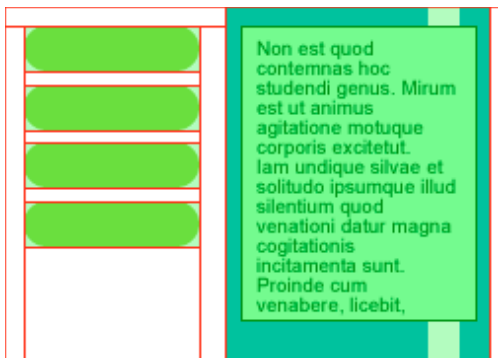
Bilderna optimeras för snabbare nedladdning.

Skapar interaktivitet så att bilderna kan fås att reagera på mushändelser.


Förenklar uppdateringar för delar av webbsidor som ändras ofta (t.ex. foton och namn på sidan över månadens mest bemärkta kollega).

Skapa rektangulära segment

Skapa rektangulära segment genom att rita med segmentverktyget eller genom att infoga ett segment baserat på ett markerat objekt. Använd *segmentstödlinjer* (linjer som dras ut från segmentobjektet) för att bestämma gränserna för enskilda bildfiler som dokumentet delas upp i när det exporteras.



Rita ett rektangulärt segmentobjekt

- 1 Välj segmentverktyget .
- 2 Dra för att rita segmentobjektet.

Obs! Om du vill ändra positionen för ett segment medan du drar-och-ritar, håller du ned musknappen, trycker och håller ned blankstegstangenten och drar sedan segmentet till en ny plats på arbetsytan. Släpp upp blankstegstangenten när du vill fortsätta rita segmentet.

Skapa ett rektangulärt segment baserat på ett markerat objekt


- 1 Välj Redigera > Infoga > Rektangulärt segment. Segmentet är en rektangel i vars område inkluderas ytterkanten på det markerade objektet.
- 2 Om mer än ett objekt markeras väljer du Enkelt för att skapa ett enkelt segmentobjekt som omfattar alla markerade objekt eller så väljer du Flera för att skapa ett segmentobjekt för varje markerat objekt.

Skapa icke-rektangulära segment

Använd polygonsegmentverktyget för att skapa icke-rektangulära segment. Icke-rektangulära segment använder du när du försöker koppla interaktivitet till en icke-rektangulär bild.



Rita polygonsegmentobjekt

- 1 Välj polygonsegmentverktyget .

- 2 Klicka för att placera vektorpunkterna för polygonen. Detta är nödvändigt eftersom polygonsegmentverktyget ritar raka linjesegment.
- 3 När du ritar ett polygonsegmentobjekt runt ett objekt med mjuka kanter, ska du ta med hela objektet för att undvika att skapa oönskade kanter i segmentgrafiken.
- 4 Välj ett annat verktyg på verktygspanelen om du vill sluta använda verktyget Polygonsegment. Du behöver inte klicka på den första punkten för att stänga polygonen.

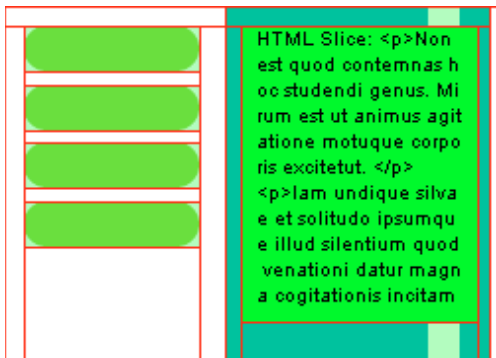
Obs! Polygonsegment kombinerar HTML-tabeller med bildscheman och därför krävs mer kod än för liknande rektangulära segment. Om du använder många polygonsegment kan bearbetningstiden i webbläsaren öka.

Skapa ett polygonsegment av ett vektorobjekt eller en bana

- 1 Markera en vektorbana.
- 2 Välj Redigera > Infoga > Polygonsegment.

Skapa HTML-textsegment

Med HTML-segment definieras området där den ordinarie HTML-texten ska visas i webbläsaren. Därefter exporteras HTML-texten som visas i tabellcellen som definierades av segmentet.



HTML-segment används ofta för att snabbt uppdatera text på webbplatser utan att behöva skapa ny grafik.

Obs! Eftersom teckensnitt och teckensnittsstorleken kan ställas in i webbläsaren, kan HTML-textsegmenten variera beroende på vilken webbläsare och vilket operativsystem det visas i.

- 1 Rita ett segmentobjekt.
- 2 Markera segmentobjektet och välj HTML på popup-menyn Kategori i egenskapskontrollen.
- 3 Klicka på Redigera.
- 4 Skriv text i fönstret Redigera HTML-segment och formatera texten genom att lägga till taggar för HTML-textformatering.

Obs! Du kan också lägga till taggar för HTML-textformatering sedan du exporterat HTML-koden.

- 5 Klicka på OK för att tillämpa ändringarna och stänga fönstret Redigera HTML-segment.

Texten och HTML-taggar som du angav visas i din Fireworks PNG-fil som ren HTML-kod i segmentets brödtext.

Granska och visa segment och segmentstödlinjer

Med panelerna Lager och Verktyg kan du kontrollera hur segment och andra webbobjekt ska visas i ditt dokument. När du stänger av segmentvisningen för hela dokumentet, döljs även segmentstödlinjerna.




Visa och markera segment

I webblagren visas alla webbobjekt i dokumentet.

- 1 Välj Fönster > Lager.
- 2 Expandera webblagret genom att klicka på triangeln.
- 3 Markera ett segmentnamn genom att klicka på det.

Visa eller dölja segment

Om du döljer ett segment görs segmentet osynligt i Fireworks PNG-fil. Dolda segmentobjekt kan exporteras som HTML-kod.

- Klicka på ögonikonen  intill det enskilda webbobjektet på panelen Lager om du vill dölja enskilda segment.
- Klicka i ögonkolumnen om du vill visa ett dolt segment.
- Klicka på lämplig Dölj/visa segment-knapp  i webbverktygsavsnittet på panelen Verktyg eller klicka på ögonikonen intill webblagret på panelen Lager, om du vill dölja eller visa alla aktiveringspunkter, segment och stödlinjer. 
- Välj Visa > Segmentstödlinjer om du vill dölja eller visa segmentstödlinjer i alla dokumentvyer.

Ändra färg på segmentobjekt och stödlinjer

Genom att tilldela unika färger till enskilda segment och segmentstödlinjer går det lättare att se och organisera dem.

- Markera en ny färg i färgrutan om du vill ändra färg på ett markerat segmentobjekt i Egenskapskontroll.
- Välj Redigera > Inställningar (Windows) eller Fireworks > Inställningar (Mac OS) om du vill ändra färg på segmentstödlinjerna. Välj därefter en färg för segmentstödlinjerna under Stödlinjer och Stödraster i dialogrutan Inställningar.

Obs! När du förhandsvisar dokumentet visas avmarkerade segment med en vit övertäckning.

Fler hjälpavsnitt

”[Inställningar för stödlinjer och stödraster](#)” på sidan 292

Redigera segment

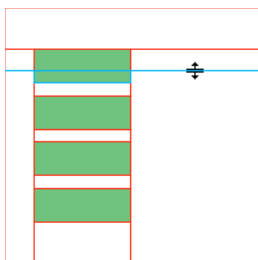
Att arbeta med segmentlayout är som att arbeta med tabeller i ett ordbehandlingsprogram. När du drar en segmentstödlinje för att ändra storlek på ett segment ändras även storleken på intilliggande rektangulära segment.

Du kan även använda egenskapskontrollen för att ändra storlek på och omforma segment.

Redigera segment genom att flytta segmentstödlinjer

Segmentstödlinjer definierar omkretsen och segmentens placering. Segmentstödlinjer som sträcker sig utanför segmentobjektet definierar hur resten av dokumentet segmenteras vid en export. Du kan ändra formen på ett rektangulärt segment genom att dra i segmentstödlinjerna som omger det.

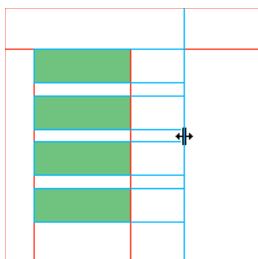
Du kan emellertid inte ändra storlek på icke-rektangulära segmentobjekt genom att flytta segmentstödlinjerna.



Ändra storlek på segmentobjekt genom att ändra segmentstömlinjerna

Obs! Om du drar i segmentstömlinjerna som omger en Fireworks-knapp i dokumentfönstret, kommer segmentet som definierar det aktiva området för knappen att ändra storlek. Du kan inte ta bort det aktiva området för en Fireworks-knapp genom att dra i segmentstömlinjerna som omger det.

Om flera segmentobjekt är justerade längs en segmentstöddlinje, kan du dra i segmentstöddlinjen för att ändra storlek på alla segmentobjekt samtidigt.




Ändra storlek på flera segmentobjekt genom att dra i en segmentstöddlinje

Om du drar en stöddlinje längs en given koordinat kommer alla andra stöddlinjer på koordinaten att flyttas samtidigt.

Ändra storlek på ett eller flera segment

- 1 Placera verktyget Pekare eller Markera vissa över en segmentstöddlinje.

Pekaren ändras till flytta-stöddlinje-pekaren .

- 2 Dra segmentstöddlinjen till den önskade positionen.

Storleken på segmenten och alla intilliggande segment ändras.

Flytta en segmentstöddlinje längst ut på arbetsytan

- ❖ Använd verktyget Pekare eller Markera vissa för att dra segmentstöddlinjen utanför arbetsytan.

Flytta intilliggande segmentstöddlinjer

- 1 Skift-dra en segmentstöddlinje över intilliggande segmentstöddlinjer.

- 2 Släpp segmentstöddlinjen vid den önskade positionen.

Alla segmentstöddlinjer som du drar flyttas till den aktuella platsen.



Om du vill avbryta den här operationen och återställa alla segmentstöddlinjer till de ursprungliga platserna, släpper du upp Skift-tangenten innan du släpper upp musknappen.

Redigera segment med hjälp av verktyg

Använd verktygen Pekare, Markera vissa och Omforma för att ändra utseende och storlek på ett segment.

Obs! Det är endast polygonsegment som kan skevas eller förvrängas.

Eftersom storleken på intilliggande segmentobjekt inte automatiskt justerar, storleksförändrar eller omformar segment, kan överlappande segment skapas. När segment överlappar varandra kommer det översta segmentet i första hand att vara aktivt vid en interaktion. Om du vill undvika överlappande segment ska du använda segmentstödlinjer för att redigera segmenten.

- ❖ Gör ett av följande när du vill ändra formen på ett markerat segment:
 - Välj verktygen Pekare eller Markera vissa och dra i segmentets hörnpunkter för att ändra formen.
 - Använd ett omformningsverktyg för att göra omformningen. Genom att omforma ett rektangulärt segment kan du ändra dess form, plats och dimensioner, men segmentet kommer även fortsättningsvis att vara rektangulärt.
 - Använd egenskapskontrollen för att med numeriska värden ändra ett segmentobjekts plats och storlek.

Ta bort ett segment

- 1 Markera på panelen Lager segmentet i webblagret.
- 2 Klicka på papperskorgen längst ner på panelen.

När du drar en knappsymbol från Gemensamt bibliotek till sidan skapas automatiskt ett segment som visas på arbetsytan men som inte visas i webblagret.

Om du markerar segmentet på arbetsytan med verktygen Pekare och tar bort det tas hela knappsymbolen bort. Om du vill behålla den underliggande bilden markerar du segmentet/objektet på arbetsytan med verktyget Pekare och sedan väljer du Ändra > Symbol > Dela upp. Segmentet tas bort och knappbilden från läge 1 behålls. Men, när du delar upp en knappsymbol förlorar du bilderna från läge 2, 3 och 4.

Interaktiva segment

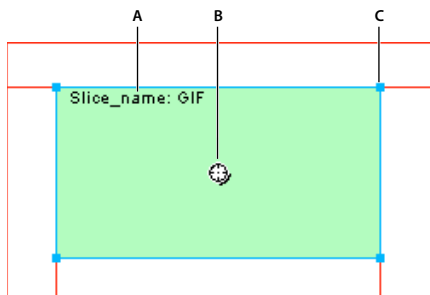
I Fireworks finns två sätt att göra segment interaktiva:

- För enkel interaktivitet använder du metoden dra-och-släpp-överrullning.
- För mer komplex interaktivitet använder du panelen Beteenden. Beteenden i Fireworks är kompatibla med Adobe Dreamweaver®-beteenden. När du exporterar en Fireworks-överrullning till Dreamweaver, kan du redigera Fireworks-beteendet på beteendepanelen i Dreamweaver.

Lägga till enkel interaktivitet till segment

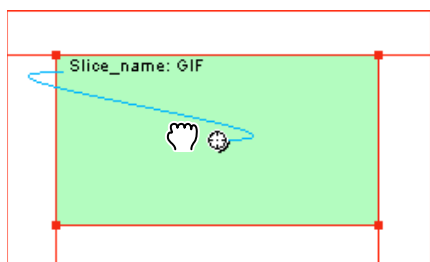
Metoden dra-och-släpp-överrullning är ett snabbt och enkelt sätt att skapa överrullnings- och bildbyteseffekter. Metoden dra-och-släpp-överrullning gör att du kan bestämma vad som ska hända med ett segment när pekaren förs över det. Slutresultatet är en grafik som vanligtvis brukar benämnas en *överrullningsbild*.

När ett segment är markerat, visas en cirkel med ett hårkors i mitten av segmentet. Detta kallas ett *beteendehandtag*.



A. Segmentnamn B. Beteendehandtag C. Markeringshandtag

Genom att dra beteendehandtaget från ett segment som utlöser åtgärden och släppa det på ett målsegment, kan du snabbt skapa övertullnings- och bildbyteseffekter. Det som utlöser åtgärden och målet kan vara samma segment.



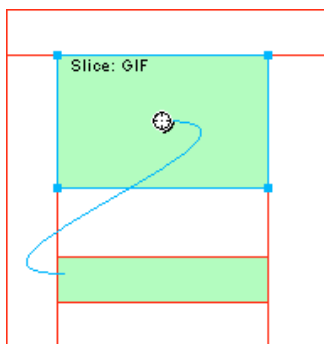
Obs! Aktiveringspunkter har samma beteendehandtag för att implementera övertullningseffekter.

Om övertullningar

Alla övertullningar fungerar på samma sätt. När muspekaren förs över en grafik kommer det att utlösa att en annan grafik visas. Det som utlöser åtgärden är alltid ett webbobjekt (ett segment, en aktiveringspunkt eller en knapp).

Den enklaste övertullningen byter ut en bild i Läge 1 mot en bild direkt under den i Läge 2. Du kan även skapa mer komplexa övertullningar. *Byt-bild-övertullningar* byter ut en bild mot en annan bild i vilket läge som helst.

Osammanhängande övertullningar byter ut en bild från ett segment som inte finns i utlösarssegmentet.

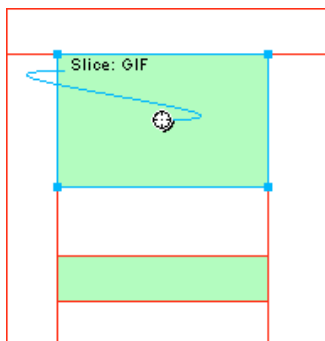


När du markerar ett webbobjekt, som utlöser en åtgärd och som skapats med hjälp av ett beteendehandtag eller med panelen Beteenden, visas alla beteenderelationer för det.

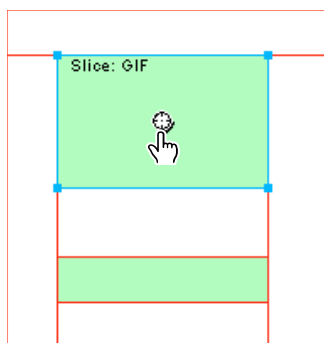
Standard är att en blå beteendelinje representerar en övertullningsinteraktion.

Skapa och koppla en enkel överrullning

Vid en enkel överrullning byts grafiken direkt från läget under det översta läget ut och endast ett segment omfattas.



- 1 Kontrollera att det utlösande objektet inte är ett delat lager.
- 2 Välj Redigera > Infoga > Rektangulärt segment eller polygonsegment för att skapa ett segment över det utlösande objektet.
- 3 Skapa ett nytt läge på panelen Lägen genom att klicka på knappen Nytt/duplicera läge.
- 4 Skapa, klistra in eller importera en bild som ska användas som utbytesbild i det nya läget.
Placera bilden under segmentet som du skapade i steg 2. Du ser segmentet trots att du är i läge 2.
- 5 Markera Läge 1 på panelen Lägen för att gå tillbaka till läget med originalbilden.
- 6 Markera segmentet och placera pekaren över beteendehandtaget.



Obs! Du kan markera segment oberoende av i vilket läge du befinner dig.

- 7 Klicka på beteendehandtaget och välj Enkel överrullning på menyn.
- 8 Klicka på fliken Förhandsvisa och testa den enkla överrullningen, eller tryck på F12 om du vill förhandsvisa den i en webbläsare.

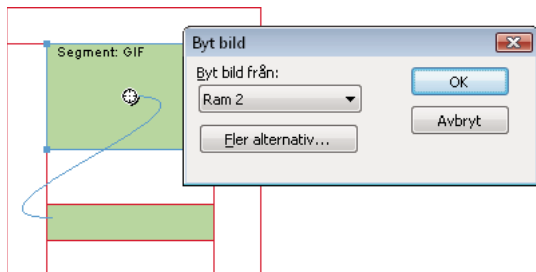
Skapa och koppla en osammanhängande överrullning

Vid osammanhängande överrullning byts en bild under ett webbobjekt ut när pekaren rullar över ett annat webbobjekt. Till skillnad mot en pekaröverrullning eller ett klick på en utlösarbild, visas en bild på en annan plats på webbsidan. Bilden som rullas över den som utlöser åtgärden och bilden som ändras är målet.

Du ställer först in utlösaråtgärden, målsegmenten och läget i vilken utbytesbilden finns. Därefter kan du länka utlösaren till målsegmentet med en beteendelinje. Utlösaren för en osammanhängande överrullning kan vara ett segment, en aktiveringspunkt eller en knapp.

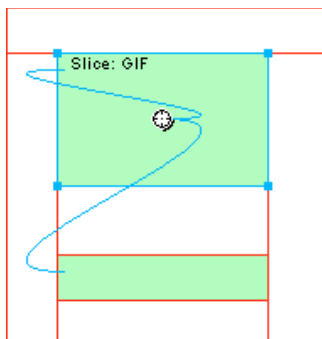
- 1 Välj Redigera > Infoga > Rektangulärt segment, polygonsegment eller aktiveringspunkt för att koppla ett segment eller en aktiveringspunkt till den utlösande bilden. (Undvik att göra detta om det markerade objektet är en knapp eller om ett segment eller en aktiveringspunkt redan täcker bilden.)
- 2 Skapa en ett nytt läge genom att klicka på knappen Nytt/duplicera läge på panelen Lägen.
- 3 Placera en annan bild (mål bilden) i det nya läget.
- 4 Placera läget någonstans på arbetsytan, men inte under segmentet som du skapade i steg 1.
- 5 Markera bilden och välj sedan Redigera > Infoga > Rektangulärt segment eller polygonsegment för att koppla ett segment till bilden.
- 6 Markera Läge 1 på panelen Lägen för att gå tillbaka till läget med originalbilden.
- 7 Markera segmentet, aktiveringspunkten eller knappen som täcker utlösarområdet (originalbilden) och placera pekaren över beteendehandtaget.
- 8 Dra beteendehandtaget för utlösarsegmentet eller aktiveringspunkten till målsegmentet.

Beteendelinjen sträcker sig från mitten av utlösaren till den övre vänstra delen av målsegmentet och dialogrutan Byt bild öppnas.



- 9 På popup-menyn Byt bild från väljer du läget som du skapade i steg 2 och klickar på OK.
- 10 Förhandsvisa och testa den osammanhängande överrullningen.

Använda flera överrullningar för ett segment



Ett segment som utlöser ett överrullningsbeteende och ett osammanhängande överrullningsbeteende

- 1 Dra ett beteendehandtag från det markerade segmentet till kanten av samma segment eller till ett annat segment.
 - Dra handtaget till den övre vänstra kanten på samma segment om du vill skapa en utbytesbild.

- Dra ett segment till ett annat segment om du vill skapa en osammanhängande överrullning.

2 Markera läget för bilden som ska bytas och klicka på OK.

Ta bort en dra-och-släpp-överrullning från ett segment, aktiveringspunkt eller knapp

- ❖ Klicka på den blå beteendelinjen som du vill ta bort och klicka på OK.

Lägga till komplex interaktivitet till segment

Använd alternativ på panelen Beteenden för att skapa och redigera egna interaktioner. Egna interaktioner baseras på befintliga beteenden.

Beteendalternativ

Obs! Metoden dra-och-släpp-överrullning rekommenderas för enkla, osammanhängande och komplexa överrullningar.

Enkel överrullning Ett överrullningsbeteende läggs till i det markerade segmentet med hjälp av Läge 1 som upp-läge och Läge 2 som över-läge. Sedan du valt detta beteende måste du skapa en bild i det andra läget, under samma segment, för att skapa över-läget. Alternativet Enkel överrullning är egentligen en beteendegrupp med beteendena Byt bild och Byt bildåterställning.

Ställ in navigeringsfältets bild Används för att göra ett segment till en del av Fireworks navigationsfält. Varje segment som är en del av navigationsfältet måste ha detta beteende. Alternativet Ställ in navigeringsfältets bild är egentligen en beteendegrupp som innehåller beteendena Navigeringsfält över, Navigeringsfält ned och Återställ navigeringsfält. Detta beteende ställs in automatiskt när du använder knappredigeraren för att skapa en knapp som innehåller "Inkludera läget Över om nere" eller "Visa Nere-bilden vid inläsning". När du skapar en två-läges-knapp, tilldelas ett enkelt överrullningsbeteende till dess segment. När du skapar en tre- eller fyra-lägesknapp, tilldelas beteendet Ställ in navigeringsfältets bild till dess segment.

Obs! Du kan inte ändra händelsen för Enkel överrullning och Ställ in navigeringsfältets bild.

Växla bild Byter ut bilden under det angivna segmentet med innehåll från ett annat läge eller innehåll från en extern fil.

Växla bildåterställning Återställer målobjektet till dess standardutseende i Läge 1.

Navigeringsfält över Anger över-läget för det markerade segmentet när det är en del av ett navigeringsfält och när läget är "Läs in bilder i förväg" och "Inkludera läget Över om nere".

Navigeringsfält ned Anger ett ned-läge för det markerade segmentet när det är en del av navigeringsfältet när läget är "Läs in bilder i förväg".

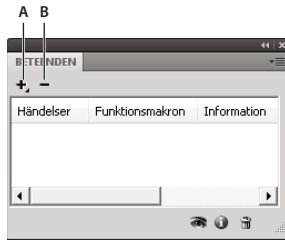
Återställ navigeringsfält Återställer alla andra segment i navigeringsfältet till upp-läge.

Ange popup-meny Kopplar en popup-meny till ett segment eller en aktiveringspunkt. När du vill tillämpa ett popup-menybeteende använder du Popup-menyredigeraren.

Ange text för statusfältet Här definierar du text som visas i statusfältet längst ned i webbläsarefönstret.

Koppla beteenden till ett markerat segment

1 Klicka på knappen Lägg till beteende på panelen Beteenden.



A. Knappen Lägg till beteende B. Knappen Ta bort beteende

- 2 Markera ett eller flera beteenden.

Ändra mushändelsen som aktiverar beteendet.

- 1 Markera utlösarsegmentet eller aktiveringspunkten med beteendet som du vill ändra.

Alla beteenden kopplade till segmentet eller aktiveringspunkten visas på panelen Beteenden.

- 2 Markera det beteende som du vill redigera.

- 3 Klicka på pilen intill händelsen och välj en ny händelse på popup-menyn. Beteendet enkel överrullning har inte det här alternativet.

onMouseOver Beteendet utlöses när pekaren rullar över utlösarområdet.

onMouseOut Beteendet utlöses när pekaren lämnar utlösarområdet.

onClick Beteendet utlöses när någon klickar på utlösarobjektet.

onLoad Beteendet utlöses när webbsidan läses in.

Använda externa bildfiler för utbytesbilder

Du kan använda en bild utanför det aktuella Fireworks-dokumentet som källa för ett bildbyte. Källbilsformaten ska vara GIF, animerad GIF, JPEG och PNG. När du väljer en extern fil som bildkälla, byts filen ut mot målsegment när utbytesbilden utlöses i en webbläsare.

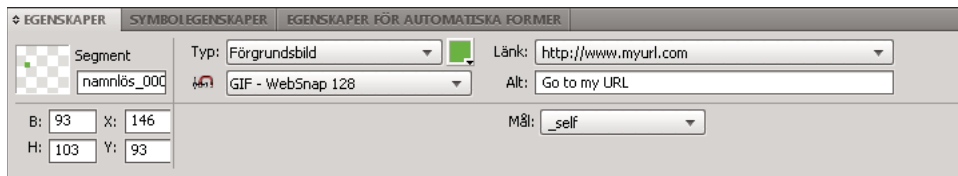
Om bildfilens höjd och bredd inte är samma som segmentets, kommer bildfilen att anpassas i webbläsaren så att den anpassas till segmentobjektet. Om du ändrar storleken på en fil kan detta medföra att kvaliteten försämras. Detta gäller speciellt för animerade GIF-bilder.

- 1 I dialogrutan Växla bild, Navigeringsfält över eller Navigeringsfält ned väljer du Bildfil och klickar på mappikonen.
- 2 Navigera till filen som du vill använda och klicka på Öppna.
- 3 Om den externa filen är en animerad GIF-fil avmarkerar du Läs in bilder i förväg. Detta förhindrar att problem uppstår när animerade GIF-bilder visas vid överrullningslägen.

Obs! I Fireworks skapas dokumentrelativa sökvägar till bildfiler. Om du exporterar dina dokument för att användas på webben måste du se till att det går att komma åt de externa bilderna från exporterad Fireworks-HTML. Placera externa filer på den lokala platsen innan du använder dem som utbytesbilder i Fireworks, och se till att du även överför externa bildfiler när du överför filerna till webben.

Förbereda segment för export

Du använder egenskapskontrollen för att förbereda segment för export.



Segmentegenskaper i egenskapskontrollen

💡 Om du snabbt vill optimera ett segment markerar du en förinställning på popup-menyn *Exportinställningar* i egenskapskontrollen eller på panelen *Optimera*. Mer information finns i avsnittet "[Optimera arbetsytan](#)" på sidan 226.

Tilldela URL:er till segment

När du tilldelar en URL till ett segment kan användarna navigera till adressen genom att klicka på området som definieras av segmentet i webbläsaren.

❖ Ange URL-adressen i textrutan *Länk* i egenskapskontrollen om du vill tilldela en URL-adress.

Om filen innehåller flera sidor som du exporterar, använder du popup-menyn *Länk* för att välja en av sidorna för URL:en. När sidorna har exporterats kommer länken automatiskt att ta användaren till den angivna sidan.

💡 Om du vill använda URL-adresser flera gånger, skapar du ett URL-bibliotek på panelen *URL*.

Ange alternativ text

Att skriva kortfattade och meningsfulla alternativa texter är viktigt för ett växande antal synskadade personer som använder hjälpmedel för att läsa av skärmen. Med dessa hjälpmedel går det att läsa av alternativ text med hjälp av en talsyntes när användare för pekaren över bilderna på webbsidan.

❖ Du skriver texten i rutan *Alt-text* i egenskapskontrollen.

Välj segment eller aktiveringspunkter utan alternativ text

Du kan välja de segment och aktiveringspunkter som du inte har angett alternativ text för. Du kan sedan ange en alternativ text som ska användas som standard för dessa objekt.

❖ Välj *Kommando > Webb > Välj tom ALT-text*.

Ange alternativ text att använda som standard

Du kan välja de segment och aktiveringspunkter som du inte har angett alternativ text för och ställa in en ALT-text att använda som standard för alla dem.

❖ Välj *Kommando > Webb > Ställ in ALT-text* och ange den alternativa text som ska användas som standard.

Tilldela ett mål för ett markerat segment eller en markerad aktiveringspunkt

Ett mål är en annan webbsida eller webbläsare i vilket det länkade dokumentet öppnas.

❖ Skriv namnet på HTML-läget i textrutan *Mål* eller välj ett reserverat mål på popup-menyn *Mål*.

_blank Laddar in den länkade filen i ett nytt, namnlöst webbläsarfönster.

_parent Laddar in det länkade dokumentet i den överordnade lägesuppsättningen eller i fönstret för läget som innehåller länken. Om läget med länken inte är kapslad, kommer det länkade dokumentet att laddas in i hela webbläsarfönstret.

_self Laddar in det länkade dokumentet i samma läge eller fönster som länken. Eftersom målet är underförstått behöver du oftast inte ange det.

_top Laddar in det länkade dokumentet i hela webbläsarfönstret vilket medför att alla lägen tas bort.

Namnge segment

Vid segmentering delas bilden upp i mindre delar. Eftersom varje del av ett läge exporteras separat måste de ha ett unikt namn. Använd namnstandardkonventionen eller skriv egna namn.

Obs! Skriv inget filtillägg efter basnamnet. Filtilläggen läggs till automatiskt när segmentfiler exporteras från Fireworks.

Ange ett eget segmentnamn

❖ Gör något av följande:

- Välj segmentet på arbetsytan, ange ett namn i rutan Redigera objektnamnet i egenskapskontrollen och tryck på Retur.
- Dubbelklicka på segmentnamnet i Webblager, skriv det nya namnet och tryck på Enter.

Namn segmentfiler automatiskt

❖ När du exporterar en segmenterad bild ska du ange ett namn i textrutan Filnamn (Windows) eller Namn (Mac OS) i dialogrutan Exportera. Skriv inget filtillägg.

Ändra namnstandardkonventionen

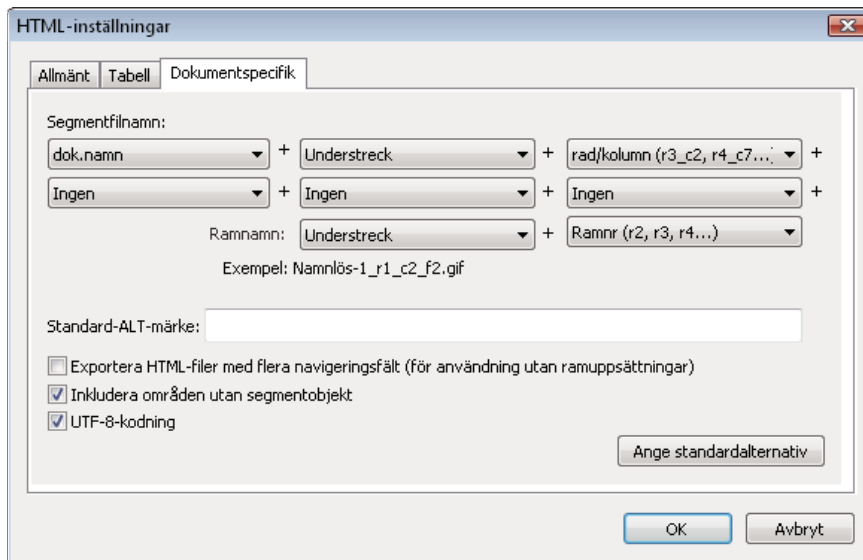
Du kan skapa en namnkonvention med upp till åtta element. Ett element kan bestå av något av följande alternativ för automatisk namngivning:

Alternativ	Beskrivning
Ingen	Inget namn läggs till elementet.
dok.namn	Elementet får namnet från dokumentet.
"segment"	Du kan lägga till ordet "segment" i namnkonventionen.
Segmentnr. (1,2,3...) Segmentnr. (01,02,03...) Segmentnr. (A,B,C...) Segmentnr. (a,b,c...)	Elementet får en numerisk eller en alfabetisk etikett beroende på vilken stil du väljer.
Rad/kolumn (r3_c2, r4_c7...)	Rad (r##) och kolumn (c##) anger antalet rader och kolumner i tabellen som används i webbläsaren för att rekonstruera en segmenterad bild. Du kan använda den här informationen för namnkonventionen.
Understreck Punkt Blanksteg Bindestreck	I elementet används något av dessa tecken som avskiljare mellan olika element.

Om exempelvis dokumentnamnet är mittdok, kommer namnkonventionen dok.namn + "segment" + Segmentnr (A,B,C...) att resultera i ett segment med namnet mittdoksegmentA.

Om ett segment innehåller flera lägen läggs som standard ett nummer till för varje lägesfil. Om du till exempel har angett **hem** som segmentfilnamn för en trelägesknapp kommer namnet på upp-lägesgrafiken att vara hem.gif, över-lägesgrafiken hem_s2.gif och ned-lägesgrafiken hem_s3.gif. I dialogrutan HTML-konfiguration kan du skapa en egen namnkonvention för flerläggessegment.

- 1 Välj Arkiv > HTML-konfiguration för att öppna dialogrutan HTML-konfiguration .
- 2 Klicka på fliken Dokumentspecifik.
- 3 I segmentfilnamnsavsnittet skapar du en ny namnkonvention genom välja bland alternativen.



- 4 (Valfritt) Om du vill att detta ska vara standard för alla Fireworks-dokument klickar du på Ange förval.

Obs! Tänk dig för innan du väljer Ingen som menyalternativ för automatisk namngivning av segment. Om du väljer Ingen i någon av de tre första menyerna, kommer exporterade segmentfiler att skriva över varandra, vilket resulterar i en exporterad grafik och en tabell som visar denna grafik i varje cell.

Definiera hur HTML-tabeller exporteras

Vid segmentering definieras hur HTML-tabellerna ska visas när ett Fireworks-dokument exporteras för att användas på webben.

När du exporterar ett segmenterat Fireworks-dokument till HTML, kommer ditt dokument att återskapas med hjälp av en HTML-tabell. Varje segmentelement från Fireworks-dokumentet återfinns i en tabellcell. Efter exporten kommer ett Fireworks-segment att översättas till en tabellcell i HTML. Genom att använda distanser eller kapslade tabeller kan du ange hur en Fireworks-tabell ska se ut i en webbläsare.

- Distanser är bilder som gör att tabellceller justeras när de visas i en webbläsare.
- En kapslad tabell är en tabell i en annan tabell. I kapslade tabeller används inga distansbilder. De kanske läses in långsammare i webbläsaren, men eftersom de inte innehåller några distansbilder är det enklare att redigera HTML-koden för dem.

- 1 Välj Arkiv > HTML-konfiguration, eller klicka på knappen Alternativ i dialogrutan Exportera.

2 Klicka på fliken Tabell.

3 Välj ett mellanrumsalternativ på popup-menyn Sprid ut med:

Kapslade tabeller – Inga celler Skapar en kapslad tabell utan mellanrum.

Enskild tabell – Inga celler Skapar en enkel tabell utan mellanrum. Detta alternativ kan leda till att tabeller i vissa fall inte visas korrekt.

1-pixels genomskinlig cell En 1-pixel-per-1-pixel bred genomskinlig GIF-bild används som cellmellanrum och som vid behov kan storlekskorrigeras i HTML-koden. Med det här alternativet skapas en 1-pixelhög rad högst upp över hela tabellen och en 1-pixelbred kolumn längs den högra sidan.

4 Välj en cellfärg för HTML-segmentet:

Obs! Om du väljer en färg i popup-fönstret kommer den bara att gälla för HTML-segment, för bildsegmenten används fortfarande arbetsytans färg.

5 På popup-meny Innehåll väljer du vad som ska placeras i en tom cell:

Ingen Leder till att tomma celler förblir tomma.

Distanshållarbild Placerar en liten genomskinlig bild, spacer.gif, i en tom cell.

Hårt blanksteg Placerar en HTML-mellanrumstagg i tomma celler. Cellen ser ihålig ut.

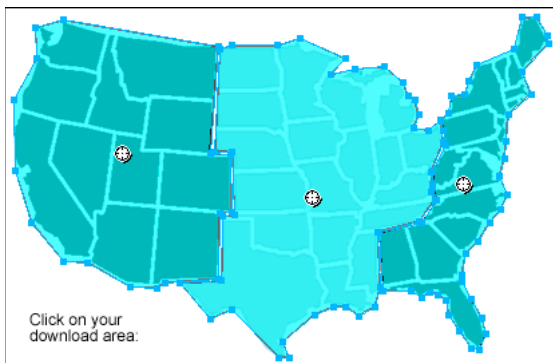
Obs! Tomma celler visas endast om du avmarkerar Inkludera områden utan segment i dialogrutan Exportera i samband med exporten.

6 Klicka på OK.

Obs! Du kan göra unika tabellexportinställningar för varje dokument eller använda knappen Ange förval på fliken Dokumentspecifik i dialogrutan HTML-konfiguration, för att tillämpa standardvärden för nya dokument.

Aktiveringspunkter och bildscheman

Som webbdesigner kan du använda aktiveringspunkter för att göra olika delar i en större grafik interaktiva och länka webbgrafik till en URL-adress. Du kan skapa ett bildschema i Fireworks genom att exportera HTML-kod från ett dokument som innehåller aktiveringspunkter.



Ett bildschema med aktiveringspunkter

Aktiveringspunkter och bildscheman är ofta mindre resurskrävande än segmenterad grafik. För segmentering krävs större bearbetningskapacitet eftersom mer HTML-kod måste läsas ner för att återskapa segmenterad grafik.

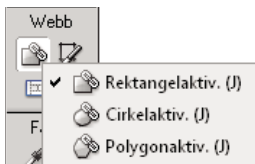
Obs! Det går att skapa ett segmenterat bildschema. Vid en export av ett segmenterat bildschema skapas vanligtvis många grafikfiler. Mer information om segmentering finns i "Skapa rektangulära segment" på sidan 165.

Skapa aktiveringspunkter

- Aktiveringspunkter är lämpliga att använda när du vill att områden i en bild ska länkas till en annan webbsida, men då du inte vill att dessa områden ska markeras eller ha överrullningseffekter som svar på musrörelser eller åtgärder.
- Aktiveringspunkter och bildscheman passar också när grafiken på vilken du placerar dina aktiveringspunkter helst bör exporteras som en grafikfil. Med andra ord, hela grafikfilen ska helst exporteras med ett filnamn och samma optimeringsinställningar.
- Aktiveringspunkter kan vara rektanglar, cirklar eller polygoner. Polygoner är användbara när du arbetar med interaktiva bilder.
- Du kan markera ett objekt och infoga aktiveringspunkten över det.

Skapa en rektangulär eller cirkelrund aktiveringspunkt


- 1 Välj verktyget Rektangelaktiveringspunkt eller Rund aktiveringspunkt i webbavsnittet på panelen Verktyg.



- 2 Dra aktiveringspunktsverktyget och rita en aktiveringspunkt över ett område i grafiken. Håll nere Alt om du vill rita från en mittenpunkt.

Obs! Du kan justera positionen för en aktiveringspunkt samtidigt som du ritat upp den. Medan du håller ned musknappen, trycker och håller du ner blanksteg, och drar sedan aktiveringspunkten till en ny position på arbetsytan. Släpp upp blanksteg när du vill fortsätta rita aktiveringspunkten.

Skapa en oregelbunden aktiveringspunkt

- 1 Markera verktyget Polygonaktiveringspunkt .
- 2 Klicka för att placera vektorpunkterna, precis som när du ritat raka linjesegment med pennverktyget. Oberoende av om banan är öppen eller stängd definieras aktiveringspunktsområdet med en fyllning.

Skapa en aktiveringspunkt genom att spåra ett eller flera markerade objekt

- 1 Välj flera objekt och därefter Redigera > Infoga > Aktiveringspunkt.
- 2 Klicka på Enkel för att skapa en rektangulär aktiveringspunkt som täcker alla objekt eller på Flera för att skapa flera aktiveringspunkter (en för varje objekt).

I webblagret visas den nya aktiveringspunkten eller de nya aktiveringspunkterna.

Konvertera en markerad aktiveringspunkt till en rund aktiveringspunkt, en rektangel- eller polygonaktiveringspunkt

- ❖ I egenskapskontrollen på popup-menyn Aktiveringspunktsform väljer du Rektangel, Rund eller Polygon.

Förbereda aktiveringspunkter för export

Tilldela aktiveringspunktsegenskaper som URL-adress och alternativ text i egenskapskontrollen på samma sätt som du tilldelar segmentegenskaper.

Skapa bildscheman

När du infogat aktiveringspunkter ovanför en bild exporterar du bilden som ett bildschema så att det fungerar i en webbläsare. Vid export av ett bildschema skapas grafik och HTML-kod med bildinformation för aktiveringspunkter och motsvarande URL-länkar. I Fireworks skapas endast bildscheman på klientsidan vid en export.

Du kan även kopiera bildscheman till Urklipp och sedan klistra in dem i Dreamweaver eller någon annan HTML-redigerare.

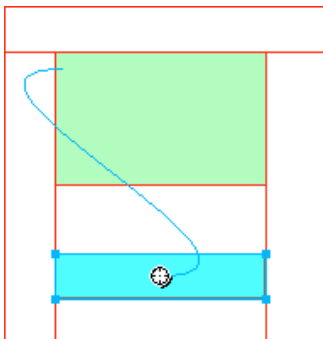
Mer information om hur du placerar Fireworks-innehåll i Dreamweaver, finns i ”[Arbeta med Dreamweaver](#)” på sidan 250

- 1 Optimera grafiken för att förbereda den för att exporteras.
- 2 Välj Arkiv > Exportera.
- 3 Om du exporterar bilden ska du navigera till mappen där du vill placera HTML-filen och ge den ett namn.
Om du redan har byggt upp en egen lokal filstruktur för webbplatsen, kan du härifrån spara grafiken i lämplig mapp för webbplatsen.
- 4 På popup-menyn Spara som typ väljer du HTML och bilder.
- 5 Välj ett alternativ på popup-menyn HTML.
Exportera HTML-fil HTML-filen och motsvarande grafikfiler som ska importeras till Dreamweaver eller annan HTML-redigerare skapas.
Kopiera till Urklipp All nödvändig HTML-kod kopieras, inklusive en tabell om dokumentet är segmenterat, till Urklipp för att sedan klistras in i Dreamweaver eller annan HTML-redigerare.
Obs! Om gäller segment väljer du Ingen bara om dokumentet inte innehåller några segment.
- 6 (Endast export) Du kan vid behov välja Lägg bilder i undermappen och bläddra till lämplig mapp.
- 7 Klicka på Spara.
- 8 När du exporterar filer går det att använda HTML-kommentarer i Fireworks för att klart markera början och slutet på koden för bildscheman och andra webbfunktioner. Standard är att HTML-kommentarer inte inkluderas i koden. Om du vill ta med dem väljer du Inkludera HTML-kommentarer på fliken Allmänt i dialogrutan HTML-konfiguration.

Skapa överrullningar med aktiveringspunkter

Använd metoden dra-och-släpp-överrullning för att koppla en osammanhängande överrullningseffekt till en aktiveringspunkt. Målområdet måste vara definierat av ett segment. Överrullningseffekter tillämpas på aktiveringspunkter på samma sätt som de görs för segment.

Obs! En aktiveringspunkt kan utlösa endast en osammanhängande övrrullning. Den kan inte vara ett mål för en övrrullning från en annan aktiveringspunkt eller ett annat segment.



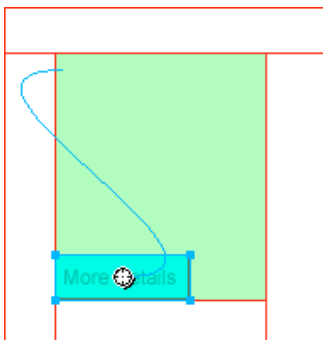
När du har skapat en osammanhängande övrrullning med en aktiveringspunkt, kommer den anslutande blå linjen att vara synlig bara när aktiveringspunkten är markerad.

Använda aktiveringspunkter över segment

Om du har en stor grafik och du endast vill använda en liten del av den som utlösare för en åtgärd, placerar du en aktiveringspunkt över ett segment för att utlösa en åtgärd eller ett beteende.

Du kan också placera ett segment över grafiken och sedan placera en aktiveringspunkt över texten. Vid en övrrullning av bara texten utlöses övrrullningseffekten, men hela grafiken under segmentet byts ut när övrrullningseffekten inträffar.

Obs! Undvik att skapa aktiveringspunkter som överlappar mer än ett segment.



- 1 Infoga ett segment över bilden som du vill byta ut.
- 2 Skapa ett nytt läge på panelen Lägen och infoga bilden som du vill använda som utbytesbild. Se till att den placeras under segmentet som du infogade i steg 1.
- 3 Dra en beteendelinje från aktiveringspunkten till segmentet med bilden som du vill byta.
- 4 Markera läget med övrrullningsbilden i listan Byt bild från och klicka på OK.

Kapitel 13: Skapa knappar och snabbmenyer

Navigering - grunder

Navigeringsfunktioner

Förenkla navigeringen i dina dokument genom att lägga till knappar, menyer och navigeringsfält. I Adobe® Fireworks® kan du enkelt skapa och implementera dessa navigeringshjälpmedel, även om du inte kan någonting om JavaScript eller CSS-kod.

När du exporterar en knapp eller snabbmeny i Fireworks genereras automatiskt den CSS- eller JavaScript-kod som behövs för att visa den i en webbläsare. I Adobe Dreamweaver kan du enkelt infoga CSS-, JavaScript- och HTML-kod från Fireworks på dina webbsidor eller i valfri HTML- eller CSS-fil.

Skapa ett grundläggande navigeringsfält

Ett navigeringsfält är en grupp knappar som innehåller länkar till olika områden på en webbplats. Ett navigeringsfält har i regel samma utseende genomgående på hela webbplatsen så att en enhetlig navigeringsmetod erhålls. Länkar i navigeringsfältet kan dock variera för att tillgodose behoven för vissa sidor.

Om du vill skapa en enhetlig navigeringsupplevelse, duplicerar du knappsymbolerna med hjälp av symbolförekomster. Om du redigerar utseende eller funktion för originalsymbolen, uppdateras alla associerade förekomster automatiskt så att ändringarna återspeglas. (Se ”[Symboler](#)” på sidan 153.)

- 1 Skapa en knappsymbol.
- 2 Dra en förekomst (kopia) av symbolen från panelen Dokumentbibliotek till arbetsytan.
- 3 Gör något av följande när du vill skapa en kopia av knappförekomsten:
 - Markera knappförekomsten och välj Redigera > Klona.
 - Alt-dra (Windows) eller Alternativ-dra (Mac OS) knappförekomsten.
- 4 Skift-dra en knapp om du vill justera dess placering horisontellt eller vertikalt. Om du behöver mer exakt kontroll, kan du flytta förekomsten med hjälp av pilknapparna.
- 5 Upprepa stegen 3 och 4 om du vill skapa ytterligare knappförekomster.
- 6 Markera varje förekomst och använd egenskapskontrollen för att tilldela dem unik text, en URL-adress och andra egenskaper.

Skapa knappsymboler

Knappar är en speciell typ av symbol som används som navigeringselement för en webbsida. Du kan enkelt redigera knappar med hjälp av egenskapskontrollen. Eftersom du kan dra förekomster av en knapp från symbolbiblioteket till dokumentet, kan du ändra det grafiska utseendet på en enstaka knapp och automatiskt uppdatera utseendet för alla knappförekomster i ett navigeringsfält.

Du kan redigera texten, URL-adressen och målet för en knappförekomst utan att påverka andra förekomster av samma knapp, och utan att bryta relationen symbol-förekomst.

En knappförekomst har kapslats in. Alla komponenter och lägen som är kopplade till knapparna som du drar till dokumentet flyttas.

I likhet med andra symboler har knappar en *registreringspunkt* (en mittpunkt som underlättar för dig att justera in text och olika knapplägen när du redigerar knappen).

- 1 Markera det objekt du vill konvertera till en knapp.
- 2 Välj Ändra > Symbol > Konvertera till symbol.
- 3 Ange ett namn på knappen i dialogrutan Konvertera till symbol.
- 4 Välj Knapp i Typalternativ.
- 5 (Valfritt) Om du vill aktivera 9-segmentsskalförändring för knappen väljer du Aktivera stödlinjer för 9-segmentsskalförändring.
- 6 (Valfritt) Om du vill spara bilden som en knapp i bildbiblioteket i Fireworks väljer du Spara i gemensamt bibliotek.

Tillämpa lägen på knappar

En knapp kan ha upp till fyra olika *lägen* som betecknar knappens utseende som svar på en mushändelse.

Tvålägesknappar har lägena Upp och Ned. *Tre- och fyrlägesknappar* har lägena Över och Över om nere. Dessa lägen betecknar knappens utseende när pekaren flyttas över knappen när den är uppe (Över) eller nere (Över och nedtryckt).





Du kan skapa ett navigeringsfält med hjälp av två- eller trelägesknappar. Endast med knappar som har alla fyra lägena kan du dra fördel av de inbyggda funktionssätten för navfält i Fireworks.

Skapa en enkel tvålägesknapp

- 1 Du övergår till symbolredigeringsläge genom att göra något av följande:
 - Dubbelklicka på en befintlig knapp på arbetsytan.
 - Välj Redigera > Infoga > Ny knapp.
- 2 Gör något av följande när du vill importera eller skapa Upp-lägets grafik:
 - Dra och släpp eller importera bilden som du vill ska visas som knappens Upp-läge till arbetsytan.
 - Använd ritverktygen om du vill skapa en bild, eller textverktyget om du vill skapa en knapp från text.
 - Klicka på Importera en knapp i egenskapskontrollen och markera en färdig redigerbar knapp i biblioteket Importera symboler: Knappbibliotek. Med det här alternativet fylls vart och ett av knappens lägen automatiskt med lämplig grafik och text.
 - (Valfritt) Ange skalningsstöd om nio segment så att knappens form inte kan förvrängas när du ändrar dess storlek. (Se "[Använda 9-segmentsstödlinjer på en symbol](#)" på sidan 48.)
 - (Valfritt) Välj textverktyget och skapa text för knappen.
- 3 Skapa läget Över genom att markera Över i popup-menyn och gör något av följande:
 - Klicka på Kopiera bild för Upp när du vill klistra in Upp-lägets knapp i Över-fönstret och redigera den sedan.
 - Dra och släpp eller rita en bild.
- 4 (Valfritt) Om du vill använda direktfilter för att skapa vanliga utseenden för varje läge, markerar du den bild som du vill lägga till i ett direktfilter och klickar på plusikonen (+) bredvid filteretiketten i egenskapskontrollen.

5 Välj Avfasning och relief > Inre avfasning eller Nedsänkt relief eller Yttre avfasning eller Upphöjd relief.

6 Välj ett förinställt filter för knappar för varje läge.

Förinställt filter för knappar	Beskrivning
 Höjd	Avfasningen visas som upphöjd från de underliggande objekten.
 Markerad	Knappens färger blir ljusare.
 Innerkontur	Avfasningen visas som nedsänkt i de underliggande objekten.
 Inverterad	Avfasningen visas som nedsänkt i de underliggande objekten och färgerna blir ljusare.

Skapa en tre- eller fyrlägesknapp

Fyrlägesknappar är inte obligatoriskt men genom att använda sådana kan du dra fördel av de inbyggda funktionssätten för navfält.


- 1 Markera, med en öppnad tvålägesknapp på arbetsytan i symbolredigeringsläget, Ned i popup-menyn i egenskapsgranskaren och gör något av följande:
 - Klicka på Kopiera bild för Över när du vill klistra in Över-lägets knapp i Över-fönstret och redigera den sedan om du vill ändra dess utseende.
 - Dra och släpp eller rita en bild.
- 2 Om du vill lägga till ett Över om nere-läge, kontrollerar du att Ned-lägesknappen är öppen och upprepar steg 1.
- 3 (Valfritt) Tillämpa förinställda filter på knappar.

Obs! När du infogar eller skapar en bild för lägena Ned eller Över om nere, väljs alternativen för att inkludera läget i navigationsfältet automatiskt.

Konvertera Fireworks-överrullningar till knappar

Du kan konvertera knappar från överrullningar som har skapats i tidigare versioner av Fireworks och spara dem i biblioteket. Mer information om överrullningar finns i ”[Interaktiva segment](#)” på sidan 169.

- 1 Ta bort segmentet eller det aktiva område som täcker överrullningsbilderna.
- 2 Välj Visa alla lägen på menyn Cellanimering på lägespanelen.
- 3 Markera de objekt som du vill ta med i knappen. Använd verktyget Markera bakom om du vill markera dolda objekt.
- 4 Välj Ändra > Symbol > Konvertera till symbol.
- 5 Ange ett namn för symbolen i rutan Namn och välj en knappsymboltyp.

 Om du vill konvertera animeringar med fyra lägen till knappar, markerar du alla fyra objekten så att vart och ett placeras på ett eget knappläge.

Infoga och importera knappsymboler

Du kan infoga förekomster av knappsymboler i ett dokument från panelen Gemensamt bibliotek. Du kan också importera befintliga knappsymboler till panelen Dokumentbibliotek i ett nytt dokument. Mer information finns i ["Importera och exportera symboler"](#) på sidan 159.

- 1 Om du vill infoga förekomster av en knapp i ett dokument, öppnar du panelen Gemensamt bibliotek och drar knappsymbolen till dokumentet.
- 2 Om du vill placera ytterligare förekomster av en knappsymbol, gör du något av följande:
 - Markera en förekomst och välj sedan Redigera > Klona så att ytterligare en förekomst placeras direkt framför den markerade förekomsten. Den nya förekomsten blir det markerade objektet.
 - Dra ytterligare knappförekomster från panelen Dokumentbibliotek till dokumentet.
 - Alt-dra (Windows) eller Alternativ-dra (Mac OS) en förekomst på arbetsytan om du vill skapa ytterligare knappförekomster.
 - Kopiera en förekomst och klistra sedan in ytterligare förekomster.
- 3 Importera knappsymboler till panelen Dokumentbibliotek i ett nytt dokument på något av följande sätt:
 - Dra och släpp (eller klipp ut och klistra in) en knappförekomst från ett annat Fireworks-dokument.
 - Importera knappsymboler från en PNG-fil i Fireworks.
 - Exportera knappsymboler från ett annat Fireworks-dokument till en PNG-biblioteksfil, och importera sedan knappsymboler från PNG-biblioteksfilen till dokumentet.
 - Välj Importera symboler på Alternativ-menyn på panelen Dokumentbibliotek. Biblioteken innehåller en stort utbud av förtillverkade knappsymboler, förberedda för av Adobe.

Redigera knappsymboler

Du kan redigera flera förekomster av knappegenskaper på symbolnivå och du kan redigera enstaka förekomster av knappegenskaper.

Redigera knappegenskaper på symbolnivå

- ❖ Dubbelklicka på knappen om du vill ändra knappens egenskaper. Klicka på sidikonen överst på arbetsytan eller dubbelklicka utanför knappen om du vill återgå till arbetsytan.

Knappegenskaper som är redigerbara på symbolnivå är i allmänhet enhetliga mellan knapparna i ett navigationsfält. Studera följande exempel:

- Grafiskt utseende såsom linjefärg och typ, fyllningsfärg och typ, banform och bilder
- Direktfilter eller opacitet tillämpat på individuella objekt i knappsymbolen
- Storlek och position för det aktiva området
- Kärnknapparnas funktionssätt
- Optimering och exportinställningar
- URL-länk (även tillgänglig som en egenskap på förekomstnivå)

- Mål (även tillgänglig som en egenskap på förekomstnivå)

Redigera knappegenskaper på förekomstnivå

❖ Markera knappförekomsten på arbetsytan och ange egenskaper i egenskapskontrollen.

Redigerbara egenskaper på förekomstnivå skiljer sig i allmänhet åt från knapp till knapp inom en serie knappar. Du kan ändra egenskaper på förekomstnivå för en förekomst utan att påverka den associerade symbolen eller några andra förekomster av den aktuella symbolen. Studera följande exempel:

- En förekomsts objektnamn som visas på lagerpanelen och används för att namnge de exporterade segmenten för knappförekomsten vid export
- Direktfilter eller opacitet tillämpad på hela förekomsten
- Texttecken och textformatering
- URL-länk (åsidosätter eventuell URL-adress som finns som en egenskap på symbolnivå)
- Alternativ (alt) bildbeskrivning
- Mål (åsidosätter eventuell målram som finns som en egenskap på symbolnivå)
- Ytterligare funktionssätt som har tilldelats en förekomst genom att använda beteendepanelen
- Alternativet Visa läget Nere vid inläsning i egenskapskontrollen för förekomster i ett navigeringsfält

Obs! När du väljer *Exportera flera filer från avsnittet Dokumentspecifik i dialogrutan HTML-inställningar* och sedan exporterar ett navigationsfält, exporteras i Fireworks varje HTML-sida med motsvarande knapps Ned-läge. Se ”[Ange alternativ för HTML-export](#)” på sidan 246.

Ange interaktiva knappegenskaper

Du kan styra följande interaktiva element hos en knapp:

Aktivt område Det aktiva området utlöser interaktivitet när en användare flyttar pekaren över det eller klickar på det i en webbläsare. Det aktiva området hos en knapp är en egenskap på symbolnivå och är unikt för knappsymboler. Markera Aktivt område i popup-menyn om du vill redigera ett knappsegment eller rita aktiveringspunktsobjekt. Om du ritar ett nytt segment, ersätter det det tidigare segmentet.

URL-adress för en knappsymbol eller -förekomst URL-adressen kan vara en egenskap på symbol- eller förekomstnivå. Den länkar knappen till en annan webbsida eller ankarpunkt på samma webbsida. Du kan koppla en URL-adress till en markerad knappförekomst i egenskapskontrollen eller på URL-panelen.

Knappmål Knappmålet är det fönster eller den ram där målwebbsidan visas när du klickar på en knappförekomst. Om du inte anger ett mål i egenskapskontrollen, visas webbsidan i samma ram eller fönster som den anropande länken. Målet kan vara en egenskap på symbol- eller förekomstnivå. Du kan ange målet för en symbol, så att alla förekomster av symbolen har samma målalternativ.

Alternativ (alt) text för en knappsymbol eller -förekomst Alternativ (alt) text visas på eller i närheten av en bilds platshållare medan bilden hämtas eller i stället för en bild som inte kan hämtas. Den ersätter också bilder om användaren har webbläsaren inställd så att bilder inte visas. Alt-text kan vara en egenskap på symbol- eller förekomstnivå.

Redigera interaktiva knappegenskaper

Obs! När du ändrar målet, URL-adressen eller alt-texten för en knappsymbol ändras inte befintliga knappförekomster av den symbolen.

1 Öppna knappsymbolen i symbolredigeringsläget.

2 Gör något av följande:

- Om du vill redigera ett segment eller en aktiveringspunkt i det aktiva området i knappsymbolen väljer du Aktivt område på snabbmenyn i egenskapskontrollen. Du kan använda verktyget Pekare till att flytta eller omforma ett segment eller en segmentstödlinje. Du kan också använda något av verktygen för segment och aktiva områden för att rita ett nytt aktivt område.

- Ställ in URL för en knappsymbol genom att markera Aktivt område i popup-menyn. Sedan anger du URL-adressen i rutan Länk i egenskapskontrollen och väljer en sida i listan eller en URL-adress på URL-panelen.

Obs! När du anger absoluta URL-adresser på en plats, kan du koppla en URL-adress till en symbol så att samma URL-adress visas i rutan Länk i egenskapskontrollen för varje förekomst.

- Ange målet för en knappsymbol genom att öppna knappen på arbetsytan. Ange sedan ett mål i rutan Mål eller välj något av följande förinställda mål på menyn Mål i egenskapskontrollen:

Inget eller _self Webb sidan visas i samma ram eller fönster som länken

_blank Webb sidan visas i ett nytt namnlöst fönster

_parent Webb sidan visas i den överordnade ramuppsättningen eller fönstret för den ram som innehåller länken.

_top Webb sidan visas i hela webbläsarfönstret och alla ramar tas bort.

- Ange alt-text för en knappsymbol eller knappförekomst genom att markera knappförekomsten på arbetsytan. I egenskapskontrollen anger du sedan den text eller beskrivning som du vill använda.

Snabbmenyer

Snabbmenyer visas i en webbläsare när användaren flyttar en pekare över eller klickar på ett utlösande webbobjekt, t ex ett segment eller ett aktivt område.

- Varje snabbmenyalternativ visas som en HTML- eller bildcell. Cellen har ett Upp-läge, ett Över-läge och text i båda lägena.
- Du kan koppla URL-länkar till snabbmenyalternativ för navigering, och du kan skapa så många undermenynivåer som du vill på snabbmenyer.
- Du kan använda någon eller alla flikar och du kan när som helst redigera flikinställningarna.
- Du måste lägga till minst ett menyalternativ på fliken Innehåll om du vill skapa ett menyalternativ som du kan förhandsgranska i en webbläsare.
- Om du vill förhandsgranska en snabbmeny trycker du på F12. Snabbmenyer visas inte på arbetsytan i Fireworks.

Skapa en enkel snabbmeny


1 Markera ett aktivt område eller ett segment som ska fungera som utlösarområde för snabbmenyn.

2 Gör något av följande:

- Välj Ändra > Snabbmeny > Lägg till snabbmeny.

- Klicka på beteendehandtaget i mitten av segmentet och välj Lägg till snabbmeny.

- 3 Klicka på fliken Innehåll och klicka sedan på Lägg till meny.
- 4 Dubbelklicka på varje cell och ange eller välj lämplig text-, länk- och målinformation. För fälten Länk och Mål anger du egen information eller väljer på de menyer som visas. När du lägger till innehåll på den sista raden i fönstret läggs en tom rad till nedanför.

 Tryck på tabbtangenten när du vill flytta mellan eller och på upp- och nedpil om du vill bläddra genom listan vertikalt.

- 5 Upprepa stegen 3 och 4 tills du ha lagt till alla menyalternativ. Om du vill ta bort ett menyalternativ klickar du på knappen Ta bort meny.
- 6 Klicka på Nästa eller Klar eller välj en annan flik.

På arbetsytan innehåller det aktiva område eller segment som du byggt snabbmenyn på en blå beteendelinje som är kopplad till en kontur för snabbmenyns översta nivå.

Skapa snabbmenyer inom en snabbmeny

Undermenyer är snabbmenyer som visas när användaren flyttar pekaren över eller klickar på ett annat alternativ på snabbmenyn. Du kan skapa så många nivåer av undermenyer du vill.

- 1 Öppna fliken Innehåll i snabbmenyredigeraren och skapa menyalternativ. Placera de menyalternativ som du vill använda för undermenyn direkt under det menyalternativ som det ska utgöra en undermeny till.
- 2 Markera ett snabbmenyalternativ som du vill göra till ett undermenyalternativ och klicka sedan på knappen Dra in meny.
- 3 När du vill lägga till nästa undermeny, markerar du det och klickar på Dra in meny. Om du vill infoga ett nytt alternativ precis nedanför det markerade alternativet, markerar du ett meny- eller undermenyalternativ och klickar på Lägg till meny.

Alla alternativ i följd som är indragna till samma nivå utgör en gemensam snabbundermeny.

- 4 Om du vill skapa en undermeny inom en snabbundermeny, markerar du ett undermenyalternativ på fliken Innehåll i snabbredigeraren och klickar sedan på knappen Dra in meny igen.
- 5 Klicka på Nästa om du vill fortsätta bygga snabbmenyn, eller klicka på Klar.

Ändra utseende på en snabbmeny

När du har skapat en grundläggande meny och valfria undermenyer, kan du formatera texten, tillämpa grafiska format för lägena Över och Upp och välja vertikal eller horisontell orientering på fliken Utseende i snabbmenyredigeraren.

- 1 Med snabbmenyn öppen i snabbmenyredigeraren klickar du på fliken Utseende.
- 2 Välj lodrät eller vågrät från Välj justering för popup-menyn.
- 3 Välj ett cellalternativ:

HTML Ange menyns utseende endast med HTML-kod. Med den här inställningen skapas sidor med mindre filstorlek.

Bild Välj mellan olika grafiska bildformat som cellbakgrund. Med den här inställningen skapas sidor med större filstorlek.

- 4 Välj en förinställd storlek på snabbmenyn Storlek eller ange ett värde i textrutan Storlek.

***Obs!** När cellbredd och -höjd är inställda på set Automatisk på fliken Avancerat i snabbmenyredigeraren, avgör textstorleken storleken på en bild som är associerad med menyalternativet.*

- 5 Välj en systemteckensnittsgrupp på snabbmenyn Teckensnitt eller ange namnet på ett eget teckensnitt.

***Obs!** Om användare inte har det teckensnitt som du har valt installerat i sina system, visas ett ersättningsteckensnitt i webbläsaren.*

- 6 (Valfritt) Tillämpa ett format, en justering och färg för texten.
- 7 Välj text- och cellfärger för varje läge.
- 8 Om Bild är vald som celltyp, väljer du ett grafiskt format för varje läge.
- 9 Fortsätt bygga snabbmenyn, eller klicka på Klar.

Lägga till egna menyformat i snabbmenyredigeraren

Välj ett cellformat för användning när Bild är valt som cellformat. Mer information om format finns i ”[Skapa och ta bort format](#)” på sidan 150.

***Obs!** Den exakta placeringen av menyfältsmappen varierar beroende på operativsystem. Mer information finns i ”[Arbeta med konfigurationsfiler](#)” på sidan 295.*

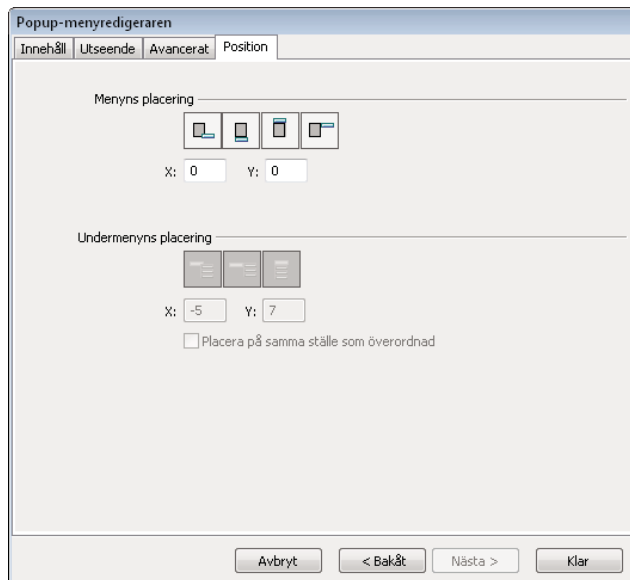
- 1 Tillämpa en valfri kombination av linje, fyllning, struktur och direktfilter på ett objekt och spara det som ett format med hjälp av formatpanelen.
- 2 Välj ett nytt format på formatpanelen och välj sedan Spara formatbibliotek på formatpanelens Alternativ-meny.
- 3 Navigera till menyfältsmappen på hårddisken, ändra namn på formatfilen om du vill och klicka på Spara.

Ange avancerade cellegenskaper

- 1 Öppna snabbmenyredigeraren och klicka på fliken Avancerat.
- 2 Välj en bredd- eller höjdbegränsning på snabbmenyn Automatisk/bildpunkter:
Automatisk Anpassa cellhöjden till textstorleken på fliken Utseende i snabbmenyredigeraren och cellbredden till det menyalternativ som innehåller den längsta texten
Pixlar Ange specifika mått i bildpunkter i textrutorna Cellbredd och Cellhöjd
- 3 Ange ett värde i textrutan Cellutfyllnad som avgör avståndet mellan snabbmenyns text och cellens kant.
- 4 Ange ett värde i textrutan Cellmellanrum som avgör avståndet mellan menyceller.
- 5 Ange ett värde i textrutan Textindrag för hur stort indraget för snabbmenyns text ska vara.
- 6 Ange ett värde i textrutan Menyfördröjning för hur lång tid i millisekunder menyn ska förbli synlig efter att pekaren har flyttats bort från den.
- 7 Välj om du vill visa eller dölja kanter för snabbmenyer. Om du väljer att visa kanter anger du kantattribut.
- 8 Fortsätt bygga snabbmenyn, eller klicka på Klar.

Ändra position för snabbmenyer och undermenyer

Använd fliken Placering i snabbmenyredigeraren för att ange en snabbmenys placering. Du kan också placera en snabbmeny på den översta nivån genom att dra dess kontur till arbetsytan när webblagret är synligt.



Ange en specifik placering för en snabbmeny eller undermeny

- 1 Med den önskade snabbmenyn öppen i snabbmenyredigeraren klickar du på fliken Placering.
- 2 Definiera menyns placering genom att göra något av följande:
 - Klicka på en placeringsknapp om du vill placera snabbmenyn relativt det segment som utlöser den.
 - Ange x- och y-koordinater. Med koordinaterna 0,0 justeras snabbmenyns övre vänstra hörn till det övre vänstra hörnet på det segmentets eller aktiva område som utlöser den.
- 3 Definiera en undermenys placering:
 - Klicka på en knapp för placering av undermeny när du vill placera undermenyn relativt det snabbmenyalternativ som utlöser det.
 - Ange x- och y-koordinater. Med koordinaterna 0,0 justeras snabbundermenyns övre vänstra hörn till det övre högra hörnet på den meny eller det menyalternativ som utlöser den.
- 4 Ange en relativ placering:
 - Om du vill göra varje undermenys placering relativ till det överordnade menyalternativ som utlöser den, avmarkerar du Placera på samma ställe som överordnad.
 - Om du vill göra varje undermenys placering relativ till den överordnade snabbmenyn, markerar du Placera på samma ställe som överordnad.
- 5 Klicka på Klar om du vill stänga snabbmenyredigeraren eller klicka på Bakåt om du vill ändra egenskaper på andra flikar.

Ange placering för en snabbmeny genom att dra den

- 1 Visa webblagret genom att göra något av följande:
 - Klicka på knappen Visa segment och aktiveringspunkter på verktygspanelen.
 - Klicka på ögonkolumnen på lagerpanelen.
- 2 Markera det webbobjekt som fungerar som utlösare för snabbmenyn.
- 3 Dra snabbmenyns kontur till en annan plats på arbetsytan.

Redigera eller flytta alternativ på snabbmenyer

I snabbmenyredigeraren kan du redigera eller uppdatera innehållet i en snabbmeny, sortera om menyalternativ eller ändra andra egenskaper på någon av de fyra flikarna.

- 1 Visa webblagret genom att göra något av följande:
 - Klicka på knappen Visa segment och aktiveringspunkter på verktygspanelen.
 - Klicka på ögonkolumnen på lagerpanelen.
- 2 Markera det segment som snabbmenyn kopplar till.
- 3 Dubbelklicka på snabbmenyns blå kontur på arbetsytan.
- 4 I snabbmenyredigeraren gör du ändringar på någon av flikarna.

Redigera menytext

- 1 Öppna snabbmenyn i snabbmenyredigeraren och klicka på fliken Innehåll.
- 2 Dubbelklicka på någon av textrutorna Text, Länk eller Mål och redigera menytexten. Klicka sedan utanför listan så att ändringen genomförs.

Flytta ett menyalternativ

- 1 Markera menyalternativet på fliken Innehåll i snabbmenyredigeraren.
- 2 Gör ett av följande:
 - Om du vill flytta alternativet till en undermeny på högre nivå eller till huvudsnabbmenyn, klickar du på knappen Dra ut meny.
 - Om du vill flytta alternativet till en annan plats på samma meny, drar du alternativet till önskad plats i listan.

Exportera snabbmenyer

I Fireworks genereras all CSS- eller JavaScript-kod (beroende på vilket alternativ du har valt) som behövs för att visa snabbmenyer i webbläsare.

Om du använder CSS-koden för snabbmenyerna, exporteras ett Fireworks-dokument som innehåller snabbmenyerna till HTML med hjälp av CSS-kod. Du kan även få CSS-koden skriven till en extern css-fil och exportera filen tillsammans med en mm_css_meny.js-fil till samma plats som HTML-filen.

Alternativet till att använda CSS-kod är att använda JavaScript. Om du använder JavaScript, exporteras ett Fireworks-dokument som innehåller snabbmenyer till HTML, och en JavaScript-fil med namnet mm_meny.js till samma plats som HTML-filen.

När du laddar upp filerna, laddar du upp mm_css_meny.js (eller mm_meny.js för JavaScript) till samma katalog som den webbsida som innehåller snabbmenyn. Om du vill posta filen till en annan plats, uppdaterar du hyperlänken som hänvisar till mm_css_meny.js och css-filen (eller mm_meny.js) i Fireworks HTML-kod så att den återspeglar den egna platsen. En unik css-fil exporteras för varje dokument innehållande CSS-snabbmenyer som du exporterar som HTML och bilder från Fireworks.

När du inkluderar undermenyer genereras en bildfil (arrows.gif) i Fireworks, som är en liten pil som visas bredvid varje menyalternativ som har en undermeny. Oavsett vilket antal undermenyer ett dokument innehåller, används alltid samma arrows.gif-fil i Fireworks.

Mer information om hur du exporterar HTML finns i "[Exportera HTML](#)" på sidan 242.

Kapitel 14: Skapa prototyper för webbplatser och programgränssnitt

Adobe® Fireworks® utgör en perfekt prototypmiljö, som sömlöst konverterar designprototyper till verkliga webbplatser och tillämpningar.

Arbetsflöde för att ta fram prototyper

Du kan, genom att kombinera panelen Sidor med andra kraftfulla Fireworks-funktioner, snabbt skapa interaktiva webb- och programprototyper. Om du vill konvertera en klar prototyp till en fungerande webbplats exporterar du den till Adobe Flash®, Adobe Flex®, Adobe AIR™ eller Adobe Dreamweaver®.

Om du vill ha allmänna tips om hur du skapar prototyper för arbetsflöden läser du i följande artiklar på Fireworks Developer Center:

- Nick Myers artikel om att utforma interaktiva produkter med Fireworks:
http://www.adobe.com/go/learn_fw_interactiveproducts_se
- Dave Cronins artikel om branschtrender för prototyper:
http://www.adobe.com/go/learn_fw_prototypingtrends_se
- Matt Stows artikel om hur du använder förbyggda CSS-mallar i Fireworks: [Förbyggda CSS-mallar Fireworks CS4](#).
- Jim Babbages artikel med [utdrag ur tipsen för Fireworks CS4 om hur du importerar, exporterar, skapar symboler och prototyper och hur du ändrar skala](#).
- Dave Hogues videosjälvstudiekurser om hur du använder Fireworks för interaktionsdesign och till att snabbt skapa prototyper:
 - Använda Fireworks för informations- och interaktionsdesign:
http://www.adobe.com/go/learn_fw_infointeract_se
 - Skapa interaktiva prototyper med Fireworks: http://www.adobe.com/go/learn_fw_creatinginteractivepro_se
 - Snabb framtagning av prototyper med Fireworks: http://www.adobe.com/go/learn_fw_rapidpro_se
 - Fireworks som en del av den fullständiga designprocessen:
http://www.adobe.com/go/learn_fw_completedesignpro_se
- Artikel om utformningen av ett webbplatsprogram med Fireworks:
http://www.adobe.com/go/learn_fw_designwebsiteapp_se
- Kumar Viveks artikel om utformningen av mobila enheter som använder Fireworks:
http://www.adobe.com/go/learn_fw_designmobiledevices_se

En självstudievideo om att skapa prototyper för programgränssnitt finns på www.adobe.com/go/lrvid4034_fw.

1. Skapa sidorna

På panelen Sidor skapar du önskat antal sidor eller skärmar för den första designen. Vartefter designen utvecklas kan du lägga till och ta bort sidor.

2. Utforma gemensamma designelement

På arbetsytan utformar du sådana designelement som du vill ha på flera sidor, t.ex. navigeringsfält och bakgrundsbilder. Använd smarta stöddlinjer när du justerar elementen. Strukturera layouten med CSS för att få maximal flexibilitet. (Se ”[Smarta stöddlinjer](#)” på sidan 31 och ”[Skapa CSS-baserad layout](#)” på sidan 198.).

3. Använda gemensamma element på flera sidor

När du använder gemensamma element uppdateras automatiskt alla aktuella sidor med en enda ändring. Använd en mall sida för att dela alla element som sidan innehåller, eller dela lager för att kopiera underuppsättningar av element. (Se ”[Använda en mall sida](#)” på sidan 196 och ”[Dela lager](#)” på sidan 132.).

4. Lägg till unika element på separata sidor

På varje sida lägger du till ett unikt design-, navigerings- och formelement. På panelen Gemensamt bibliotek finns ett antal knappar, textrutor och popup-menyer som gör att designprocessen går mycket fortare. Komponentssymboler i mapparna Flex-komponenter, HTML, Mac, Win, Webb och program, samt Menyfält innehåller egenskaper som du kan anpassa för individuella symbolförekomster. (Se ”[Skapa och använda komponentsymboler](#)” på sidan 156.).

5. Simulera användarnavigering med länkar

Från webbojekt som segment, aktiveringspunkter och navigeringsknappar skapar du länkar mellan de olika sidorna i prototypen. (Se ”[Länkar till sidor i ett Fireworks-dokument](#)” på sidan 162.).

6. Exportera den färdiga interaktiva prototypen

Fireworks möjliggör flera exportformat för din prototyp vilka alla behåller hypertextlänkar för sidnavigering. Se följande artiklar:

- Mer information om hur du delar en flexibel CSS-baserad prototyp med klienter eller redigerar den ytterligare i Adobe Dreamweaver finns i ”[Exportera en CSS-layout](#)” på sidan 199.
- Se ”[Exportera Fireworks-HTML](#)” på sidan 243 för att skapa en mer konventionell tabellbaserad prototyp.
- Mer information om hur du fördelar en PDF-version för kommentarer eller utskrift finns i ”[Exportera Adobe PDF-filer](#)” på sidan 248.
- Se ”[Skapa prototyper av Flex-program](#)” på sidan 200 för att skapa en Flex-programprototyp. Se ”[Skapa ett Adobe AIR-program](#)” på sidan 203 för att skapa ett Adobe AIR-program.

Arbeta med sidor i Fireworks

En enstaka Fireworks PNG-fil kan innehålla flera sidor och ger en bra grund till att skapa en prototyp av webb- och programgränssnitt. På varje sida kan du ställa in arbetsytans storlek och färg, bildupplösning och stöddlinjer. Du gör inställningarna antingen per sida eller övergripande för alla sidorna i ett dokument. Förutom webblagret innehåller varje sida också en unik lageruppsättning. Du kan emellertid, för gemensamma element, använda en mall sida eller dela lager över flera sidor. (Se ”[Dela lager](#)” på sidan 132.).



Om du inte skapar några sidor ligger alla element i dokumentet på en enda sida.

Du visar sidorna på panelen Sidor, där alla objekt på varje sida visas i en miniatyrbild bredvid sidans namn. Den aktiva sidan markeras på panelen och visas på popup-menyn ovanför det aktiva dokumentet.

Mer information om hur du exporterar sidor finns i ”[Exportera från arbetsytan](#)” på sidan 238


Lägga till, ta bort och navigera sidor

Med panelen Sidor kan du lägga till nya sidor, ta bort oönskade sidor och kopiera befintliga sidor. När du lägger till, tar bort och flyttar sidor uppdateras automatiskt numret till vänster om sidrubrikerna. Tack vare dessa automatiska nummer kan du snabbt navigera till önskade sidor i stora, flersidiga designers.

Lägga till en sida

En tom sida infogas i slutet av sidlistan och blir aktiv sida.

❖ Gör något av följande:

- På panelen Sidor klickar du på Ny/duplicera sida .
- Högerklicka på panelen och välj Ny sida på popup-menyn.
- Välj Redigera > Infoga > Sida.

Navigera till en sida

❖ Gör något av följande:

- Markera en sida på panelen Sidor.
- Använd knapparna Page Up och Page Down på tangentbordet.
- Välj sida på popup-menyn Sidor längst upp i dokumentfönstret eller längst till höger på panelen Sidor.



En asterisk vid sidans namn på popup-menyn Sidor anger mallsidan.

Duplicera en sida

När du duplicerar en sida läggs en ny sida till som innehåller samma objekt och lagerhierarki som den markerade sidan. Duplicerade objekt behåller originalobjektens opacitets- och blandningslägen. Du kan ändra de duplicerade objekten utan att påverka originalen.

❖ Gör något av följande:

- Dra en sida till knappen Ny/duplicera sida.
- Högerklicka på sidan och välj Duplicera sida på popup-menyn.

Flytta en eller flera sidor

Du flyttar sidor på panelen Sidor om du vill placera relaterade utformningar närmare varandra och göra layoutprocessen snabbare.

1 (Valfritt) Om du flyttar flera sidor gör du något av följande:


- Skift-klicka om du vill markera sammanhängande objekt.
- Ctrl-klicka (Windows) eller Kommando-klicka (Mac OS) om du vill markera icke sammanhängande objekt.

2 Dra markerade sidor upp eller ned på panelen. Ovanför och under andra sidor visas mörka kanter där du kan släppa musen för att flytta de markerade sidorna.

Ta bort en sida

Sidan ovanför en borttagen sida blir aktiv sida.

❖ Gör något av följande:

- På panelen Sidor drar du sidan till papperskorgen .

- Högerklicka på sidan och välj Ta bort sida på popup-menyn.

Redigera en sidas arbetsyta

Varje sida har en unik arbetsyta, med oberoende ytstorlek, färg och bildupplösning.

- 1 Välj en sida på panelen Sidor eller på popup-menyn Sidor högst upp i dokumentfönstret.
- 2 Välj Ändra > Arbetsyta > Bildstorlek, Ändra > Arbetsyta > Arbetsytans färg eller Ändra > Arbetsyta > Arbetsytans storlek.
- 3 Gör ändringarna. Du kan också göra ändringarna på panelen Egenskaper när en sidas arbetsyta är markerad.
- 4 Om ändringarna bara ska gälla den markerade sidan markerar du kryssrutan Endast aktuell sida. Om ändringarna ska gälla alla sidor avmarkerar du kryssrutan.

Använda en mallsida

Använd en mallsida om du vill använda en uppsättning element på alla sidorna. När du konverterar en normal sida till en mallsida läggs sidorna överst i listan på panelen Sidor. När en mallsida har skapats läggs ett mallsideslager till längst ned i lagerhierarkin för varje sida.

Skapa en mallsida

- ❖ På panelen Sidor högerklickar du på en befintlig sida och väljer Ange som mallsida på popup-menyn.

Alla lager som delas över sidorna blir normala (icke delade) lager. Lager som delas mellan ramar bibehålls emellertid. Om du vill visa mallsidesramar på en länkad sida går du till "[Visa objekt i ett läge](#)" på sidan 212.

Fler hjälpavsnitt

"[Dela lager](#)" på sidan 132

Länka sidor till mallsidan

När du har skapat en mallsida ärver alla nyligen skapade sidor automatiskt mallsidans inställningar. Befintliga sidor ärver dessa inställningar bara om du länkar dem till mallsidan. Om du senare ändrar mallsidan uppdateras alla länkade sidor automatiskt.

Följande begränsningar gäller ärvandet av objekt och beteenden från mallsidor till andra sidor:

- Sidor ärver bara det aktuella läget för alla objekt på en mallsida. Om du vill ärva alla lägen för alla objekt, på varje sida, lägger du till lika många eller fler lägen till objektet med det högsta antalet lägen. Alla objekt på den sidan ärver alla lägen från mallsidan.
- Ändringar av arbetsytans storlek eller bildstorleken på en sida påverkar alla sidor, inklusive sidor som inte är länkade till mallsidan. Om du vill begränsa ändringarna enbart till den aktuella sidan väljer du Endast aktuell sida.
- Endast de länkade sidorna ärver ändringar av arbetsytans färg från mallsidan.
- ❖ Gör något av följande:
 - På panelen Sidor högerklickar du på en sida och väljer Länk till huvudsida på popup-menyn.
 - Klicka på kolumnen till vänster om miniatyrbilden på panelen Sidor. En länkikon visar att sidan är länkad till mallsidan.

Obs! När du ändrar en inställning på en sida som är länkad till mallsidan gäller den nya inställningen, men länken till mallsidan bryts.

Visa eller göm mallsideslager

En ändring i synligheten återspeglas på alla sidorna.

- ❖ Klicka på ögonikonen till vänster om mallsideslagret på panelen Lager.

Ta bort mallsideslager

- ❖ Högerklicka på panelen Lager och välj Ta bort mallsideslager på popup-menyn.

Om du vill lägga tillbaka mallsideslagret på sidan högerklickar du på panelen Lager och väljer Lägg till mallsideslager på popup-menyn.

Ändra tillbaka en mallsida till normal sida

- ❖ Högerklicka på panelen Sidor och välj Återställ mallsida på popup-menyn.

Exportera markerade sidor

Du kan exportera flera sidor på en gång. Endast de markerade sidorna exporteras. När du exporterar sidor används de optimeringsinställningar du har angett för de enskilda sidorna.

- 1 Markera de sidor du vill exportera i panelen Sidor.
- 2 Högerklicka och välj Exportera markerade sidor.
- 3 Välj något av alternativen på menyn Exportera i dialogrutan Exportera:
 - Lager till filer** Exportera lagren på den valda sidorna som enskilda filer.
 - Lägen till filer** Exportera lägena på den valda sidorna som enskilda filer.
 - Sidor till filer** Exportera de valda sidorna som enskilda filer.

Anpassa filnamn vid export av sidor

- 1 Markera de sidor du vill exportera i panelen Sidor.
- 2 Högerklicka och välj Exportera markerade sidor.
- 3 Klicka på Alternativ i dialogrutan Exportera. Knappen Alternativ aktiveras beroende på valt alternativ i menyn Exportera.
- 4 Välj Lägg till prefix eller Lägg till suffix i dialogrutan Alternativ för Exportera och välj sedan ett alternativ på menyn. Du kan namnge filerna med hjälp av följande alternativ:
 - dok.namn** Namnet på källfilen läggs till som prefix eller suffix. Om du till exempel exporterar en sida med namnet "Index" från källfilen `webbplatser.png` med alternativet Lägg till prefix genereras en fil med namnet `Webbplatser_Index.gif`.
 - Numeriskt (1, 2, 3... eller 01, 02, 03...)** Filerna genereras i en numerisk sekvens där numren läggs till till prefixet eller suffixet. Alla de exporterade sidorna numreras i den ordning de visas i panelen Sidor. Om du vill exportera många sidor bör du använda alternativet med två siffror.
- 5 Använd alternativen på menyn Filtyp till att optimera inställningarna för den exporterade filen.

Exportera segment på markerade sidor

Segment i källfilen ignoreras när du exporterar en fil. Om du vill exportera segmenten använder du följande inställningar i dialogrutan Exportera.

- 1 Välj HTML och bilder eller Endast bilder på menyn Exportera.

- 2 Välj Exportera HTML-fil på menyn HTML.
- 3 Välj Exportera segment på menyn Segment.
- 4 Klicka på något av följande alternativ:

Bara markerade segment Områden som är markerade som segment exporteras.

Inkludera områden utan segment Områden som inte är markerade som segment exporteras också.

Förhandsvisning av flera sidor

Du kan förhandsvisa alla sidor, förutom mallsidan, när du öppnar filer. Den sida du väljer under förhandsvisningen visas när du öppnar filen.

Om du infogar en sida som innehåller objekt från en mall sida konverteras mallsidan till ett normalt lager innan den importeras.

Aktivera förhandsvisning av flera sidor

Du kan förhandsvisa alla sidor i en fil innan du importerar eller öppnar den. Alternativet för förhandsvisning av flera sidor är aktiverat som standard i dialogrutan Inställningar.

Om du vill aktivera förhandsvisning för filer som har skapats i tidigare versioner öppnar och sparar du dem i den aktuella versionen.

- 1 Välj Allmänt i dialogrutan Inställningar.
- 2 Aktivera förhandsvisning av flera sidor genom att välja Spara miniatyrbilder per sida. Om du avaktiverar det här alternativet sparas sidnamn men miniatyurer genereras inte för de filerna.

Förhandsvisa sidor innan du öppnar eller importerar dem

- I Windows visas förhandsvisningen i dialogrutan Importera och Öppna när du importerar respektive öppnar en fil.
- I Mac måste du klicka på Förhandsgranska i dialogrutan Importera eller Öppna. Alternativt så kan du växla till förhandsvisningsläget genom att dubbelklicka på filen i dialogrutan Importera.

När du importerar filer väljer du Infoga efter aktuell sida om du vill lägga till importerade sidor efter den för tillfället valda sidan i dokumentet.

Skapa CSS-baserad layout

Du kan utforma CSS-baserade layouter i ett Fireworks-dokument och sedan konvertera dem till HTML-sidor med CSS-regler som replikerar dina layouter. CSS-baserade layouter utgör ett standard-baserat tillvägagångssätt och ger en kod som kan användas i olika webbläsare.

En självstudievideo om att skapa CSS-baserade HTML-sidlayouter, se www.adobe.com/go/lrvid4035_fw. Se även följande resurser:

- Självstudiekurser om exportering av CSS och bilder i Fireworks på http://www.adobe.com/go/learn_fw_exportcssimages_se.
- Självstudiekurser om hur du skapar standardkompatibel webdesign med Fireworks på http://www.adobe.com/go/learn_fw_standardscompliantdesign_se.

Om CSS-sidlayout

Med Fireworks kan du utforma sidor och genast exportera HTML- och CSS-koden genom att använda en exporthanterare som analyserar placeringen av objekten. Dessutom kan du ange sidjustering och en upprepande bakgrundsbild.

Du kan använda HTML-elementen som finns i HTML-mappen i Gemensamt bibliotek. HTML-mappen innehåller HTML-element som knappar, listruteobjekt och textfält. Du kan redigera egenskaperna för elementen med hjälp av panelen Symbolegenskaper. När du drar ett formelement till sidan infogas taggen <form> när den CSS-baserade layouten exporteras.

All text som du har placerat ett segment på visas som bilder i den exporterade HTML-filen. Om du vill att den här texten ska visas som text använder du HTML-komponenterna från Gemensamt bibliotek. HTML-komponenterna innehåller rubrik 1-6 och länkelement.

Regler för CSS-baserade layouter

Du måste följa några regler när du skapar CSS-baserade layouter för att få de resultat du förväntar dig.

Regel 1: Använd rektanglar när du exporterar text och segment till exportbilder Exporthanteraren exporterar text som har placerats i rektanglar. Eftersom det bara är bilder som är täckta med rektangulära segment som exporteras, placerar du segment på bilderna och exporterar dem. Dessa segment "talar om" för exporthanteraren var bilderna finns.

Regel 2: Undvik att överlappa objekt Exporthanteraren behandlar text, bilder och rektanglar som rektangulära block. Hanteraren undersöker storlek och position på objekten för att fastställa de logiska raderna och kolumnerna och kunna placera dem i layouten. Placera objekten noggrant så att kanterna inte överlappar varandra.

Regel 3: Planera layouten för rader och kolumner Exporthanteraren letar efter logiska partitioner där en tydlig och synbar linje kan placeras mellan objekt eller grupper av objekt. Omslut kolumnlayouterna i en rektangel för att förhindra att en logisk rad som bryter kolumnlayouten infogas.

Regel 4: Behandla dokumentet som tvådimensionellt När du utformar sidan; använd rektanglar för att omsluta objekt som du vill behandla som underordnade rektanglar. Sådana underordnade och överordnade relationer upptäcks i exporthanteraren. De underordnade elementen skannas för logiska rader och kolumner, som i regel 3.

Förutom dessa regler bör du tänka på följande:

- Endast primitiva rektanglar exporteras. Om du vill exportera rundade hörn i rektanglar placerar du rektangulära segment ovanpå dem.
- Om du vill exportera linjerna i rektanglar placerar du rektangulära segment ovanpå de rektanglar som har sådana.
- Om du vill exportera symboler placerar du ett rektangulärt segment ovanpå dem.
- Om du vill exportera filter som du har använt i text eller rektanglar, placerar du rektangulära segment ovanpå dem.

Exportera en CSS-layout

Fireworks låter dig exportera layouter som du skapar som CSS-baserade filer. Du kan sedan öppna och redigera dessa CSS-baserade filer i Dreamweaver eller en annan CSS-kompatibel redigerare.

- 1 Välj Arkiv > Exportera.
- 2 På popup-menyn Exportera väljer du CSS och bilder.
- 3 Ange HTML-sidans egenskaper genom att klicka på Alternativ.

- 4 Klicka på Bläddra om du vill ange en bakgrundsbild och ställa in om bakgrundsbilden ska upprepas:
 - Välj Ingen upprepning om bilden endast ska visas en gång.
 - Välj Upprepa om du vill att bilden ska visas upprepade gånger i både vertikal och horisontell ledd.
 - Välj Upprepa x om du vill att bilden ska visas upprepade gånger i horisontell ledd.
 - Välj alternativet Upprepa y om du vill att bilden ska visas upprepade gånger i vertikal ledd.
- 5 Välj sidjustering på webbläsaren som vänster, centrera eller höger.
- 6 Markera bilagsrullning som fast eller rullande.
- 7 Klicka på OK och sedan på Spara.

Skapa en dokumentdemonstration

Du kan skapa en demonstration av det Fireworks-dokument som du arbetar med. Demonstrationen öppnas i en webbläsare som visar funktionerna och som låter dig navigera genom sidorna.

- 1 Välj Kommando > Demonstrera aktuellt dokument.
- 2 Välj de sidor du vill skapa en demonstration för och klicka på Skapa demo.
- 3 Markera mappen och klicka på Öppna.

Skapa prototyper av Flex-program

Prototyp-skapandet för Flex är som det arbetsflöde som användas för webbplatser och programvarugränssnitt. (Se ["Arbetsflöde för att ta fram prototyper"](#) på sidan 193.) Med Fireworks kan du dra Flex-komponenter till arbetsytan, ange deras egenskaper och exportera det resulterande användargränssnittet till MXML. Du kan sedan förfina ett sådant gränssnitt i Flex Builder.

1. Skapa Flex-användargränssnitt

På panelen Sidor skapar du önskat antal sidor i gränssnittsskärmarna för den första designen.

2. Infoga Flex-designkomponenter i layouten

På arbetsytan infogar du Flex-komponenter från Flex-mappen i panelen Gemensamt bibliotek. Dessa komponentsymboler fungerar specifikt med MXML-export och ser till att du får de resultat du förväntar dig. När du exporterar ditt dokument som MXML, konverteras dessa symboler till resp. MXML-tagg. Objekt som inte känns igen som Flex-komponenter exporteras istället som bitmappar, som länkas till MXML genom en <mx:Image>-tagg. (Se ["Skapa och använda komponentsymboler"](#) på sidan 156.)



När du redigerar en Flex-designkomponent i Fireworks kan du kopiera den modifierade XML-koden till ditt Flex-projekt. Detta sparar tid för dig när du vill replikera det modifierade komponentbeteendet i projektet.

Symbolerna Cursor, ScrollBar, Tab och ToolTip ignorerar vid en MXML-utmatning eftersom dessa komponenter inte har en direkt översättning från Fireworks till MXML. Ett exempel: symbolen ScrollBar visas automatiskt i Flex-behållarförekomster när det går att rulla i deras innehåll. I Fireworks fungerar dessa symboler helt enkelt som indikatorer på hur delar av en gränssnittsdesign fungerar.

Obs! Bildsegment, överrullningar och aktiveringspunkter används bara i HTML-baserade prototyper. Undvik dessa webbobjekt när du skapar Flex-prototyper.

3. Dela gemensamma Flex-komponenter över flera sidor

När du delar en Flex-komponent över flera sidor uppdaterar en ändring automatiskt alla påverkade sidor (eller skärmar). Du kan använda en mall sida för att dela alla Flex-komponenter den innehåller, eller dela lager för att kopiera underuppsättningar av komponenter. (Se ”[Använda en mall sida](#)” på sidan 196 och ”[Dela lager](#)” på sidan 132.)

4. Ange egenskaper för Flex-komponenterna

På panelen Symbolegenskaper (Fönster > Symbolegenskaper), anger du egenskaper och händelser för varje Flex-komponent som du infogat på arbetsytan.

5. Exportera en Flex-layout till MXML

Exportera Flex-användargränssnittets layout och öppna den resulterande MXML-filen i Flex. Fireworks exporterar nödvändig MXML med all formateringsinformation och absolut placering bevarad. Flex-utvecklare kan använda det här gränssnittet utan att behöva skapa layouten i Flex på nytt.

Redigera Flex-komponentegenskaper

Du kan redigera egenskaperna och händelserna för Flex-komponenter på panelen Symbolegenskaper.

- 1 Välj Flex-komponenten på arbetsytan.
- 2 Öppna panelen Symbolegenskaper (Fönster > Symbolegenskaper).
- 3 Ange egenskaperna och händelserna för komponenten på panelen Symbolegenskaper.

Exportera ett Fireworks-dokument till MXML

Fireworks kan hjälpa dig med layouten av RIA-program (Rich Internet Applications) genom att aktivera exporten av gemensamma bibliotekstillgångar som kända komponenter för användning i Adobe Flex Builder. Fireworks exporterar nödvändig Flex-kod (MXML) med formateringsinformation och absolut placering bevarad.

När du slutför en Flex-programprototyp exporterar du den till MXML för vidare redigering i Flex Builder. I designvyn ser prototypen ut som dess Fireworks-motsvarighet, förutom för komponenter som markörer och rullningslistor som inte exporteras.

- 1 Välj Arkiv > Exportera.
- 2 På snabbmenyn Exportera väljer du MXML och bilder.
- 3 Välj Lägg bilder i undermappen om du vill spara bilderna i en separat mapp från MXML-koden.
- 4 Välj Endast aktuell sida om du bara vill exportera den aktuella sidan.
- 5 Klicka på Spara för att slutföra exporten.

Alla bilder som är associerade med prototypen exporteras till bildmappen. Dessutom skapas även bilder av de kompletta MXML-sidorna med de övriga bildfilerna. MXML-sidor kräver inte dessa förhandsgranskningsbilder och kan tas bort.

Skapa och exportera Flex-skal

Du kan skapa skal för Flex-komponenter i Fireworks och sedan exportera dem för användning när du bygger Flex-baserade webbplatser och programgränssnitt.

Flex-skalkomponenter

Du kan skapa skal för ett antal olika Flex-komponenter baserat på Flex-skalmallar och redigera dem i Fireworks.

- 1 Välj Kommando > Flex-skal > Nytt Flex-skal.
- 2 Gör något av följande:
 - Skapa Flex-skal för alla tillgängliga komponenter genom att markera Multipla komponenter.
Fireworks skapar ett dokument med alla tillgängliga Flex-komponenter.
 - Ange de komponenter som du vill skapa skal för genom att markera Specifika komponenter.
Välj bara komponenterna med en specifik tillhörande stil eller markera alla förekomster av komponenten.
- 3 Klicka på OK.

Exportera Flex-skal

- 1 Välj Kommando > Flex-skal > Exportera Flex-skal.
- 2 Markera den mapp till vilken du vill exportera Fireworks-dokumentet och klicka på Öppna.

Begränsningar vid MXML-export

Innan du använde Flex MXML-exportfunktionen är det viktigt att du känner till dess funktioner och begränsningar:

MXML-export tar inte fram skal för komponenter Export till MXML skapar inte skal för komponenter i Flex, även om du ändrat dem i Fireworks. MXML-export genererar helt enkelt MXML-dokument för användning i Flex. Dessa dokument kan även innehålla länkade bilder för Fireworks-objekt som inte kan konverteras till MXML-taggar. Dessa bilder läggs till i MXML-dokumentet via <mx:Image>-taggar.

MXML-exporten ignorerar segment Eftersom MXML-exporten är utformad att generera ett taggbaserat dokument för användning med Flex, beaktas inte segment när du skapar bilder eller tabellceller. När MXML-exporten skapar bilder används dokumentets optimeringsinställningar för att fastställa bildformatet och komprimeringsmetoden.

MXML-egenskaper är begränsade till rich-symbolegenskaper MXML-exportfunktionen baserar egenskaperna för en MXML-tagga på Flex-komponenten i Fireworks. Fireworks tillhandahåller en underuppsättning av Flex-komponenter med ett begränsat antal egenskaper.

Format bäddas in Egenskaper som känns igen som format separeras från de MXML-taggar som skapas, men behålls i samma MXML-dokument i en <mx:Style>-tagga. Fireworks kan inte definiera formaten i en extern CSS-fil.

Ramar stöds inte När du skapar designer och layouter för MXML-utmatning får du inte använda ramar. Om du vill ha olika designer i ett dokument använder du sidor.

Fler hjälpavsnitt

[”Skapa och använda komponentsymboler”](#) på sidan 156

Skapa prototyper av Adobe AIR-program

Med Adobe® AIR™ för Fireworks kan du omvandla en Fireworks-prototyp till ett program. Ett exempel: vissa prototypsidor interagerar med varandra vid visning av data. Du kan använda Adobe AIR till att paketera den här uppsättningen med sidor till ett litet program som kan installeras på en användares dator. När användaren kör programmet från skrivbordet läser programmet in och visar prototypen i sitt eget programfönster, oberoende av webbläsare. Användare kan sedan bläddra i prototypen lokalt på datorn utan behov av en Internet-anslutning.

Mer information finns i Ethan Eismanns artikel om Adobe AIR och "upplevelsestämpeln":
http://www.adobe.com/go/learn_fw_airexperiencebrand_se.

Lägga till Adobe AIR Mouse-händelser

Du kan lägga till fördefinierade Adobe AIR Mouse-händelser i objekt i dokumentet. I Fireworks kan du ange fyra mushändelser: stänga fönster, dra fönster, maximera fönster och minimera fönster.

- 1 Markera de objekt på arbetsytan som du vill använda mushändelsebeteende på.
- 2 Välj Kommandon > AIR Mouse-händelser och välj händelsen.

Förhandsgranska ett Adobe AIR-program

Du kan förhandsgranska ett Adobe AIR-program utan att ange Adobe AIR-programparametrar.

- ❖ Välj Kommandon > Skapa AIR-paket och klicka på Förhandsvisa.

Skapa ett Adobe AIR-program

- ❖ Välj Kommando > Skapa AIR-paket och ange följande alternativ:

Programnamn Ange det namn som visas i installationsfönstren när användare installerar programmet. Filtillägget anger namnet på Fireworks-webbplatsen som standard.

Program-ID Ange ett unikt ID för programmet. Använd inte blanksteg eller specialtecken i ID:t. De enda giltiga tecknen är 0-9, a-z och A-Z, . (punkt), och - (streck). Den här inställningen är obligatorisk.

Version Ange ett versionsnummer för programmet. Den här inställningen är obligatorisk.

Programmenymapp Ange en mapp på Windows Start-menyn där du vill att genvägen till programmet ska skapas. (Gäller ej Mac OS)

Beskrivning Lägg till en beskrivning av programmet som visas när användare installerar det.

Copyright Ange ett copyrightmeddelande som visas i Om-informationen för Adobe AIR-program som installeras i Mac OS. Denna information används inte för program som installeras i Windows.

Paketinnehåll Välj aktuellt dokument för att automatiskt välja mappen från vilken filerna är inkluderade.

Rotinnehåll Klicka på Bläddra för att välja den sida som ska visas som rotinnehåll. Om du valde Aktuellt dokument anges rotinnehållet automatiskt.

Inkluderade filer Ange vilka filer eller mappar som ska tas med i programmet. Du kan lägga till HTML- och CSS-filer, bildfiler och JavaScript-biblioteksfiler. Klicka på plusknappen (+) för att lägga till filer och på mappikonen för att lägga till mappar. Om du vill ta bort en fil eller mapp från listan markerar du filen eller mappen och klickar på minusknappen (-). De filer eller mappar som du angav skulle ingå i Adobe AIR-paketet måste tillhöra rotinnehållsmappen.

Systemkrom och Genomskinlig Ange det fönsterformat (eller det krom) som ska användas när användare kör programmet på sina datorer. Systemkrom omger programmet med operativsystemets standardfönsterkontroll. Med Genomskinlig elimineras standardssystemfärgen och du får skapa en egen färg för programmet. Med de genomskinliga funktionerna kan du skapa programfönster som inte är rektangulära.

Bredd och höjd Ange måtten på programfönstret i pixlar när det öppnas.

Välj ikonbilder Klicka för att välja egna bilder för programikonerna. Välj mapp för varje ikonstorlek och välj den bildfil du vill använda. PNG-filer kan bara hanteras för programikonbilder.

Obs! Valda egna bilder måste finnas på programwebbplatsen och deras sökvägar måste vara i förhållande till webbplatsens rot.

Elektronisk underskrift Klicka på Ställ in om du vill signera programmet med en digital signatur. Den här inställningen är obligatorisk. Mer information finns i följande avsnitt.

Paketfil Ange den mapp där det nya programinstallationsprogrammet (.air-fil) sparas. Standardplatsen är webbplatsens rot. Klicka på Bläddra för att välja en annan plats. Standardfilnamnet baseras på webbplatsens namn med filtillägget .air. Den här inställningen är obligatorisk.

Signera ett Adobe AIR-program med ett digitalt certifikat

En digital signatur är en försäkring på att koden för ett program inte har ändrats eller förstörts sedan den skapades av programmets författare. Alla Adobe AIR-program kräver en digital signatur och kan inte installeras utan en sådan.

- 1 I dialogrutan Skapa AIR-paket klickar du på knappen Ange, bredvid alternativet Digital signatur.
- 2 Gör något av följande i dialogrutan Digital signatur:
 - Om du vill signera ett program med ett köpt elektroniskt certifikat klickar du på knappen Bläddra, väljer certifikatet, anger tillhörande lösenord och klickar sedan på OK.
 - Om du vill skapa ett eget digitalt certifikat klickar du på knappen Skapa och fyller i fälten i dialogrutan. Certifikattypsalternativet betecknar certifikatets säkerhetsnivå: 1024-RSA använder en 1024-bitars nyckel (mindre säkert) och 2048-RSA använder en 2048-bitars nyckel (mer säkert). Klicka på Skapa när du är klar. Ange sedan motsvarande lösenord i dialogrutan Digital signatur och klicka på OK.

Obs! JRE (Java® Runtime Environment) måste vara installerat på datorn.

Kapitel 15: Skapa animeringar

Grunderna vid animering

I Adobe® Fireworks® kan du skapa animerade bilder med annonser, logotyper och serier som rör sig. Du skapar animeringar genom att tilldela objekt egenskaper som kallas *animeringssymboler*. Animeringen för en symbol bryts ned i *lägen*, som innehåller animeringens bilder och objekt. Det kan finnas flera symboler i en animering och varje symbol kan ha olika åtgärder. Olika symboler kan innehålla olika antal lägen. Animeringen avslutas när åtgärderna för alla symboler är genomförda.

Du kan ställa in så att symbolen gradvis ändrar innehållet i efterföljande lägen. Du kan ange att en symbol ska röra sig över arbetsytan, tonas fram eller bort, bli större eller mindre eller rotera. Eftersom du kan ha flera symboler i en fil kan du skapa en komplex animering i vilken olika typer av åtgärder inträffar samtidigt.

Du kan ändra optimerings- och exportinställningarna på panelen Optimera för att kontrollera hur filen skapas. Du kan exportera animeringar från Fireworks som animerade GIF-filer eller Adobe Flash® SWF-filer. Du kan också importera Fireworks-animeringar direkt till Flash för redigering.

Zsolt Szekelys artikel i Adobe Dev Center ger värdefull information om att skapa animerade logotyper www.adobe.com/go/learn_fw_creatinganimlogos.

Arbetsflöde för animering

- 1 Skapa en animeringssymbol, antingen från start eller genom att konvertera ett befintligt objekt till en symbol (se ”[Skapa animeringssymboler](#)” på sidan 206).
- 2 Redigera animeringssymbolen i egenskapskontrollen eller i dialogrutan Animera. Du kan ange rörelsegrad och rörelseriktning, skalförändring, opacitet (tona fram och tona bort) samt rotationsvinkel och riktning.(se ”[Redigera animeringssymboler](#)” på sidan 206).
Obs! Alternativ för rörelsegrad och rörelseriktning finns i dialogrutan Animera.
- 3 Använd kontrollerna för Lågesfördröjning på panelen Lägen för att ställa in animeringshastigheten. (Se ”[Ange lägesvaraktighet](#)” på sidan 209.)
- 4 Optimera dokumentet som en animerad GIF. (Se ”[Optimera en animering](#)” på sidan 213.)
- 5 Exportera dokumentet som en Animerad GIF- eller SWF-fil, eller spara det som en Fireworks PNG-fil och importera det i Flash för redigering. (Se ”[Exportera en animering](#)” på sidan 240.)

Om animeringssymboler

Animeringssymboler är aktörerna i en animering. En animeringssymbol kan vara vilket objekt som helst som du skapar eller importerar och du kan ha många symboler i en fil. Varje symbol har sina egna egenskaper och uppträder helt oberoende, vilket betyder att du kan skapa vissa symboler som rör sig över skärmen medan andra tonar fram eller förminskas.

Du behöver inte symboler för varje del av animeringen. Men filen blir mindre om du använder symboler och förekomster för bilder som visas i flera lägen.

Du kan när som helst ändra animeringssymbolsegenskaperna i dialogrutan Animera eller i egenskapskontrollen. Du kan också redigera symbolerna utan att påverka resten av dokumentet. Du kan också ändra en symbols rörelse genom att flytta dess rörelsebana.

Eftersom animeringssymboler automatiskt placeras i biblioteket kan du återanvända dem när du skapar andra animeringar.

Skapa animeringssymboler

Du kan skapa en animeringssymbol från början eller genom att konvertera ett objekt till en symbol. Du anger därefter egenskaper som styr antalet lägen i animeringen och typ av åtgärd, t.ex. skalförändring eller rotation. En ny animeringssymbol har som standard fem lägen, och varje läge har en fördröjningstid på 0,07 sekunder.

Mer information om att använda lägen för animering finns i David Hogues artikel http://www.adobe.com/go/learn_fw_pagestatelay_se.

Skapa en animeringssymbol

- 1 Välj Redigera > Infoga > Ny symbol.
- 2 Ange ett namn på den nya symbolen i dialogrutan Konvertera till symbol.
- 3 Markera animering och klicka på OK.
- 4 Använd ritnings- och textverktygen på dokumentpanelen om du vill skapa ett objekt. Du kan rita vektor- eller bitmappobjekt.
- 5 När symbolen är färdigredigerad går du till den övergripande sidan. (Se ”[Växla från symbolredigering till sidredigering](#)” på sidan 154.)

Symbolen placeras i dokumentbiblioteket och en kopia placeras mitt på sidan.

Du kan lägga till nya lägen i symbolen med skjutreglaget Lägen i egenskapskontrollen. Välj Fönster > Egenskaper för att öppna egenskapskontrollen (om den inte redan är öppen).

Konvertera ett objekt till en animeringssymbol

- 1 Markera objektet.
- 2 Välj Ändra > Animering > Animera markering.
- 3 Redigera symbolen genom att ange animeringsegenskaper.


Animeringskontroller visas i objektets begränsningsram och en kopia av symbolen läggs till i biblioteket.

Redigera animeringssymboler

Du kan ändra många symbolegenskaper, t.ex. animeringsopacitet och rotation. Du kan göra så att symbolen roterar, går snabbare, tonas fram eller bort eller en kombination av dessa egenskaper.

En nyckelegenskap är *antal lägen*. När du anger den här egenskapen läggs antalet lägen automatiskt till som behövs för att fullfölja åtgärden. Om symbolen kräver fler lägen än vad som finns i animeringen visas en fråga om huruvida du vill lägga till extra lägen.

Du ändrar animeringsegenskaper med dialogrutan Animera eller med egenskapskontrollen.

 Mer information om hur du justerar animeringshastigheten finns i *"Ange lägesvaraktighet"* på sidan 209. Mer information om hur du redigerar text, bilder, linjer, fyllningar och effekter finns i *"Redigera en symbol och alla dess förekomster"* på sidan 154 och i *"Redigera speciella symbolförekomster"* på sidan 155.

Animeringssymbolsegenskaper

Lägen Antalet lägen i animeringen. Du kan ange upp till 250 med skjutreglaget eller ange valfritt antal i textrutan Lägen. Standardvärdet är 5.

Flytta (Endast dialogrutan Animera) Avståndet i pixlar som objektet flyttas. Standardvärdet är 72, men det finns ingen gräns. Rörelsen är linjär och det finns inga nyckellägen (i motsats till i Flash och Adobe Director).

Riktning (Endast dialogrutan Animera) Riktningen, i grader från 0 till 360°, som objektet flyttas. Du kan också ändra värdena för Rörelse och Riktning genom att dra i objektets animeringshandtag.

Skalförändring Ändringen i symbolstorlek, som ett procentvärde, från början till slut. Standardvärdet är 100 %, men det finns ingen gräns. Om du vill skalförändra ett objekt från 0 till 100 % måste originalobjektet vara litet. Vektorobjekt rekommenderas.

Opacitet Graden av toning fram eller bort från början till slut. Värdena varierar från 0 till 100 och standardvärdet är 100 %. Om du vill skapa en framtoning/borttoning krävs två förekomster av samma symbol – en för att spela upp framtoningen och en för att spela upp borttoningen.

Rotation Graden av rotation från början till slut. Värdena varierar från 0 till 360°. Du kan ange högre värden för mer än en rotation. Standardvärdet är 0°.

CW och CCW Den riktning i vilken objektet roteras, antingen medsols (CW) eller motsols (CCW).

Ändra animeringssymbolsegenskaper

- 1 Välj en animeringssymbol.
- 2 Öppna dialogrutan Animera genom att välja Ändra > Animering > Inställningar. Välj Fönster > Egenskaper för att öppna egenskapskontrollen (om den inte redan är öppen).
- 3 Ändra egenskaperna.
- 4 Om du använder dialogrutan Animera klickar du på OK för att godkänna de ändrade egenskaperna.

Ta bort animeringar

Du kan ta bort animeringar antingen genom att ta bort animeringssymbolen från biblioteket eller genom att ta bort animeringen från symbolen.

Ta bort animeringen från en vald animeringssymbol

❖ Välj Ändra > Animering > Ta bort animering.

Symbolen blir en grafiksymbol och är inte längre animerad. Om du senare konverterar om symbolen till en animeringssymbol bibehåller den sina tidigare animeringsinställningar.

Ta bort en symbol från dokumentbiblioteket

- 1 Välj animeringssymbol på panelen Dokumentbibliotek.
- 2 Dra symbolen till papperskorgen i det nedre högra hörnet.

Ändra en symbols rörelse eller riktning

En vald animeringssymbol har en unik begränsningsram och rörelsebana som anger i vilken riktning symbolen rör sig.

Den gröna prickken i rörelsebanan anger startpunkten och den röda prickken anger slutpunkten. De blå prickarna i banan representerar lägen. En symbol med fem lägen har t.ex. en grön prick, tre blå prickar och en röd prick i sin bana. Om objektet visas vid den tredje pricken är Läge 3 det aktuella läget.

Du kan ändra riktning på rörelsen genom att ändra banans vinkel.



- ❖ Dra ett av start- och sluthandtagen för animering av objektet till en ny plats. Skift-dra om du vill begränsa rörelseriktningens ökningsvärden till 45°.

Fler hjälpavsnitt

”Ange lägesvaraktighet” på sidan 209

Lägen

Om du vill se en historik över hur konceptet med sidor introducerades i Fireworks kan du läsa Sarthaks artikel på www.adobe.com/go/learn_fw_simplifyingpagesstates. Det som nu kallas för lägen kallades för ramar i Fireworks CS4 och tidigare.

Du skapar animeringar genom att skapa lägen vars innehåll visas på panelen Lägen. Där kan du namnge lägena, ordna om dem, manuellt ange animeringens samordning och flytta objekt mellan olika lägen.

Varje läge har också tillhörande egenskaper. Du kan, genom att ange lägesfördröjning eller dölja ett läge, se hur animeringen ser ut vartefter du redigerar den.

Du kan använda lager i animeringar för att ordna objekt som är en del av animeringens sceneri eller bakgrund. Om du vill att vissa objekt ska visas i hela animeringen placerar du dem i ett lager och använder sedan panelen Lager för att dela lagret mellan lägena. Objekt i ett lager som delas mellan lägen visas i alla lägena. Mer information finns i ”[Dela lager](#)” på sidan 132.

Lägen och lager

Sidor innehåller lägen och lägen innehåller lager. En ny sida innehåller bara ett läge. Alla lager som du skapar och alla objekt i de lagren har bara ett läge. Om du vill sätta dig in i relationerna mellan lägen, sidor och lager kan du läsa David Hogues artikel på www.adobe.com/go/learn_fw_usingpagesstates.

När du skapar ett läge från panelen Lägen får det nya läget lika många lager som det tidigare läget. Men lagren är tomma och innehåller inga objekt från det tidigare läget. Om du vill duplicera objekt mellan lägen kan du skapa ett dubblettläge i stället för att skapa ett läge. Varje förekomst av ett objekt är oberoende mellan lägen när de är duplicerade.

Obs! Om du tar bort ett lager från något av lägena tas det bort från alla lägen.

Om du vill att ett objekt i ett lager ska delas mellan olika lägen högerklickar du på lagret och väljer Dela lager till lägen. Objektet i lagret delas mellan lägen och även till nya lägen när de skapas. Alla objekt i motsvarande lager i andra lägen tas bort och ersätts med objekt från det delade lagret. Om objekt i det delade lagret ändras återspeglas ändringen i de andra lägena.

Lägen och mallsidor

Lägena för en mallside motsvarar direkt lägena för andra sidor i ditt dokument. När du duplicerar läge 1 på den vanliga sidan A kopierar det alla objekt från sida A läge 1 till sida A läge 2, och delar mallsidans läge 2. Eftersom mallsidan bara har ett läge kommer läge 2 på andra sidor att vara tomt.

Om du duplicerar läge 1 för att skapa läge 2 på en mallside kommer även bakgrundslagret på mallsidan att dupliceras till mallsidans läge 2. Mallsidans läge 2 delas med läge 2 på alla sidor i dokumentet.

Sammanfattningsvis kan sägas att läge 1 på mallsidan delas till läge 1 på alla sidor, läge 2 på mallsidan delas till läge 2 på alla sidor, och så vidare. Om en vanlig sida har fler lägen än mallsidan delas ingenting till de lägena från mallsidan förrän ett sådant läge skapas på mallsidan.

Skapa prototyp-/demosida med både knappar och animeringar

Fireworks-dokument som innehåller både knappar och animeringar visas ofta inte på rätt sätt. Fireworks förutsätter att animeringarna utgör hela sidan, och knapparna förutsätter att du bara växlar bilder under det segmentet. När animeringen spelas upp ändras allt på sidan, även knapplägena.

Animeringar och knappar måste skapas och exporteras separat till en webbsida. Knappar med effekter som visas när du för pekaren över dem använder JavaScript för att visa olika lägen, men animeringar från Fireworks exporteras som GIF-filer eller SWF-filer, som är självständiga.

Ange lägesvaraktighet

Med lägesfördröjningen anges, i hundra delar av en sekund, hur länge det aktuella läget ska visas. Ange t.ex. 50 om du vill visa läget i en halv sekund eller 300 om du vill visa det i tre sekunder.

1 Markera ett eller flera lägen:

- Om du vill markera sammanhängande lägesintervall skift-klickar du på det första och sista lägesnamnet.
- Om du vill markera ett icke sammanhängande lägesintervall håller du ned Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) och klickar på varje lägesnamn.

2 Gör något av följande:

- Välj Egenskaper på Alternativ-menyn på panelen Lägen.
- Dubbelklicka i kolumnen Lägesfördröjning.

3 Ange ett värde för lägesfördröjningen.

4 Tryck på Enter eller klicka utanför panelen.

Dölj lägen under uppspelning

Dolda lägen visas inte under uppspelning och exporteras inte.

- 1 Gör något av följande:
 - Välj Egenskaper på Alternativ-menyn på panelen Lägen.
 - Dubbelklicka i kolumnen Lägesfördröjning.
- 2 Avmarkera Inkludera vid exportering.
- 3 Tryck på Enter eller klicka utanför panelen.

Ändra namn på lägen

När du skapar en animering kommer de nödvändiga lägena att skapas och visas på panelen Lägen som Läge 1, Läge 2 osv. När du flyttar ett läge på panelen namnändras lägena för att återspegla den nya ordningen.

Det är lättare att hålla reda på lägena om du ger dem meningsfulla namn. Att flytta ett namnändrat läge påverkar inte namnet.

- 1 Dubbelklicka på namnet på panelen Lägen.
- 2 Ange ett nytt namn och tryck på Enter.

Anpassa namn på lägen


- 1 Välj Arkiv > HTML-inställningar.
- 2 Klicka på fliken Dokumentspecifik i dialogrutan HTML-inställningar.
- 3 Välj Egen på menyn Lägesnamn.
- 4 Definiera de anpassade namnen för lägen i den dialogruta som visas.

De anpassade namnen sparas under hela sessionen. Eftersom det här är en dokumentspecifik inställning måste du välja Egen, enligt den första skärmbilden.

Göra om lägen

Du kan lägga till, kopiera, ta bort och ändra ordningen på lägena från panelen Lägen.

Lägga till ett nytt läge

- ❖ Klicka på knappen Nytt/duplicera läge  längst ned på panelen Lägen.

Lägga till lägen i en sekvens

- 1 Välj Lägg till lägen på Alternativ-menyn på panelen Lägen.
- 2 Ange antalet lägen som ska läggas till.
- 3 Välj var lägena ska infogas och klicka på OK.

Kopiera ett läge

- ❖ Dra ett befintligt läge till knappen Nytt/duplicera läge längst ned på panelen Lägen.

Kopiera ett markerat läge och placera det i en sekvens

Det är praktiskt att duplicera ett läge om du vill att objekt också ska visas i en annan del av samma animering.

- 1 Välj Duplicera läge på Alternativ-menyn på panelen Lägen.
- 2 Ange hur många kopior som ska skapas för det valda läget, ange var dubblettlägena ska infogas och klicka sedan på OK.

Ordna om lägen


❖ Dra lägena ett i taget till en ny plats i listan.

Vänd ordningen för lägen

Du kan vända ordningen för alla lägen eller ett valt intervall.

- 1 Välj Kommando > Dokument > Invertera lägen.
- 2 Gör något av följande:
 - Välj Alla lägen om du vill vända ordningen på lägen från början till slut.
 - Välj Lägesintervall och sedan start- och slutlägena för att vända ordningen på ett intervall med lägen.
- 3 Klicka på OK.

Ta bort valt läge

- ❖ Gör något av följande:
- Klicka på knappen Ta bort läge  på panelen Lägen.
 - Dra läget till knappen Ta bort läge.
 - Välj Ta bort läge på Alternativ-menyn på panelen Lägen.

Flytta valda objekt på panelen Lägen

På panelen Lägen kan du flytta ett objekt till ett annat läge. Objekt som bara visas i ett enda läge försvinner när animeringen spelas upp och du kan göra så att de försvinner och visas igen vid olika tidpunkter.

En liten cirkel till höger om lägesfördröjningstiden på panelen Lägen indikerar status på objekt i det läget.

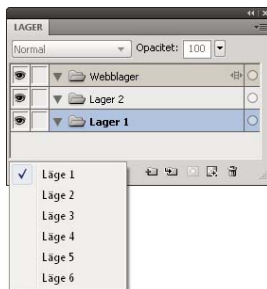
- 1 Välj de objekt på arbetsytan som du vill ska visas i ett annat läge.
- 2 Dra markeringsindikatorn (den lilla svarta cirkeln till höger om lägesfördröjningstiden) på panelen Lägen till det nya läget.



Kopiera markerade objekt till andra lägen genom att dra dem med +Alt (Windows) eller Kommando+Alt (Mac OS).

Visa objekt i ett läge

❖ Välj läge på popup-menyn Läge längst ned på panelen Lager.



Alla objekt i det valda läget visas på panelen Lager och på arbetsytan.

Om cellanimering

Cellanimering är en teknik som används för att visa innehållet i lägen före och efter det markerade läget. Du kan lätt animera objekt utan att behöva gå fram och tillbaka mellan dem.

När du aktiverar cellanimering tonas objekt i de föregående och påföljande lägena ned, så att du kan urskilja dem från objekt i det aktuella läget.

Flerlägesredigering är som standard aktiverad så att du kan markera och redigera nedtonade objekt i andra lägen utan att behöva lämna det aktuella läget. Använd verktyget Markera bakom om du vill markera objekt i lägen i ordningsföljd.

Du kan ange hur många lägen som ska visas före och efter det aktuella läget genom att klicka på Cellanimering och sedan välja ett visningsalternativ. Med alternativet Egen kan du ange antalet lägen och opacitet. Välj alternativet Flerlägesredigering om du vill markera och redigera alla synliga objekt. Avmarkera alternativet om du bara vill redigera på aktuell sida.


Övergångar

I Fireworks är övergångar en manuell hantering som blandar två eller flera förekomster av samma symbol, vilket skapar tillfälliga förekomster med interpolerade attribut. Använd övergångar när du vill att ett objekt ska göra avancerade rörelser på arbetsytan och för objekt vars direktfilter ändras i varje läge i animeringen. Du kan använd övergångar på ett objekt så att det verkar röra sig längs en linjär bana.

Obs! I de flesta fall är det bättre att använda animeringssymboler i stället för övergångar. Mer information finns under ”Om animeringssymboler” på sidan 205.

Övergångsförekomster

- 1 Välj två eller flera förekomster av samma bildsymbol på arbetsytan. Välj inte förekomster av olika symboler.
- 2 Välj Ändra > Symbol > Övergångsförekomster.
- 3 Ange antalet övergångssteg som ska infogas mellan ursprungsparet i dialogrutan Övergångsförekomster.
- 4 Om du vill fördela övergångsobjekten på separata lägen väljer du Fördela till lägen och klickar på OK.

Detta kan du göra senare genom att välja alla förekomster och klicka på Fördela till lägen  på panelen Lägen.

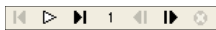
Förhandsvisa en animering

Du kan förhandsvisa en animering när du arbetar på den för att se hur den utvecklas. Du kan också förhandsvisa en animering efter en optimering för att se hur den ser ut i en webbläsare. Du bör inte förhandsvisa animeringar i 2-delad eller 4-delad förhandsvisning.

Obs! Animeringar som har lagts till på mallsidor visas inte. Lägg till animeringar på underordnade sidor och dela dem med alla sidor.

Förhandsvisa en animering på arbetsytan

❖ Använd lägeskontrollerna som visas längst ned i dokumentfönstret.



Lägeskontroller

- Du kan ange hur länge varje läge ska visas i dokumentfönstret med lägesfördröjningsinställningarna på panelen Lägen.
- Dolda lägen som utesluts från export visas inte vid förhandsvisningen. (Se ”[Dölj lägen under uppspelning](#)” på sidan 210.)
- När du förhandsvisar animeringen i originalvisning visas helupplöst källbild, inte den optimerade förhandsvisningen som används för den exporterade filen.

Visa en animering i förhandsvisning

- 1 Klicka på Förhandsvisa i dokumentfönstrets övre vänstra hörn.
- 2 Använd lägeskontrollerna.


Förhandsvisa en animering i en webbläsare

❖ Välj Arkiv > Förhandsvisa i webbläsare och välj en webbläsare på undermenyn.

Obs! Om du vill se rörelse när du förhandsvisar animeringen väljer du Animerad GIF som exportfilsformat på panelen Optimera, även om du tänker importera animeringen till Flash som en SWF- eller Fireworks PNG-fil.


Optimera en animering

När du skapat symbolerna och lägena som utgör animeringen ska du optimera animeringen, så att den kan laddas enkelt och spelas upp utan avbrott.

 När du har skapat och optimerat en animering kan du exportera den. Mer information finns i ”[Exportera en animering](#)” på sidan 240.

Ställ in så att animeringen upprepas genom loop

Om animeringen upprepas genom loop behövs inte lika många lägen för att skapa animeringen.

- 1 Välj Fönster > Lägen om du vill visa panelen Lägen.
- 2 Klicka på GIF-animeringsloop  längst ned på panelen.
- 3 Ange antalet gånger som en animering ska upprepas efter första gången.

Om du t.ex. väljer 4 spelas animeringen upp fem gånger. Om du väljer Oändligt upprepas animeringen oavbrutet.

Välj inställningar på panelen Optimera

Vid optimeringen komprimeras en fil till ett litet paket som gör webbnedläsningen mycket snabbare. Mer information om optimeringsalternativ finns i ”[Optimera GIF-, PNG-, TIFF-, BMP- och PICT-filer](#)” på sidan 230.

- 1 Välj Fönster > Optimera.
- 2 Välj exportfilsformat på panelen Optimera.
- 3 Välj alternativ för Palett och Gitter.
- 4 På popup-menyn Genomskinlighet på panelen Optimera väljer du antingen Indextransparens eller Alfatransparens.
- 5 Använd genomskinlighetsverktyget på panelen Optimera för att välja genomskinlighetsfärger.
- 6 Ange lägesfördröjning på panelen Lägen.

Arbeta med befintliga animeringar

Du kan använda en befintlig GIF-fil genom att importera den till en Fireworks-fil eller genom att öppna den som en ny fil.

När du importerar en animerad GIF konverteras den till en animeringssymbol och placeras i det markerade läget. Om animeringen har fler lägen än den aktuella filmen kan du välja att automatiskt lägga till fler lägen.

Importerade GIF-filer antar lägesfördröjningsinställningarna hos det aktuella dokumentet. Eftersom den importerade filen är en animeringssymbol kan du tillämpa ytterligare rörelser i den. Du kan t.ex. importera en animering av en person som går på stället och sedan använda rikttnings- och rörelseegenskaper så att personen går runt på skärmen.

När du öppnar en animerad GIF i Fireworks skapas en ny fil och varje läge i GIF-filen placeras i ett separat läge. Även om GIF-filen inte är en animeringssymbol behåller den originalfilens alla lägesfördröjningsinställningar.

Animeringar som har lagts till på mallsidor visas inte. Lägg till animeringen på en underordnad sida och dela den med alla sidor.

När filen har importerats ska du ange Animerad GIF som filformat för att kunna exportera rörelsen från Fireworks.

Importera en GIF-animering

- 1 Välj Arkiv > Import.
- 2 Leta upp filen och klicka på Öppna.
- 3 Klicka och dra filen till arbetsytan.

Öppna en GIF-animering

❖ Välj Arkiv > Öppna och leta upp GIF-filen.

Använda flera filer som en animering

Du kan skapa en animering i Fireworks med en grupp bildfiler som grund. Du kan t.ex. skapa en webbannons som baseras på flera befintliga bilder.

- 1 Välj Arkiv > Öppna.
- 2 Skift-klicka om du vill markera flera filer.
- 3 Välj Öppna som animering och klicka på OK.

Filerna öppnas i ett nytt dokument, med varje fil i ett separat läge och i den ordning du markerat dem.

Skapa vrid- och toningsanimeringar

Du kan använda kommandot *Vrid och tona* till att skapa flera förekomster av ett objekt som tonas in eller tonas ut längs en vriden bana. Efter att du har skapat det första objektet skapas de senare förekomsterna automatiskt efter de alternativ du anger i dialogrutan Vrid och tona. Du kan även animera de skapade objekten med hjälp av alternativen i dialogrutan och sedan spara animeringen som en GIF-fil.

- 1 Skapa eller montera ett objekt på arbetsytan. Du kan t.ex. rita en cirkel eller montera en bild på arbetsytan.
- 2 Välj Kommandon > Kreativ > Vrid och tona.
- 3 Konfigurera parametrarna i dialogrutan Vrid och tona. Du kan anpassa effekten genom att ändra de olika alternativen. Placera dialogrutan så att du kan förhandsvisa de ändringar du gör.

Steg Antalet förekomster av det objekt som ska skapas.

Opacitet Opaciteten för de objekt som ska skapas.

Riktning Riktningen i vilken de efterföljande objekten skapas relativt det första objektet.

Steg bakom Varje nytt objekt placeras bakom nästa objekt i uppsättningen.

Animera Välj det här alternativet om du vill animera den uppsättning med objekt du har skapat.

Oskärpa Om du ökar värdet i det här fältet tillämpas oskärpeeffekten från det sista till det första objektet som skapas.

Nyansförändring Ändra färgerna för de objekt som skapas.

Mellanrum Om du ökar värdet ökar du avståndet mellan de objekt som skapas.

Rotation Rotationen för varje efterföljande objekt.

Riktning Den riktning i vilken efterföljande objekt roteras relativt det första objektet.

Skalförändra Skalförändringen för efterföljande objekt relativt det första objektet.

Opacitet Opaciteten för efterföljande objekt relativt det första objektet.

Gör slumpmässig Använd en slumpmässig uppsättning med värden.

Darr Lägg till variation till de alternativ du har valt. Det värde du anger anger mängden variation.

Förinställning Välj en förinställning som du vill använda. Om du vill kan du börja med en förinställning och sedan konfigurera de olika alternativen. Om du vill kan du använda standarduppsättningen med inställningar genom att klicka på Standard, eller den föregående uppsättningen med inställningar genom att klicka på Senast använt.

Förhandsvisa Om du vill att ändringarna av objektet ska visas när du anger alternativ i dialogrutan väljer du Förhandsvisa.

Obs! Om du har valt alternativet Animera tas bilden bort från arbetsytan när du klickar på OK.

4 Välj Animerad GIF Websnap 128 på menyn Formatalternativ i dialogrutan Egenskaper.

5 Om du vill förhandsvisa animeringen i en webbläsare trycker du på F12.

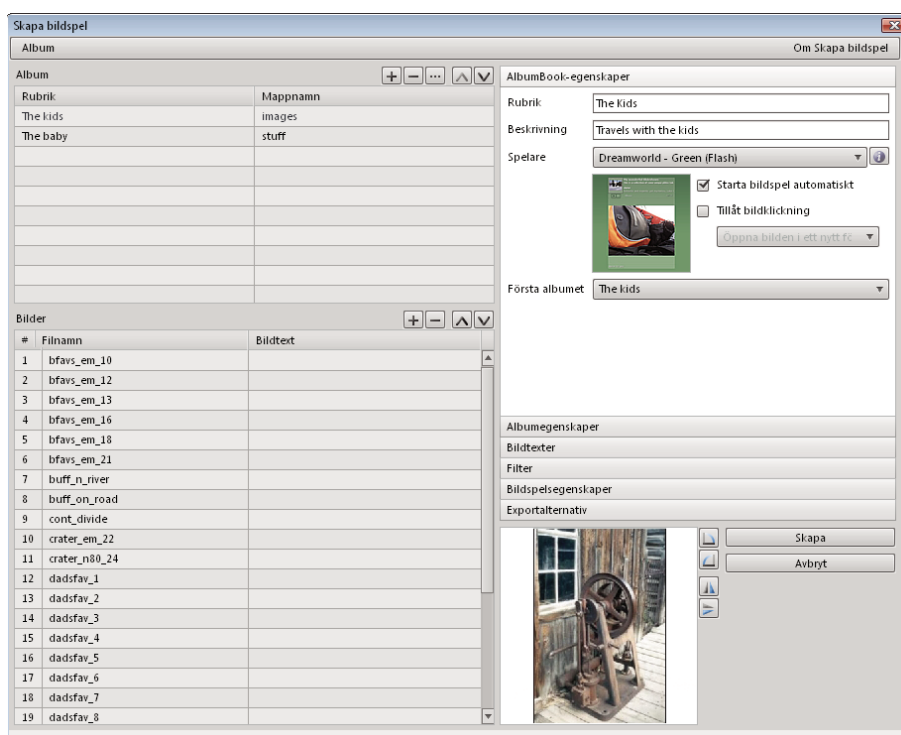
Obs! Du kan dela upp gruppen med de skapade objekten på samma sätt som du delar upp grupper med andra objekt.

Kapitel 16: Skapa bildspel

Bygga och arrangera ett bildspel

Om du vill skapa Adobe® Flash®- eller HTML/SPRY-baserade bildspel använder du fönstret Skapa bildspel för att välja en mapp med bilderna och lägger sedan till bildspelsalternativen. Du redigerar bildspelen genom att lägga till eller ta bort bilder, eller genom att lägga till flera album i bildspelet.

Om du arbetar med design eller utveckling i Flash kan du skapa egna albumspelare för att visa XML-utdata för Adobe Fireworks® Albumskapare.



Skapa ett bildspel

- 1 Välj Kommandon > Skapa bildspel.
- 2 Klicka på knappen Lägg till ett album (plustecknet) intill Album
- 3 Välj vilka bildfiler som ska läggas in i bildspelet och klicka på OK.
- 4 Fyll i AlbumBook-egenskaper och Albumegenskaper.
- 5 Markera panelerna till höger och ställ in bildspelsegenskaperna.
- 6 Välj i panelen Exportalternativ var det slutgiltiga bildspelet ska placeras.
- 7 Klicka på Skapa när alla bildspelsinställningar är gjorda.
- 8 Välj Starta bildspelet i webbläsaren och klicka sedan på Klar om du vill visa bildspelet i webbläsaren (valfritt).

Öppna ett befintligt bildspel

- 1 Välj Kommandon > Skapa bildspel.
- 2 I fönstret Skapa bildspel klickar du på knappen Öppna ett befintlig bildspel eller Bläddra (...) intill Album.
- 3 Bläddra till mappen som innehåller den befintliga XML-filen för bildspelet och klicka sedan på Öppna.

Ta bort ett album

- 1 Öppna ett befintligt bildspel.
- 2 Markera ett album i albumlistan och klicka på knappen Ta bort markerade album (minustecknet) intill Album.

Ordna album

- 1 Öppna ett befintligt bildspel.
- 2 Markera ett album i albumlistan.
 - Klicka på knappen Lägg till bild/bilder (plustecknet) intill Bilder om du vill lägga till bilder. Klicka sedan på knappen Bläddra (...) och markera en eller flera bilder.
 - Markera en bild och klicka på pilknapparna ovanför bildlistan för att flytta bilden om du vill ändra ordning på bilderna.

Anpassa ett bildspel

Klicka på varje egenskapspanel till höger i fönstret Skapa bildspel för att visa panelen och för att ställa in egenskaperna.

Panelen AlbumBook-egenskaper

AlbumBook-egenskaperna gäller för en AlbumBook, som kan innehålla flera album.

Namn Kan innehålla mellanslag, till exempel "Min resa".

Beskrivning Ange en beskrivning.

Spelare Markera typen.

Informationsikon (intill Spelare) Klicka här för att få mer information om spelaren, inklusive vilka album- och AlbumBook-egenskaper som stöds i den valda spelartypen.

Starta bildspel automatiskt Starta bildspelet när spelaren öppnas.

Tillåt bildklickning Användaren kan klicka på bilden för att öppna den i ett nytt webbläsarfönster och spara bilden, visa den på en ny flik eller visa den i full storlek.

Panelen Albumegenskaper

Albumegenskaperna gäller endast för ett markerat album.

Beskrivning Ange en beskrivning för albumet.

Miniatyrbild Välj vilken bild som ska förhandsvisas som miniatyr i bildspelet.

Bakgrund Välj och storleksanpassa en bakgrundsbild för bildspelet.

Panelen Bildtexter

Med bildtextalternativen anpassar du bildtexterna i bildspelet.

Tillämpa på alla album Tillämpa bildtexter på alla album i AlbumBook.

Ingen förändring De befintliga bildtexterna behålls.

Ta bort alla bildtexter Alla bildtexter tas bort från albumet.

Använd filnamn Filnamnen på bilderna används som bildtext.

Inkludera filtitillägg Om du väljer att använda filnamn som bildtexter inkluderas filnamnstilläggen.

Infoga text Använd den angivna bildtexten för *alla* bilder.

Ersätt bildtexter Använd texten du infogade för alla bilder.

Panelen Filter

Du kan endast använda filter på nya album. Om du vill tillämpa markerade filter på alla album i AlbumBook väljer du Tillämpa på alla album.

Panelen Bildspelsegenskaper

Bildspelsegenskaperna gäller för det markerade bildspelet.

Tillämpa på alla album Tillämpa alternativen på alla album i AlbumBook.

Intervall Antalet sekunder mellan varje bild.

Använd övergång Välj en speciell övergångseffekt mellan bilderna.

Första bilden Ange första bilden i albumet. Det här är sekvensnumret på bilden i albumet.

Visa sekvens Välj om bilderna ska visas efter varandra eller slumpmässigt.

Panelen Exportalternativ

Använd dessa alternativ för att ställa in hur bilderna ska exporteras.

Exportera bilder Fullskalebilderna och miniatyrbilderna exporteras med angivna inställningar. Avmarkera om du bara vill exportera XML-filen.

Generera XML Skapa en fil för bildspelsbilderna och katalogerna (slideshow.xml). Avmarkera om du bara vill exportera bilderna.

XML-format Välj XML-formatet som exporteras som Skapa bildspel eller Adobe Media Gallery om du väljer Generera XML.

Exportera bana Plats dit bildspelet och tillhörande filer exporteras eller genereras.

Bredd och höjd Bredden och höjden på de exporterade fullskalebilderna. De storleksförändrade bilderna behåller proportionerna.

Exportera miniatyrbilder Exportera miniatyrbilderna tillsammans med fullskalebilderna.

Bredd och höjd Bredden och höjden på de exporterade miniatyrbilderna.

Bildkvalitet Välj utdatakvaliteten för de exporterade fullskalebilderna och miniatyrbilderna. Med 100 anger du bästa tänkbara kvalitet.

Förstora bilder för att passa Du kan vid behov förstora bilderna så att de passar den angivna exportstorleken.

Skapa en egen Fireworks-albumspelare

Du kan skapa en egen spelare som fungerar tillsammans med kommandot Skapa bildspel. Källfilerna för standardbildspelsspelaren inkluderas med programmet så att du kan ändra eller byta skinn på spelarna.

- 1 Publicera både SWF- (om den är tillgänglig) och HTML-filen (med filtillägget .htm eller .html).
- 2 Ändra filtillägg för SWF-filen till något annat än .swf.

Obs! Det kanske inte fungerar att byta namn på SWF-filen i Finder i Mac OS (om du inte ställt in alternativet Visa filtillägg). Du kan byta namn på filen i filens egenskapsdialogruta under Namn och tillägg.

- 3 I samma mapp som SWF-filen ska du skapa en XML-fil med följande format:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<FWACPlayer>
  <Player name="Player - Black (Flash)" preview="player_black.jpg" launch="index.html">
    <File src="player_black.fap" dst="player_black.swf" />
    <File src="player_black.html" dst="index.html" />
    <Info src="player_black.info" />
  </Player>
  <Player name="Player - White (Flash)" preview="player_white.jpg" launch="index.html">
    <File src="player_white.fap" dst="player_white.swf" />
    <File src="player_white.html" dst="index.html" />
    <Info src="player_white.info" />
  </Player>
</FWACPlayer>
```

Obs! Om du har flera versioner av samma basspelare kan du skapa en lista för dem i XML (se ovan).

- 4 För varje spelarnod anger du källan och namnet på målfilen i noden `File`.
- 5 (Valfritt) Lägg till noden `Info` med filnamnet i `src`-attributet om du vill ange mer information om spelaren. Informationsfilen ska innehålla HTML-text. Om filen innehåller icke-HTML-text kommer radmatningar och tabbar att tas bort innan texten visas.
- 6 Skapa eller redigera MXI-filen så att den namnändrade SWF- och HTML-filen placeras i mappen `Configurations/Commands/Players`.

Obs! För att alternativet *Starta bildspel i webbläsare* ska fungera i slutet av bearbetningen måste SWF- och HTML-filen ha samma namn.

Den skapade XML-filen har följande struktur:

```
<AlbumBook... >
  <Album ... >
    <Slide ... />
    <Slide ... />
    <Slide ... />
  </Album>
  <Album ... >
    <Slide ... />
    <Slide ... />
    <Slide ... />
  </Album>
</AlbumBook>
```

Noddefinitioner

AlbumBook-nod

ver Versionen för kommandot Skapa bildspel som skapade XML-filen.

title Huvudrubrik för bildspelet.

description Beskrivning för hela bildspelet.

firstAlbum Nollbaserat index för det första album som visas.

width Bredden på bildspelet.

height Höjden på bildspelet.

showThumbnails Ange om miniatyrbilderna ska visas. eller om miniatyrerna exporterades.

thumbWidth Bredden på miniatyrbilden.

thumbHeight Höjden på miniatyrbilden.

autoStart Startar bildspelet automatiskt.

allowClick Anger om användarna ska kunna klicka på bilderna.

clickAction Anger vilken åtgärd som ska vidtas när en användare klickar på en bild (öppna i nytt fönster, som ny flik eller låta spelarinställningarna avgöra).

Album-nod

title Namnet på det aktuella albumet.

description En albumbeskrivning.

path Namnet på mappen med bilderna för det aktuella albumet. Miniaturer exporteras i Thumbs-mappen i banan.

hasThumb Miniaturer finns.

thumbSrc Bild på albumminiatur.

hasBg Bakgrundsbild finns.

bgSrc Bild för alumbakgrund.

bgScale Skalförändringsmetod för alumbakgrunden.

interval Bildspelsintervall i sekunder för detta album.

useTransition Använd övergångseffekter vid bildövergångar.

transType Bildspelsövergång för detta album.

transTime Tid för övergång.

firstImage Nollbaserat index för den första bilden som visas.

dispSequence Den ordning i vilken bilderna visas (efter varandra eller slumpmässigt).

Segment-nod

src Namn på bildfilen för detta segment.

caption Bildtexten som är kopplad till detta segment.

width Bredden på segmentet.

height Höjden på segmentet.

thumbWidth Bredden på segmentminiaturbilden.

thumbHeight Höjden på segmentminiaturbilden.

Kapitel 17: Optimera och exportera

Export av grafik från Adobe® Fireworks® är en tvåstegsprocedure. Innan du exporterar måste du *optimera* grafiken - välja alternativ som får bilden att se så bra ut som möjligt och samtidigt begränsa filstorleken så att hämtning av grafiken går så snabbt som möjligt.

Om du vill bli vägledad genom optimerings- och exportproceduren, använder du Exportguiden. I guiden föreslås inställningar och här visas förhandsvisningar som förenklar optimeringen. Förhandsvisning kan även användas oberoende av guiden.

Om du vill ha mer kontroll över proceduren kan du använda arbetsytans verktyg, t.ex. optimeringspanelen, förhandsvisningsknapparna i dokumentfönstret och dialogrutan Exportera.

I vissa fall kan du spara bilder utan att exportera dem. Mer information finns i ”[Spara dokument i andra format](#)” på sidan 11.

Använda Exportguiden

I Exportguiden vägleds du steg för steg genom optimerings- och exportproceduren.

- 1 Välj Arkiv > Exportguiden.
- 2 Besvara de frågor som visas och klicka på Fortsätt på varje panel.



Välj Målexportfilens storlek på den första panelen för att optimera till en maximal filstorlek.

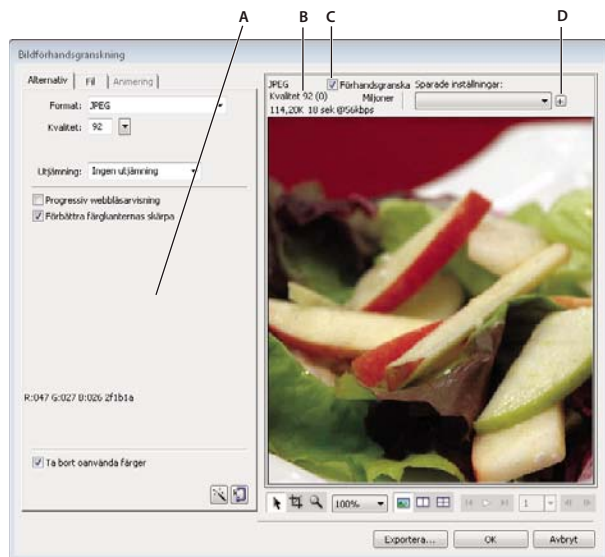
- 3 Klicka på Avsluta i fönstret Analysresultat i guiden.

Förhandsvisning visas med de rekommenderade exportalternativen.

Använda Förhandsvisning

Du kan öppna Förhandsvisning via Exportguiden eller från Arkiv-menyn (Arkiv > Förhandsvisning).

I förhandsvisningsområdet visas dokumentet eller bilden exakt som den exporteras och en uppskattning av filstorlek och hämtningstid med de aktuella exportinställningarna.




A. Sparade uppsättningar med alternativ för den markerade exporten B. Uppskattning av filstorlek och hämtningstid C. Förhandsvisa valda exportinställningar D. Spara exportinställningar i den aktiva vyn

När du exporterar animerade GIF-bilder eller JavaScript-övertullningar, betecknar den uppskattade filstorleken den totala storleken för alla lägen.


Obs! Om du vill öka omritningshastigheten för Förhandsvisning, avmarkerar du Förhandsvisning. Om du vill stoppa omritningen av den förhandsvisade området när du ändrar inställningarna, trycker du på Esc.

Manipulera förhandsvisningsområdet




Zooma bilden

- ❖ Klicka på zoomknappen  och klicka sedan i förhandsvisningen om du vill förstora den. Alt-klicka (Windows) eller Alternativ-klicka (Mac OS) på knappen i förhandsvisningen om du vill zooma ut.

Panorera bilden

- ❖ Gör ett av följande:
 - Klicka på pekarknappen  längst ned i dialogrutan och dra i förhandsvisningen.
 - Håll ned blanksteg när zoompekaren är aktiv och dra i förhandsvisningen.

Dela förhandsvisningsområdet för att jämföra inställningar

- ❖ Klicka på en knapp för delad vy , , .


I varje förhandsvisningsfönster kan du visa en förhandsvisning av bilden med olika exportinställningar.

Obs! När du zoomar eller panorerar medan flera vyer visas, zoomas och panoras alla vyer samtidigt.

Ange alternativ för Förhandsvisning

Optimera en bild baserat på målets filstorlek

- 1 Klicka på fliken Alternativ.

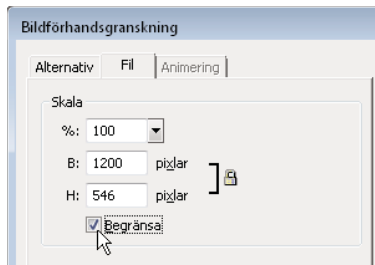
- 2 Klicka på knappen Guiden Optimera till storlek .
- 3 Ange en filstorlek i kilobyte och klicka på OK.

I guiden Optimera till storlek görs ett försök att matcha den önskade filstorleken med dessa metoder:

- Justera JPEG-kvalitet
- Modifiera JPEG-utjämning
- Ändra antalet färger i 8-bitarsbilder
- Ändra rasterinställningar i 8-bitarsbilder
- aktivera eller inaktivera optimeringsinställningar

Ange mått för exporterade bilder

- 1 Klicka på fliken Fil.
- 2 Ange en skala i procent eller ange bredd och höjd i bildpunkter. Välj Bibehåll proportioner om du vill skala bredd och höjd proportionellt.



Definiera endast en del av en bild för export

- 1 Klicka på fliken Fil.
- 2 Välj Exportera område och gör sedan något av följande:
 - Dra den punktlinje som visas kring förhandsvisningen tills den omsluter det område som du vill exportera. (Dra inuti förhandsvisningen om du vill flytta dolda områden till vyn.)
 - Ange bildpunktskoordinater för exportområdets gränser.

Välja animeringsinställningar

- 1 Klicka på fliken Animering.
 - Visa ett enstaka läge genom att markera ett läge i listan på dialogrutans vänstra sida. Du kan också använda lägeskontrollerna i det nedre högra området i dialogrutan.
 - Om du vill spela upp en animering, klickar du på reglaget Spela upp/Stoppa nedtill till höger i dialogrutan.
- 2 Om du vill ange en borttagningsmetod för lägen, markerar du ett läge i listan, klickar på papperskorgsikonerna och markerar något av följande alternativ:

Odefinierad Fastställ en borttagningsmetod för det aktuella läget automatiskt, där det aktuella läget ignoreras om nästa läge innehåller lagergenomskinlighet. För de flesta animeringar får du med detta förvalda automatiska alternativ det bästa visuella resultatet och den minsta filstorleken.

Ingen Bibehåll det aktuella läget när nästa läge läggs till i visningen. Det aktuella läget (och föregående lägen) kan genomvisas i genomskinliga områden på nästa läge. Använd en webbläsare om du vill studera en korrekt förhandsvisning av en animering som det här alternativet används för.

Återställ till bakgrund Ignorera aktuellt läge och ersätt det tillfälligt med webbsidans bakgrund. Endast ett läge åt gången visas. Välj det här alternativet om animerade objekt flyttas över en genomskinlig bakgrund.

Återställ till föregående Ignorera det aktuella läget och ersätt det tillfälligt med föregående läge. Välj det här alternativet om animerade objekt flyttas över en täckande bakgrund.

- 3 Om du vill ange fördröjning för lägen, markerar du ett läge i listan och anger fördröjningstiden i hundradelar av en sekund i rutan Lägesfördröjning.
- 4 Om du vill ange att en animering ska spelas upp upprepade gånger, klickar du på knappen Repetition och väljer ett antal repetitioner på snabbmenyn.
- 5 Om du vill beskära varje läge så att endast det område som skiljer mellan lägena visas, väljer du Beskär varje läge. Med det här alternativet minskas filstorleken.
- 6 Om du endast vill visa de pixlar som ändrats mellan lägena, väljer du Spara skillnader mellan lägen. Med det här alternativet minskas filstorleken.

Exportera med hjälp av Förhandsvisning

- 1 Välj Arkiv > Förhandsvisning.
- 2 Välj alternativ på varje flik.
- 3 Klicka på Exportera.
- 4 I dialogrutan Exportera anger du ett namn för filen, väljer ett mål, anger eventuella andra alternativ och klickar sedan på Spara.

Optimera arbetsytan

Fireworks innehåller optimerings- och exportfunktioner på arbetsytan med vilka du får kontroll över hur filer exporteras. Du kan använda förinställda optimeringsalternativ, eller så kan du anpassa optimeringen genom att välja specifika alternativ såsom filtyp och färgpalett.

Optimeringspanelen innehåller nyckelreglage för optimering och (för 8-bitars filformat) en tabell där färgerna i den aktuella exportfärgpaletten visas. På panelen visas inställningar som gäller för det aktiva valet (ett segment eller hela dokumentet).

Förhandsvisningsknapparna i dokumentfönstret visar hur exporterade bilder visas med de aktuella optimeringsinställningarna.

Du kan optimera hela dokumentet på samma sätt eller markera individuella segment eller markerade områden för en JPEG-bild och tilldela olika optimeringsinställningar för varje.

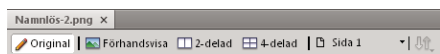
Optimera individuella segment

När ett segment är markerat, innehåller egenskapskontrollen en snabbmeny med namnet Inställningar för segmentexport med vars hjälp du kan välja förinställda (sparade) optimeringsinställningar.

- 1 Markera ett segment genom att klicka på det. Skiftklicka om du vill markera flera segment.
- 2 Välj alternativ på optimeringspanelen.

Förhandsvisa och jämföra optimeringsinställningar

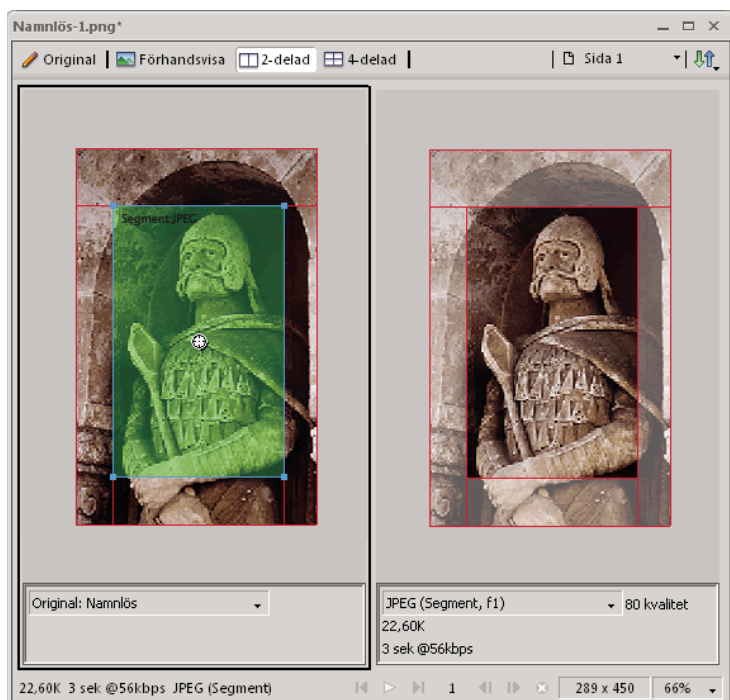
Använd dokumentets förhandsvisningsknappar om du vill visa bilden så som den skulle visas i en webbläsare, baserat på optimeringsinställningarna. Du kan förhandsvisa överrullningar och navigeringsbeteenden samt animering.



Knappen Original och dokumentförhandsvisningsknapparna

I förhandsvisningen visas total storlek, uppskattad hämtningstid och ett dokumentets filformat. Den uppskattade hämtningstiden är den genomsnittliga tid det skulle ta att hämta alla segment och lägen via ett 56 K-modem. I vyerna 2-delad och 4-delad visas ytterligare information som varierar beroende på vald filtyp.


Du kan optimera ett helt dokument eller endast valda segment när du visar en förhandsvisning. Segmentöverlappningen gör det lättare att skilja de segment som optimeras från resten av dokumentet.



När segmentöverlappningen är på, är de segment som inte optimeras nedtonade.

Förhandsgranska en bild baserat på de aktuella optimeringsinställningarna

❖ Klicka på knappen Förhandsvisning upptill till vänster i dokumentfönstret.

Obs! Klicka på Dölj segment  på verktygspanelen om du vill dölja segment och segmentstöd vid förhandsvisningen.

Jämföra vyer med olika optimeringsinställningar

- 1 Klicka på knappen 2-delad eller 4-delad upptill till vänster i dokumentfönstret.
- 2 Klicka på en av förhandsvisningarna för delad vy.
- 3 Ange inställningar på optimeringspanelen.
- 4 Välj de andra förhandsvisningarna och ange olika optimeringsinställningar för varje förhandsvisning.

När du väljer vyn 2-delad eller 4-delad, innehåller den första delade vyn det ursprungliga PNG-dokumentet i Fireworks så att du kan jämföra med optimerade versioner. Du kan växla visningen i den här vyn med en annan optimerad version.

Växla mellan visning av valfri optimerad vy och originalvyn i läget 2-delad eller 4-delad

- 1 Välj en optimerad vy.
- 2 På snabbmenyn Förhandsvisa längst ned i förhandsvisningsfönstret väljer du Original (ingen förhandsvisning).

Växla mellan visning av originalvyn och en optimerad vy i läget 2-delad eller 4-delad

- 1 Välj den vy som innehåller originalet.
- 2 På snabbmenyn Förhandsvisa väljer du Förhandsvisning.

Dölja eller visa segmentöverlappning

- ❖ Välj Visa > Segmentöverlappning.

Optimera genom att använda ett förinställt alternativ

Välj Fönster > Optimera om du vill öppna optimeringspanelen. När du väljer ett förinställt alternativ ställs de övriga alternativen in åt dig på optimeringspanelen.

- ❖ Välj ett förinställningsalternativ på snabbmenyn Inställningar i egenskapskontrollen eller på optimeringspanelen.

GIF Web 216 Tvingar alla färger att bli webbsäkra. Färgpaletten innehåller upp till 216 färger.

GIF WebSnap 256 Konvertera färger till deras närmaste webbsäkra färg. Färgpaletten innehåller upp till högst 256 färger.

GIF WebSnap 128 Konvertera färger till deras närmaste webbsäkra färg. Färgpaletten innehåller upp till 128 färger.

GIF Adaptiv 256 Innehåller endast de färger som faktiskt används för bilden. Färgpaletten innehåller upp till högst 256 färger.

JPEG – Högre kvalitet Kvaliteten ställs in på 80 och utjämning på 0, vilket resulterar i en bild med hög kvalitet men större storlek.

JPEG – Mindre fil Ställer in kvaliteten på 60 och utjämningen på 2, vilket leder till en grafik som är mindre än hälften av en JPEG med högre kvalitet men med minskad kvalitet.

Animerad GIF WebSnap 128 Ange Animerad GIF som filformat och konvertera färger till deras närmaste webbsäkra färger. Färgpaletten innehåller upp till 128 färger.

Välja en filtyp

Anpassa optimeringen genom att välja en specifik filtyp på menyn Exportfilformat på optimeringspanelen och sedan ange formatspecifika alternativ, såsom färgdjup, raster och kvalitet. Du kan spara inställningarna som en ny förinställning.

GIF GIF (Graphics Interchange Format) är ett populärt webbgrafikformat som är idealiskt för teckningar, logotyper, bilder med genomskinliga områden och animeringar. Bilder som innehåller områden med solida färger komprimeras bäst när de exporteras som GIF-filer. GIF-filer kan innehålla maximalt 256 färger.

JPEG Utvecklat av Joint Photographic Experts Group speciellt för fotografiska bilder och bilder med många färger. JPEG har stöd för miljontals färger (24 bitar). JPEG-formatet är bäst för skannade fotografier, bilder med strukturer, bilder med färgövertoningar och bilder där fler färger än 256 fordras.

PNG PNG (Portable Network Graphic) är ett mångsidigt webbgrafikformat med stöd för upp till 32 bitars färg. Det kan innehålla genomskinlighet eller en alfakanal och kan vara progressivt. Dock kan PNG-bilder inte visas i alla webbläsare. PNG är det inbyggda filformatet för Fireworks. PNG-filer i Fireworks innehåller ytterligare programspecifik information som inte lagras i en exporterad PNG-fil eller i filer som skapas i andra program.

WBMP WBMP (Wireless Bitmap) är ett grafikformat som har skapats för mobila datorenheter såsom mobiltelefoner och PDA-enheter. Formatet används för WAP-sidor (Wireless Application Protocol). Eftersom WBMP är ett 1-bitsformat, kan endast två färger visas: svart och vitt.

TIFF TIFF (Tagged Image File Format) är ett grafikformat som används för lagring av punktbaserade bilder. TIFF-filer används oftast i samband med tryckt publicering. TIFF-filer kan även importeras och användas i många multimediaprogram.

BMP Microsoft Windows grafiska filformat. BMP-bilder kan importeras till många program.

PICT Utvecklat av Apple Computer och vanligast förekommande i Macintosh operativsystem. I de flesta Mac-program kan PICT-bilder importeras.

Fler hjälpavsnitt

[”Optimera GIF-, PNG-, TIFF-, BMP- och PICT-filer”](#) på sidan 230

[”Optimera JPEG-bilder”](#) på sidan 236

Spara och återanvända optimeringsinställningar

Fireworks kommer ihåg de senaste använda optimeringsinställningarna när du utför någon av följande åtgärder:

- Arkiv > Spara
- Arkiv > Spara som
- Arkiv > Exportera

Inställningarna tillämpas sedan på nya dokument i Fireworks.

Obs! Nya segment får sina förvalda optimeringsinställningar från det överordnade dokumentet.

Du kan också spara anpassade optimeringsinställningar för framtida användning vid optimering eller gruppbearbetning. Följande information sparas för anpassade förinställda optimeringar:

- Inställningar och färgtabell på optimeringspanelen
- Inställningar för fördröjning av lägen som väljs på lägespanelen (endast för animeringar)

Spara optimeringsinställningar som en förinställning

Sparade optimeringsinställningar visas längst ned på snabbmenyn Inställningar på optimeringspanelen och i egenskapskontrollen. Förinställningsfilen sparas i mappen Exportinställningar i den användarspecifika Fireworks-konfigurationsmappen. Information om den här mappens placering finns i [”Om användarkonfigurationsfiler”](#) på sidan 296.

- 1 På optimeringspanelens Alternativ-meny väljer du Spara inställningar.
- 2 Skriv ett namn för optimeringsförinställningen och klicka sedan på OK.

Dela sparade optimeringsinställningar med en annan Fireworks-användare

- ❖ Kopiera den sparade optimeringsförinställningsfilen från mappen Exportinställningar till samma mapp på en annan dator.

Obs! Placeringen av exportinställningsmappen varierar beroende på operativsystem.


Ta bort en anpassad förinställd optimering

Du kan inte ta bort en förinställd optimeringsinställning i Fireworks.

- 1 På optimeringspanelens snabbmeny Sparade inställningar väljer du en optimeringsinställning.
- 2 På optimeringspanelens Alternativ-meny väljer du Ta bort inställningar.

Optimera GIF-, PNG-, TIFF-, BMP- och PICT-filer

Varje grafikfilformat i Fireworks har en uppsättning optimeringsalternativ. Filtyper med 8 bitar såsom GIF, PNG 8, TIFF 8, BMP 8 och PICT 8 erbjuder de största möjligheterna till optimering.

 För webbgrafik med kontinuerliga färgtoner såsom foton bör du använda 24-bitarsformat såsom JPEG. (Se ["Optimera JPEG-bilder"](#) på sidan 236.)

Optimeringsinställningarna i Fireworks är desamma för alla grafikfilformat med 8 bitar. För webbfilformat såsom GIF och PNG, kan du ange komprimeringsgraden.

När du experimenterar med olika optimeringsinställningar, använder du knapparna 2-delad och 4-delad för att testa och jämföra bildens utseende och uppskattade filstorlek.

Välja en färgpalett

Alla bilder med 8 bitar innehåller en färgpalett på upp till 256 tillgängliga färger. I bilden används endast dessa färger, men kanske inte alla av dem.

❖ På optimeringspanelen väljer du något av följande alternativ på snabbmenyn Indexerad palett:

Adaptiv En anpassad palett härleds från de faktiska färgerna i dokumentet. Oftast ger det den högsta bildkvaliteten.

Webbanpassad En anpassad palett där färger konverteras till närmaste webbsäkra färg. Webbsäkra färger är de som kommer från paletten Webbsäkra 216.

Webbsäkra 216 En palett med de 216 färger som är gemensamma för Windows- och Mac OS-datorer. Den här paletten kallas ofta för webbsäker eller webbläsarsäker palett eftersom den ger ett tämligen enhetligt resultat i olika webbläsare på båda plattformarna när de visas på bildskärmar som kan återge 8 bitar.

Exakt Innehåller de exakta färger som används i bilden. Paletten Exakt kan endast användas för bilder som innehåller 256 eller färre färger. Annars ändras paletten till Adaptiv.

Windows och Mac OS Var och en innehåller de 256 färger som är definierade för plattformsstandarderna Windows respektive Mac OS.

Gråskala En palett med 256 eller färre gråtoner. När du väljer den här paletten konverteras bilden till gråskala.

Svartvit En palett med två färger bestående av endast svart och vitt.

Jämn En matematisk palett baserad på RGB-bildpunktswärden.

Egen En palett som har modifierats eller lästs in från en extern palett (ACT-fil) eller en GIF-fil.

Du kan optimera och anpassa färgpaletter med hjälp av färgtabellen på optimeringspanelen.

Importera en egen palett

1 Gör något av följande:

- Välj Läs in palett på optimeringspanelens alternativmeny.
- Välj Egen på optimeringspanelens snabbmeny Indexerad palett.

2 Navigera till en ACT- eller GIF-palettfil och klicka på Öppna.

Färgerna i ACT- eller GIF-filen adderas till färgtabellen på optimeringspanelen.

Obs! Windows-användare måste välja GIF-filer på snabbmenyn Filformat för att kunna se filer med filnamnstillägget gif i dialogrutan Öppna.

Välja ett färgdjup för en 8-bitarsbild

Färgdjup är antalet färger i bilden. Om du reducerar färgdjupet minskar filstorleken, men bildens kvalitet kan också försämrats. När du reducerar färgdjupet ignoreras vissa färger i bilden, med början på de som förekommer mest sällan. Bildpunkter som innehåller ignorerade färger konverteras till närmaste färg som kvarstår på paletten.

❖ Gör något av följande:

- På optimeringspanelen väljer du ett alternativ på snabbmenyn Färger.
- Skriv ett värde (från 2 till 256) i textrutan.

Obs! Siffran längst ned i färgtabellen betecknar det faktiska antal färger som visas i bilden. Om ingen siffra visas, klickar du på knappen Återskapa.

Ta bort oanvända färger i en 8-bitarsbild

Detta medför att filstorleken minskar.

❖ På optimeringspanelens Alternativ-meny väljer du Ta bort oanvända färger.



Inkludera alla palettfärger, även de som inte förekommer i den sparade bilden




❖ Avmarkera Ta bort oanvända färger.

Visa och redigera färger på en palett

I färgtabellen på optimeringspanelen visas färger i den aktuella förhandsvisningen när du arbetar med 8-bitarsfärg eller lägre. Du kan också ändra paletten för en bild. Färgtabellen uppdateras automatiskt när du arbetar i förhandsvisningsläge. Den förefaller vara tom om du optimerar fler än ett segment åt gången eller om du inte arbetar med 8-bitarsfärg.

Olika små symboler visas för vissa färgrutor, vilket betecknar en viss egenskap för en viss färg, på följande sätt:

Symbol	Betydelse
	Färgen har redigerats, vilket endast påverkar det exporterade dokumentet. Att ändra en färg ändrar inte färgen i källdokumentet.
	Färgen är låst.

Symbol	Betydelse
	Färgen är genomskinlig.
	Färgen är webbsäker.
	Färgen har flera attribut. I det här fallet är färgen webbsäker, låst och har redigerats.

Återskapa färgtabellen så att den återspeglar redigeringar i dokumentet

Knappen Återskapa visas längst ned på optimeringspanelen när ett återskapande är nödvändigt.

- ❖ Klicka på knappen Återskapa.

Välja färger på en palett

- Om du vill välja en enstaka färg, klickar du på färgen i färgtabellen på optimeringstabellen.
- Om du vill välja flera färger, Ctrl-klickar du (Windows) eller kommandoklickar du (Mac OS) på färgerna.
- Om du vill välja ett färgintervall, klickar du på en färg och håller sedan ned skifttangenten och klickar på den sista färgen i intervallet.

Förhandsvisa alla bildpunkter i dokumentet som innehåller en viss färg


- 1 Klicka på knappen Förhandsvisning upptill till vänster i dokumentfönstret.
- 2 Klicka och håll på en färgruta i färgtabellen på optimeringspanelen.

De bildpunkter som innehåller den valda färgrutan ändras tillfälligt till en annan markeringsfärg tills du släpper musknappen.

Obs! När du förhandsvisar bildpunkter i dokumentet med hjälp av vyn 2-delad eller 4-delad, väljer du en annan vy än originalvyn.


Låsa eller låsa upp färger på en palett

Du kan låsa individuella färger så att de inte kan tas bort eller ändras när du ändrar paletter eller när du reducerar antalet färger på en palett. Om du växlar till en annan palett efter att färger har låsts, adderas låsta färger till den nya paletten.

- Om du vill växla låsning för en vald färgruta, klickar du på knappen Lås  längst ned på optimeringspanelen eller högerklickar (Windows) eller Ctrl-klickar (Mac OS) på färgrutan och väljer Lås färg.
- Om du vill låsa upp alla färger väljer du Lås upp alla färger på optimeringspanelens Alternativ-menyn.

Redigera färger på en palett


När du ändrar en färg ersätts alla förekomster av den färgen i bilder som exporteras eller sparas som en bitmapp. Förutom med bitmappsbilder ersätter inte redigering färgen i ursprungsbilden. Om du arbetar med en bitmapp sparar du en kopia av bilden som en PNG-fil så att du har en redigerbar version av ursprungsbilden.

- 1 Öppna systemfärgsväljaren genom att göra något av följande:
 - Markera en färg och klicka på knappen Redigera färg  längst ned på optimeringspanelen.
 - Dubbelklicka på en färg i färgtabellen.
- 2 Ändra färgen.

Obs! Högerklicka (Windows) eller Ctrl-klicka (Mac OS) på en färg på paletten om du vill visa redigeringsalternativen.

Använda webbsäkra färger

Webbsäkra färger är färger som är gemensamma för plattformarna Mac OS och Windows. Dessa färger rasteras inte när de visas i en webbläsare på en dator som är inställd för visning av 256 färger. För en PNG-fil i Fireworks påverkar en ändring av färger till webbsäkra på optimeringspanelen endast den exporterade versionen av bilden inte den faktiska bilden.

- Om du vill göra alla färger webbsäkra väljer du Webb 216 på snabbmenyn Indexerad palett på optimeringspanelen.
- Om du vill skapa en anpassad palett där webbsäkra färger prioriteras, väljer du Webbanpassad på snabbmenyn Indexerad palett på optimeringspanelen.
- Om du vill ändra en färg till dess närmaste webbsäkra motsvarighet, markerar du en färg i optimeringspanelens färgtabell och klickar sedan på knappen Byt mot webbsäkra .

Använda rastering för att simulera färger som saknas på en palett

Vid rastering simuleras färger som inte finns på den aktuella paletten genom alternering av närliggande färgade bildpunkter. På avstånd blandas färgerna och ger intryck av den färg som saknas. Rastering är särskilt användbart vid export av bilder med komplexa blandningar eller övertoningar eller vid export av fotografiska bilder till ett grafikfilformat med 8 bitar såsom GIF.

- ❖ Ange ett procentvärde i textrutan Raster på optimeringspanelen.

Obs! Gitter kan öka filstorleken oerhört.

Spara färgpaletter

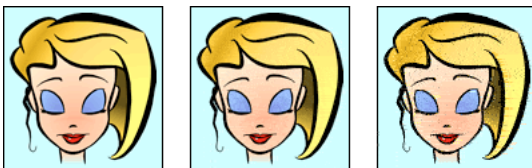
Du kan spara anpassade mallar som externa palettfiler som du kan använda i andra Fireworks-dokument eller i program som stöder externa palettfiler, som Adobe Flash® och Adobe Photoshop®. Sparade palettfiler har filnamnstillägget act.

- 1 På optimeringspanelens Alternativ-meny väljer du Spara palett.
- 2 Skriv ett namn och välj en målmapp.
- 3 Klicka på Spara.

Du kan läsa in den sparade palettfilen till färgrutepanelen eller optimeringspanelen och använda den när du exporterar andra dokument.

Justera komprimering

Komprimera GIF-filer genom att ändra deras förlustinställning. Högre förlustinställning kan ge mindre filer men lägre bildkvalitet. En förlustinställning mellan 5 och 15 är i allmänhet bäst.

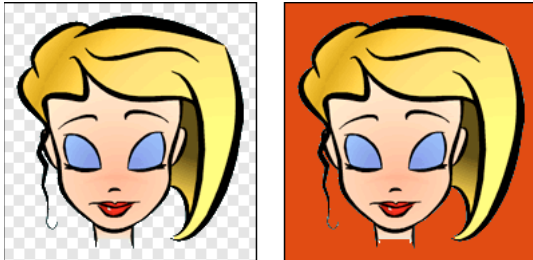


Original-GIF; förlustvärde på 30; förlustvärde på 100

- ❖ På optimeringspanelen anger du en förlustinställning.

Göra områden genomskinliga

Genomskinliga områden i GIF- och 8-bitars PNG-filer gör det möjligt att visa bakgrunden på en webbsida genom de områdena. I Fireworks visas genomskinliga områden som en gråvit schackbräda.



Förhandsvisning av optimerad bild i Fireworks; bild exporterad med genomskinlighet och placerad på en webbsida med färgad bakgrund

Obs! 32-bitars PNG-filer innehåller genomskinlighet, men det finns inget genomskinlighetsalternativ för den på optimeringspanelen.

För GIF-bilder använder du *indexgenomskinlighet*, vilket innebär att färger med specifika färgvärden aktiveras eller inaktiveras.

GIF-bilder exporteras som standard utan genomskinlighet. Även om arbetsytan bakom en bild eller ett objekt ser genomskinlig ut i originalvyn i Fireworks, kanske inte bakgrunden för den bilden blir genomskinlig såvida du inte har valt Indexgenomskinlighet innan du exporterar.

För PNG-filer kan du använda alfagenomskinlighet, som ofta används för exporterade bilder som innehåller övertoningsgenomskinlighet och halvgenomskinliga bildpunkter. Genomskinlighet är inte så användbart för export till webben (eftersom de flesta webbläsare inte har stöd för PNG-formatet), men det är användbart för export till Flash eller Adobe Director, eftersom båda programmen har stöd för den här typen av genomskinlighet.

Obs! Att ange färger som genomskinliga påverkar endast den exporterade versionen av bilden, inte den faktiska bilden. Om du vill se hur den exporterade bilden kommer att se ut använder du en förhandsgranskning.


Fler hjälpaavsnitt

[”Exportera från arbetsytan”](#) på sidan 238

Göra en bildbakgrund genomskinlig

- 1 Klicka på knappen Förhandsvisning, 2-delad eller 4-delad upptill till vänster i dokumentfönstret. I vyn 2-delad eller 4-delad klickar du på en annan vy än originalvyn.
- 2 På optimeringspanelen (Fönster > Optimera), väljer du GIF eller PNG 8 som filformat. Välj sedan Indexgenomskinlighet från popup-menyn Välj typ av genomskinlighet.
Arbetsytans färg görs genomskinlig i förhandsvisningen och bilden är klar för export.



Välja en färg för genomskinlighet

- 1 Klicka på knappen Förhandsvisning, 2-delad eller 4-delad upptill till vänster i dokumentfönstret. I vyn 2-delad eller 4-delad klickar du på en annan vy än originalvyn.
- 2 På optimeringspanelen (Fönster > Optimera), väljer du GIF eller PNG 8 som filformat. Välj sedan Indexgenomskinlighet från popup-menyn Välj typ av genomskinlighet.
- 3 Om du vill välja en annan färg, klickar du på knappen Välj genomskinlighetsfärg .
- 4 Klicka på en färgruta i optimeringspanelens färgtabell eller klicka på en färg i dokumentet.

Lägga till och ta bort genomskinliga färger

- 1 Klicka på knappen Förhandsvisning, 2-delad eller 4-delad upptill till vänster i dokumentfönstret. I vyn 2-delad eller 4-delad klickar du på en annan vy än originalvyn.

Obs! Du kan lägga till och ta bort genomskinliga färger i originalvyn, men du kan inte se resultatet förrän du visar en förhandsvisning.

- 2 På optimeringspanelen (Fönster > Optimera), väljer du GIF eller PNG 8 som filformat. Välj sedan Indexgenomskinlighet från popup-menyn Välj typ av genomskinlighet.
- 3 Längst ned på panelen klickar du på knappen Lägg till färg till genomskinlighet  eller Ta bort färg från genomskinlighet .
- 4 Klicka på en färgruta i färgtabellen eller klicka på en färg i dokumentets förhandsvisning.

Sammanfläta bilder för gradvis hämtning

När sammanflätade bilder visas i en webbläsare, visas de först med låg upplösning och övergår sedan till full upplösning vartefter hämtningen slutförs.

Obs! Det här alternativet är endast tillgängligt för filformaten GIF och PNG. Du kan få liknande resultat med en JPEG-bild genom att göra den progressiv.

- ❖ På optimeringspanelens Alternativ-meny väljer du Sammanflätad.

Matcha en målbakgrundsfärg

Kantutjämning medför att ett objekt får ett jämnare utseende genom att dess färg blandas med bakgrunden. Om till exempel objektet är svart och sidan som det befinner sig på är vit, läggs med kantutjämning till ett flertal gråtoner till de bildpunkter som omger objektets kant så att övergången mellan svart och vitt blir jämnare.



- ❖ På optimeringspanelen väljer du en färg på snabbmenyn Matt. Matcha den så nära som möjligt med målbakgrundens färg som bilden ska placeras på.

Obs! Kantutjämning tillämpas endast på objekt med mjuka kanter som befinner sig direkt ovanpå arbetsytan.

Ta bort gloria

När du gör arbetsytans färg genomskinlig för en bild som tidigare var kantutjämnad, kvarstår bildpunkterna från kantutjämningen. När du sedan exporterar (eller i vissa fall sparar) bilden och placerar den på en webbsida med en bakgrund som har en annan färg, kan bildpunkterna längs kanten på det kantutjämnade objektet visas som en gloria, vilket syns särskilt tydligt på en mörk bakgrund.




Förhindra glorian i PNG-filer i Fireworks och importerade Photoshop-filer

❖ Gör något av följande:

- Ange arbetsytans färg i egenskapskontrollen eller Matt färg på optimeringspanelen till målwebbsidans bakgrundsfärg.
- Med det objekt som du vill exportera markerat, väljer du Hård på snabbmenyn Kan i egenskapskontrollen.

Ta bort en gloria manuellt från en GIF-bild eller annan bildfil

- 1 Med filen öppen i Fireworks klickar du på knappen Förhandsvisning, 2-delad eller 4-delad upptill till vänster i dokumentfönstret. I vyn 2-delad eller 4-delad klickar du på en annan vy än originalvyn.
- 2 På optimeringspanelen väljer du Indexgenomskinlighet på snabbmenyn Genomskinlighet.
- 3 Klicka på knappen Lägg till färg till genomskinlighet  och klicka på en bildpunkt i glorian.
Alla bildpunkter av samma färg tas bort i förhandsvisningen.
- 4 Om glorian fortfarande är kvar, upprepar du steg 3 tills glorian är borta.



Optimera JPEG-bilder

Med hjälp av optimeringspanelen kan du optimera JPEG-bilder genom att ställa in alternativ för komprimering och utjämning.

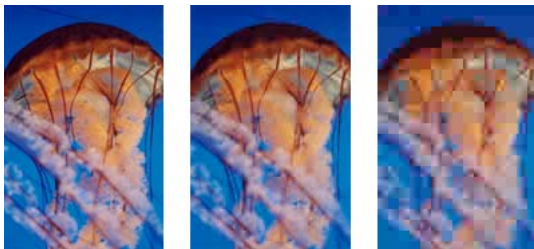
JPEG-bilder sparas och exporteras i 24-bitarsfärg, så du kan inte optimera en JPEG-bild genom att redigera dess färgpalett. Färgtabellen är tom när du väljer en JPEG-bild.

När du experimenterar med olika optimeringsinställningar, använder du knapparna 2-delad och 4-delad för att testa och jämföra JPEG-filens utseende och uppskattade filstorlek.

Obs! JPEG-filer kan sparas direkt från dialogrutan "Spara som".

Justera JPEG-kvalitet

JPEG är ett förlustgivande format, vilket innebär att vissa bilddata ignoreras vid komprimeringen, så att kvaliteten på den slutliga filen reduceras.



Originalbild; kvalitetsinställning på 50; kvalitetsinställning på 20

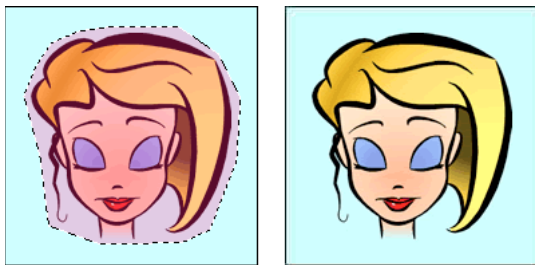
❖ Justera kvaliteten med snabbreglaget Kvalitet på optimeringspanelen.

Vid ett högt procentvärde bibehålls bildens kvalitet men komprimeringen blir mindre, vilket ger större filer.

Vid ett lågt procentvärde erhålls en liten fil men bildens kvalitet blir sämre.

Selektiv komprimering av områden i en JPEG-bild

Om du vill reducera den totala storleken på bilden men bibehålla kvaliteten för de viktiga områdena, kan du komprimera områden som är av stort intresse på en högre kvalitetsnivå och komprimera områden som är av mindre vikt, såsom bakgrunder, på en lägre kvalitetsnivå.



Det markerade området på den här bilden komprimeras på en hög kvalitetsnivå om 90, medan det omarkerade området komprimeras på en kvalitetsnivå om 50.

- 1 I originalvyn markerar du ett område på bilden för komprimering med hjälp av något av markeringsramsverktygen.
- 2 Välj **Ändra > Selektiv JPEG > Spara markering som JPEG-mask**.
- 3 Välj **JPEG** i snabbmenyn **Exportfilformat** på optimeringspanelen.
- 4 Klicka på knappen **Redigera selektiva kvalitetsalternativ** på optimeringspanelen.
- 5 Välj **Aktivera selektiv kvalitet** och ange ett värde i textrutan.

Om du anger ett lågt värde komprimeras det markerade området mer än den övriga bilden, Om du anger ett högt värde komprimeras det markerade området mindre än den övriga bilden.

- 6 (Valfritt) Ändra övertäckningsfärgen för det selektiva JPEG-området. Detta påverkar inte bildens utdata.
- 7 Om du vill exportera alla textobjekt på en högre nivå oavsett värdet för selektiv kvalitet, väljer du **Bevara textkvalitet**.
- 8 Om du vill exportera knappsymboler på en högre nivå, väljer du **Bevara knappkvalitet**.

Ändra det selektiva JPEG-komprimeringsområdet

- 1 Välj **Ändra > Selektiv JPEG > Återställ JPEG-mask som markering**.
- 2 Använd markeringsramsverktyget eller något annat markeringsverktyg för att göra ändringar i områdets storlek.
- 3 Välj **Ändra > Selektiv JPEG > Spara markering som JPEG-mask**.
- 4 (Valfritt) Ändra inställningarna för selektiv kvalitet på optimeringspanelen.

Obs! Om du vill ångra en markering väljer du **Ändra > Selektiv JPEG > Ta bort JPEG-mask**.

Minska eller öka en JPEG-bilds detaljskärpa

Vid utjämning minskar hårda kanter skärpa, något som inte komprimeras väl i JPEG-bilder. Högre siffror ger mer oskärpa i den exporterade eller sparade JPEG-bilden, vilket i allmänhet ger mindre filer. Med en utjämningsinställning kring 3 reducerar du bildens storlek samtidigt som du bibehåller en rimlig kvalitet.

Använd Skärp JPEG-kanter när du exporterar eller sparar JPEG-bilder med text eller fina detaljer om du vill bibehålla skärpan i dessa områden. Med den här inställningen ökar filstorleken.

Gör ett av följande:

- Om du vill minska detaljskärpan ställer du in utjämning på optimeringspanelen.
- Om du vill öka detaljskärpan väljer du Skärp JPEG-kanter på optimeringspanelens alternativmeny.

Skapa en progressiv JPEG-bild

Progressiva JPEG-bilder visas, i likhet med sammanflätade GIF- och PNG-bilder, först med låg upplösning och sedan med ökande kvalitet vartefter de hämtas.

❖ På optimeringspanelens Alternativ-meny väljer du Progressiv JPEG.

Obs! I vissa äldre redigeringsprogram för punktbaserade bilder går det inte att öppna progressiva JPEG-bilder.

Exportera från arbetsytan

När en bild eller ett dokument har optimerats kan du exportera det (eller spara det, beroende på dess ursprungliga filtyp).

Du kan exportera (eller i vissa fall spara) ett dokument som en bild i GIF-fil, JPEG-fil eller i annat grafikfilsformat. Du kan också exportera hela dokumentet som en HTML-fil och associerade bildfiler, enbart markerade segment eller ett särskilt område. Dessutom kan du exportera Fireworks-lägen och -lager som separata bildfiler.

Standardplats för export av filer i Fireworks avgörs av följande och i följande ordning:

- 1 Dokumentets aktuella exportförval, som har definierats om du någon gång tidigare har exporterat dokumentet och sedan sparat PNG-filen
- 2 Den aktuella platsen för att exportera/spara, som du definierar genom att bläddra bort från den förvalda presenterade platsen i någon av dialogrutorna Spara, Spara som eller Exportera
- 3 Den aktuella filens plats
- 4 Förvald plats där nya dokument eller bilder sparas i operativsystemet

I motsats till detta avgörs den plats där ett dokument sparas i Fireworks av en annan uppsättning villkor. Mer information finns i "[Spara Fireworks-filer](#)" på sidan 10.

Exportera sidor som bildfiler

- 1 Välj Arkiv > Exportera.
- 2 Välj en plats för exportfilerna.
- 3 Gör något av följande:
 - Välj Endast bilder på snabbmenyn Exportera och markera eller avmarkera kryssrutan Endast aktuell sida. Sidorna exporteras till det sidformat som är inställt på optimeringspanelen.
 - Välj Sidor till filer på snabbmenyn Exportera och välj Bilder på snabbmenyn Exportera som. Sidorna exporteras till det sidformat som är inställt på optimeringspanelen.
 - Välj Sidor till filer på snabbmenyn Exportera och välj Fireworks PNG på snabbmenyn Exportera som. Varje sida exporteras som en separat PNG-fil som är bakåtkompatibel med Fireworks 8.

Obs! Om du vill exportera alla sidor med det valda formatet markerar du alla sidor och sedan optimerar du inställningarna.

Exportera en enda bild

Om du arbetar med en befintlig bild som du har öppnat i Fireworks, kan du spara den i stället för att exportera den. Mer information finns i ”[Spara dokument i andra format](#)” på sidan 11.

Obs! Om du vill exportera endast vissa bilder i ett dokument, måste du först segmentera dokumentet och sedan exportera endast de önskade segmenten.

- 1 På optimeringspanelen väljer du ett filformat och anger formatspecifika alternativ.
- 2 Välj Arkiv > Exportera.
- 3 Välj en plats att exportera bildfilen till.
För webbilder är den bästa platsen i allmänhet en mapp inom den lokala webbplatsen.
- 4 Ange ett filnamn utan filnamnstillägg. Ett filnamnstillägg läggs till vid exporten baserat på filtyp.
- 5 På snabbmenyn Exportera väljer du Endast bilder.
- 6 Klicka på Spara.

Exportera ett segmenterat dokument

Som standard, när du exporterar ett segmenterat Fireworks-dokument, exporteras en HTML-fil och associerade bilder. Den exporterade HTML-filen kan visas i en webbläsare eller importeras till andra program för vidare redigering.

Innan du exporterar bör du försäkra dig om att rätt HTML-format är valt i dialogrutan HTML-inställningar. Se ”[Ange alternativ för HTML-export](#)” på sidan 246.

Exportera alla segment

- 1 Välj Arkiv > Exportera.
- 2 Navigera till en mapp på bärddisken som du vill exportera till.
- 3 På snabbmenyn Exportera väljer du HTML och bilder.
- 4 Skriv ett filnamn i rutan Filnamn (Windows) eller rutan Spara som (Mac OS).
- 5 På snabbmenyn HTML väljer du Exportera HTML-fil.
- 6 På snabbmenyn Segment väljer du Exportera segment.
- 7 (Valfritt) Välj Lägg bilder i undermappen.
- 8 Klicka på Spara.

Exportera valda segment

- 1 Skift-klicka om du vill markera flera segment.
- 2 Välj Arkiv > Exportera.
- 3 Välj en plats där du vill lagra de exporterade filerna, t ex en mapp inom den lokala webbplatsen.
- 4 På snabbmenyn Exportera väljer du HTML och bilder.
- 5 Ange ett filnamn utan filnamnstillägg. Ett filnamnstillägg läggs till vid exporten baserat på filtyp.

Om du exporterar flera segment, används det namn i Fireworks som du anger som rotnamn för alla exporterade bilder, med undantag för de som har gett egna namn med hjälp av lagerpanelen eller egenskapskontrollen.

- 6 På snabbmenyn Segment väljer du Exportera segment.
- 7 Om du vill exportera endast de segment som du har markerat före exporten, väljer du Endast markerade segment och ser till att alternativet Inkludera områden utan segment *inte* är markerat.
- 8 Klicka på Spara.

Uppdatera ett segment

Om du redan har exporterat ett segmenterat dokument och sedan har gjort ändringar i originaldokumentet i Fireworks, kan du uppdatera bar den bild eller det segment som du har ändrat. Om du vill göra det lättare att hitta ersättningssegmentet kan du ge det ett eget namn.

- 1 Dölj segmenten och redigera området under det.
- 2 Visa segmentet igen.
- 3 Högerklicka (Windows) eller Ctrl-klicka (Mac OS) på segmentet och välj Exportera markerat segment.
- 4 Välj samma mapp som originalsegmentet med samma basnamn och klicka på Spara.
- 5 Klicka på OK när du tillfrågas om du vill ersätta den befintliga filen.

Obs! Undvika att ändra storlek på segmentet utöver originalets exportstorlek i Fireworks, annars kan oväntade resultat uppstå i HTML-dokumentet när segmentet uppdateras.

Exportera en animering

När du har skapat och optimerat en animering, är den redo att exporteras. Du kan exportera en animering som någon av följande filtyper:

Animerad GIF Dessa ger bäst resultat för clipart och tecknade bilder.

Flash SWF eller Fireworks PNG (ingen export behövs) Exportera en animering som en SWF-fil för import i Flash. Eller hoppa över exportsteget genom att importera en PNG-källfil från Fireworks direkt i Flash. Med hjälp av direktmetoden kan du importera alla lager och lägen i animeringen och redigera dem ytterligare i Flash. Se ”[Arbeta med Flash](#)” på sidan 260.

Flera filer Att exportera lägen i animering eller lager som flera filer är användbart när du har många symboler på olika lager för samma objekt. Du kan till exempel exportera en banderollannons som flera filer om varje bokstav i företagets namn är animerad i en bild. Se ”[Exportera lägen eller lager som flera filer](#)” på sidan 241.

Om dokumentet innehåller flera animeringar kan du infoga segment och exportera var och en med olika animeringsinställningar, såsom upprepning och lägesfördröjning.

Exportera en GIF-animering

- 1 Välj Markera > Avmarkera om du vill avmarkera alla segment och objekt. Välj Animerad GIF som filformat på optimeringspanelen.
- 2 Välj Arkiv > Exportera.
- 3 Ange ett namn på filen och välj mål.
- 4 Klicka på Spara.

Exportera flera animerade GIF-bilder med olika animeringsinställningar

- 1 Markera animeringarna genom att skift-klicka på dem.


- 2 Välj Redigera > Infoga > Rektangulärt segment eller Polygonsegment.
- 3 Klicka på Flera i meddelanderutan.
- 4 Markera varje segment för sig och använd lägespanelen för att ange olika animeringsinställningar för vart och ett av dem.
- 5 Markera alla segment som du vill animera, och välj Animerad GIF som filformat på optimeringspanelen.
- 6 Högerklicka (Windows) eller Ctrl-klicka (Mac OS) på varje segment och exportera varje segment individuellt genom att markera det och välja Exportera markerat segment. I dialogrutan Exportera skriver du ett namn för varje fil, väljer mål och klickar på Spara.

Exportera lägen eller lager som flera filer

I Fireworks kan du exportera varje lager eller läge i ett dokument som en separat bildfil och använda optimeringsinställningar som du anger på optimeringspanelen. Lagrets eller lägets namn avgör filnamnet för varje exporterad fil. Den här exportmetoden används ibland för att exportera animeringar.

- 1 Välj Arkiv > Exportera.
- 2 Skriv ett filnamn och välj en målmapp.
- 3 På snabbmenyn Exportera väljer du ett alternativ:
Lägen till filer Exportera lägen som flera filer.
Lager till filer Exportera lager som flera filer.
Obs! Alla lager på det aktuella läget exporteras.
- 4 Om du automatiskt vill beskära varje exporterad bild så att den endast innehåller objekten på varje läge, väljer du Beskär bilder. Om du i stället vill inkludera hela arbetsytan (inklusive tomma områden utöver objekten), avmarkerar du det här alternativet.
- 5 Klicka på Spara.

Exportera ett område från ett dokument

- 1 På verktygspanelen väljer du ett verktyget Exportområde .
- 2 Dra en markeringsram som definierar den del av dokumentet som ska exporteras.
Obs! Du kan justera ramens placering medan du drar. Samtidigt som du håller ned musknappen, trycker du på och håller ned blankstegstangenten, och sedan drar du markeringsramen till en annan plats på arbetsytan. Släpp blankstegstangenten när du vill fortsätta rita markeringsramen.
När du släpper musknappen förblir exportområdet markerat.
- 3 Ändra exportområdets storlek om det behövs:
 - Om du vill ändra storlek på exportområdet markeringsram proportionellt, skift-drar du i ett handtag.
 - Om du vill ändra storlek på markeringsramen från mitten, Alt-drar (Windows) eller Alternativ-drar (Mac OS) du i ett handtag.
 - Om du vill behålla proportionerna och ändra storlek från mitten, Alt-skift-drar (Windows) eller Alternativ-skift-drar (Mac OS) du i ett handtag.
- 4 Dubbelklicka inuti exportområdets markeringsram när du vill visa förhandsvisningen.
- 5 Justera inställningarna i förhandsvisningen och klicka på Exportera.

- 6 Skriv ett filnamn och välj en målmap.
- 7 På snabbmenyn Exportera väljer du Endast bilder.
- 8 Klicka på Spara.

Obs! Om du vill avbryta utan att exportera, dubbelklickar du utanför exportområdets markeringsram och trycker på Esc eller väljer ett annat verktyg.

Exportera HTML

Såvida du inte anger något annat när du exporterar ett segmenterat Fireworks-dokument, exporteras en HTML-fil och dess bilder. Om du vill definiera hur HTML ska exporteras i Fireworks, använder du dialogrutan HTML-inställningar.

I Fireworks genereras rent HTML som kan läsas i de flesta webbläsare och HTML-redigerare. Som standard, används UTF-8-kodning vid export.

Du kan exportera HTML i Fireworks på ett antal olika sätt:

- Exportera en HTML-fil, som du senare kan öppna för redigering i en HTML-redigerare.
- Exportera varje sida i en Fireworks-fil till en separat HTML-fil.
- Kopiera HTML-kod till Urklipp i Fireworks och sedan klistra in koden direkt i ett befintligt HTML-dokument.
- Exportera en HTML-fil, öppna den i en HTML-redigerare, manuellt kopiera avsnitt av koden från filen och klistra in koden i ett annat HTML-dokument.
- Exportera HTML som CSS-lager (Cascading Style Sheet) och XHTML.
- Använd kommandot Uppdatera HTML när du vill göra ändringar i en HTML-fil som du tidigare har skapat.

I Fireworks kan du exportera HTML i generiskt format, Dreamweaver-format, Microsoft® FrontPage-format® och Adobe GoLive®-format.

Obs! Adobe Dreamweaver är starkt integrerat med Fireworks. I Fireworks hanteras export av HTML till Dreamweaver på ett annat sätt än export till andra HTML-redigerare. Hur du exporterar Fireworks-HTML till Dreamweaver beskrivs i "[Arbeta med Dreamweaver](#)" på sidan 250.

Exportmetoden att ta in Fireworks-HTML i andra program är idealisk om du arbetar i en grupp miljö. Med den här metoden delas arbetsflödet upp i segment så att en person kan utföra en uppgift i ett program, och en annan person kan ta över vid ett senare tillfälle i ett annat program.

Inkludera kommentarer i exporterad HTML

Kommentarer i Fireworks-HTML inleds med `<!--` och avslutas med `-->`. Det som finns mellan dessa två markörer tolkas inte som HTML- eller JavaScript-kod.

- ❖ Innan du exporterar, markerar du alternativet Inkludera HTML-kommentarer på fliken Allmänt i dialogrutan HTML-inställningar.

Resultat vid export

När du exporterar eller kopierar HTML från Fireworks genereras följande:

- Den HTML-kod som behövs för att sätta ihop segmenterade bilder och eventuell JavaScript-kod om dokumentet innehåller interaktiva element. Fireworks-HTML innehåller länkar till de exporterade bilderna och webbsidans bakgrundsfärg anges till arbetsytans färg.
- En eller flera bildfiler, beroende på hur många segment som finns i dokumentet och hur många lägen knapparna omfattar.

- En fil med namnet spacer.gif, om den behövs. Spacer.gif är en genomskinlig GIF-bild om 1x1 bildpunkter som används i Fireworks för att korrigera avståndsproblem när segmenterade bilder sätts ihop i en HTML-tabell. Du kan välja om du vill exportera en sådan distans i Fireworks.
- Om du exporterar några snabbmenyer, exporteras följande filer: mm_css_menu.js och en .css-fil som innehåller CSS-koden för snabbmenyerna. Om snabbmenyerna innehåller undermenyer, exporteras även filen arrows.gif.
- Om du exporterar eller kopierar HTML till Dreamweaver, skapas anteckningsfiler som möjliggör integrering mellan Fireworks och Dreamweaver. Dessa filer har filnamnstillägget mno.

Exportera Fireworks-HTML

- 1 Välj Arkiv > Exportera.
- 2 Navigera till en mapp på bärddisken som du vill exportera till.
- 3 På snabbmenyn Exportera väljer du HTML och bilder.
- 4 Klicka på knappen Alternativ och välj HTML-redigerare på snabbmenyn HTML-format på fliken Allmänt i dialogrutan HTML-inställningar. Om den HTML-redigerare som du söker inte finns med väljer du Generisk.
Obs! Det är viktigt att du väljer den aktuella HTML-redigeraren som HTML-format så att interaktiva element som knappar och överrullningar fungerar korrekt när de importeras till HTML-redigeraren.
- 5 Klicka på OK.
- 6 På snabbmenyn HTML väljer du Exportera HTML-fil.
- 7 Om dokumentet innehåller segment, väljer du Exportera segment på snabbmenyn Segment.
- 8 Om du vill lagra bilder i en separat mapp väljer du Lägg bilder i undermappen. Du kan välja en specifik mapp eller använda Fireworks standardmapp för bilder.
- 9 Om du exporterar ett flersidigt Fireworks-dokument, avmarkerar du kryssrutan Endast aktuell sida så att alla sidor exporteras till separata HTML-dokument.
- 10 Klicka på Spara.

När du är klar ser du de filer som du har exporterat i Fireworks på hårddisken. Bilder och en HTML-fil genereras på den plats som du har angett i dialogrutan Exportera.

Kopiera HTML-kod till Urklipp

Du kan kopiera HTML-kod till Urklipp i Fireworks på två olika sätt. Använd kommandot Kopiera HTML-kod eller välj Kopiera till Urklipp som ett alternativ i dialogrutan Exportera. Senare klistrar du in denna HTML-kod i ett dokument i den HTML-redigerare som du använder.

När du avgör hur Fireworks-HTML ska tas in i andra program, bör du ta hänsyn till följande nackdelar med att kopiera HTML-kod till Urklipp:

- Du får inte möjlighet att spara bilder i en undermapp. De måste finnas i samma mapp som den HTML-fil där du klistrar in den kopierade HTML-koden. Ett undantag är när HTML-kod kopieras till Dreamweaver.
- Eventuella länkar eller sökvägar som används för Fireworks snabbmenyer kopplas till hårddisken. HTML-kod som kopieras till Dreamweaver utgör ett undantag.
- Om du använder en annan HTML-redigerare än Dreamweaver eller Microsoft FrontPage, kopieras JavaScript-kod som är associerad med knappar, beteenden och överrullningsbilder, men de kanske inte fungerar på rätt sätt.

Om dessa faktorer utgör problem för dig, bör du använda alternativet Exportera HTML i stället för att kopiera HTML-koden till Urklipp.

Obs! Innan du kopierar HTML-kod måste du försäkra dig om att du har valt lämpligt HTML-format och markerat Inkludera HTML-kommentarer på fliken Allmänt i dialogrutan HTML-inställningar.

Kopiera Fireworks-HTML med hjälp av alternativet Kopiera HTML-kod

- 1 Välj Redigera > Kopiera HTML-kod.
- 2 Följ guiden. När du uppmanas, anger du en mapp som mål för de exporterade bilderna. Det måste vara platsen där HTML-filen ska placeras.

Obs! Om du planerar att klistra in HTML-koden i Dreamweaver spelar det inte någon roll vart du exporterar bilderna, så länge de befinner sig på samma Dreamweaver-plats som den HTML-fil i vilken du ska klistra in koden.

Kopiera Fireworks-HTML med hjälp av dialogrutan Exportera

- 1 Välj Arkiv > Exportera.
- 2 I dialogrutan Exportera anger du en mapp som mål för de exporterade bilderna. Det måste vara platsen där HTML-filen ska placeras.

Obs! Om du planerar att klistra in HTML-koden i Dreamweaver spelar det inte någon roll vart du exporterar bilderna, så länge de befinner sig på samma Dreamweaver-plats som den HTML-fil i vilken du ska klistra in koden.
- 3 På snabbmenyn Exportera väljer du HTML och bilder.
- 4 På snabbmenyn HTML väljer du Kopiera till Urklipp.
- 5 Om dokumentet innehåller segment, väljer du Exportera segment på snabbmenyn Segment.
- 6 Klicka på knappen Alternativ, välj HTML-redigerare i dialogrutan HTML-inställningar och klicka sedan på OK.
- 7 Klicka på Spara.

Klistra in HTML-kod som har kopierats från Fireworks i ett HTML-dokument

- 1 I HTML-redigeraren öppnar du ett befintligt HTML-dokument eller skapar ett nytt. Spara dokumentet till samma plats som du exporterade bilderna.

Obs! Att spara HTML-filen på samma plats som de exporterade bilderna är inte nödvändigt om du använder Dreamweaver. Så länge du exporterar bilderna från Fireworks till en Dreamweaver-plats och sparar HTML-filen till en plats någonstans inom platsen, kan du lösa sökvägarna till de associerade bilderna i Dreamweaver.

- 2 Visa HTML-koden och placera insättningspunkten mellan märkorden `<BODY>` .

Obs! HTML-kod som kopieras från Fireworks innehåller inte de inledande och avslutande märkorden `<HTML>` och `<BODY>` .

- 3 Klistra in HTML-koden.

Om det är möjligt när du kopierar till Urklipp, exporterar du bilderna till den plats där de ska finnas på webbplatsen. I Fireworks används dokumentrelativa URL-adresser, så om HTML eller bilder flyttas, bryts URL-länkarna.

Kopiera kod från en exporterad Fireworks-fil och klistra in den i ett annat HTML-dokument

- 1 Öppna den HTML-fil som du exporterade från Fireworks i en HTML-redigerare.
- 2 Markera den nödvändiga koden och kopiera den till Urklipp.
- 3 Öppna ett befintligt HTML-dokument eller skapa ett nytt.
- 4 Klistra in koden i den nya HTML-filen. Du behöver inte kopiera märkorden `<HTML>` och `<BODY>` , eftersom de redan ska finnas i mål-HTML-dokumentet.

Om du valde Inkludera HTML-kommentarer i dialogrutan HTML-inställningar i Fireworks, följer du instruktionerna i kommentarerna för hur du kopierar och klistrar in koden på lämplig plats.

- 5 Om Fireworks-dokumentet innehåller interaktiva element, kopierar du JavaScript-koden.

JavaScript-kod omges av `<SCRIPT>`-märkord och återfinns i avsnittet `<HEAD>` i dokumentet. Kopiera och klistra in hela `<SCRIPT>`-avsnittet, såvida inte måldokumentet redan innehåller ett `<SCRIPT>`-avsnitt. I det fallet bör du endast kopiera och klistra in innehållet i `<SCRIPT>`-avsnittet i det befintliga `<SCRIPT>`-avsnittet, och vara noga med att inte skriva över innehållet i det befintliga avsnittet. Se även till att det inte finns några dubletter av JavaScript-funktioner i `<SCRIPT>`-avsnittet när du har klistrat in koden.

Uppdatera exporterad HTML-kod

Genom att uppdatera kan du göra ändringar i ett HTML-dokument i Fireworks som du tidigare har exporterat och det är användbart om du vill uppdatera endast en del av ett dokument.

Obs! Uppdatera HTML fungerar olika med Dreamweaver-dokument än det gör med andra HTML-dokument. Mer information finns i "[Arbeta med Dreamweaver](#)" på sidan 250.

När du uppdaterar kan du välja att ersätta endast de bilder som har ändrats eller att skriva över all kod och alla bilder. Om du väljer att ersätta endast de bilder som har ändrats, behålls alla ändringar som du har gjort i HTML-filen utanför Fireworks.

Obs! Vid omfattande ändringar i dokumentets layout, gör du ändringarna i Fireworks och exporterar HTML-filen på nytt.

- 1 Välj Arkiv > Uppdatera HTML.
- 2 Välj vilken fil som ska uppdateras.
- 3 Klicka på Öppna.
- 4 Gör något av följande:
 - Om ingen Fireworks-genererad HTML-kod påträffas, klickar du på OK så att ny HTML-kod infogas i slutet av dokumentet.
 - Om Fireworks-genererad HTML-kod påträffas, väljer du något av följande och klickar på OK:
Ersätt bilder och HTML Ersätt tidigare Fireworks-HTML
Uppdatera endast bilder Skriv endast över bilder
- 5 Om dialogrutan Välj bildmapp visas, väljer du en mapp och klickar på Öppna.

Exportera CSS-lager

CSS-lager kan överlappa och staplas ovanpå varandra. I Fireworks, överlappar inte normala HTML-utdata.

- 1 Välj Arkiv > Exportera.
- 2 Skriv ett filnamn och välj en målmapp.
- 3 På snabbmenyn Exportera väljer du HTML och bilder.
 - Om du bara vill exportera det aktuella läget markerar du Endast aktuellt läge.
 - Om du bara vill exportera den aktuella sidan markerar du Endast aktuell sida.
 - Om du vill välja en mapp för bilder, markerar du Lägg bilder i undermappen.
- 4 Ange HTML-sidans egenskaper genom att klicka på Alternativ.
- 5 Klicka på Bläddra om du vill ange en bakgrundsbild och ställa in om bakgrundsbilden ska upprepas:
 - Välj Ingen upprepning om bilden endast ska visas en gång.

- Välj Upprepa om du vill att bilden ska visas upprepade gånger i både vertikal och horisontell ledd.
- Välj Upprepa x om du vill att bilden ska visas upprepade gånger i horisontell ledd.
- Välj alternativet Upprepa y om du vill att bilden ska visas upprepade gånger i vertikal ledd.

6 Välj sidjustering på webbläsaren som vänster, centrera eller höger.

7 Klicka på OK och sedan på Spara.

Exportera XHTML

XHTML är en kombination av HTML, den aktuella standarden för formatering och visning av webbsidor och XML (Extensible Markup Language). XHTML är bakåtkompatibel, vilket innebär att de senaste webbläsarna kan visa den och att den kan läsas av andra enheter som visar XML-innehåll, såsom PDA-enheter, mobiltelefoner och andra handhållna enheter.

I Fireworks kan du också importera XHTML. Se ”[Skapa Fireworks PNG-filer från HTML-filer](#)” på sidan 7.

Mer information om XHTML får du om du besöker XHTML-specifikationen hos World Wide Web Consortium (W3C) på www.w3.org.

- 1 Välj Arkiv > HTML-inställningar, välj ett XHTML-format på snabbmenyn HTML-format på fliken Allmänt och klicka sedan på OK.
- 2 Exportera dokumentet med hjälp av någon av de metoder som är tillgängliga för export eller kopiering av HTML. Se ”[Exportera HTML](#)” på sidan 242.

Obs! I Fireworks används UTF-8-kodning vid export till XHTML.

Exportera filer med och utan UTF-8-kodning

UTF-8, som står för Universal Character Set Transformation Format-8, är en textkodningsmetod som möjliggör för webbläsare att visa olika teckenuppsättningar (till exempel, kinesisk text och engelsk text) på samma HTML-sida. UTF-8-kodning är aktiverad som standard.

I Fireworks kan du även importera dokument där UTF-8-kodning används. Se ”[Skapa Fireworks PNG-filer från HTML-filer](#)” på sidan 7.

Exportera dokument utan UTF-8-kodning

- 1 Välj Arkiv > HTML-inställningar.
- 2 På fliken Dokumentspecifik, avmarkerar du kryssrutan UTF-8-kodning och klickar på OK.
- 3 Exportera dokumentet med hjälp av någon av de metoder som är tillgängliga för export eller kopiering av HTML.

Ange alternativ för HTML-export

I dialogrutan HTML-inställningar kan du definiera hur HTML ska exporteras i Fireworks. Ändringar som görs på fliken Dokumentspecifik påverkar endast det aktuella dokumentet. Allmänna inställningar och tabellinställningar är globala inställningar och påverkar alla nya dokument.

- 1 Gör något av följande:
 - Välj Arkiv > HTML-inställningar.
 - Klicka på knappen Alternativ i dialogrutan Exportera.
- 2 På fliken Allmänt, väljer du önskade alternativ.
HTML-format Välj format för exporterad HTML-kod.

Generisk HTML fungerar för alla HTML-redigerare. Om dokumentet däremot innehåller beteenden eller annat interaktivt innehåll, väljer du önskad specifik redigerare om den finns med i listan.

Om du vill exportera dokumentet med XHTML-standard, väljer du lämpligt XHTML-format på snabbmenyn.

Filnamnstilllägg Välj ett filnamnstilllägg på snabbmenyn eller ange ett nytt.

Inkludera HTML-kommentarer Välj att inkludera kommentarer om var HTML-koden ska kopieras och klistras in. Rekommenderas om dokumentet innehåller interaktiva element såsom knappar, beteenden eller överrullningsbilder.

Filnamn med gemener Välj alternativet om du vill att namnet på HTML-filen och de associerade bildfilerna ska skrivas med gemener vid export.

Obs! HTML-filens filnamnstilllägg ändras inte till gemener med det här alternativet om ett filnamnstilllägg med versaler har valts på snabbmenyn Tillägg.

Använd CSS för snabbmenyer Välj alternativet om du vill använda CSS i stället för JavaScript för snabbmenyernas kod. Du kan använda Dreamweaver för att indexera menyerna och för att uppdatera länkarna inom koden.

Skriv CSS till extern fil Välj alternativet om du vill att CSS-kod ska skrivas till en extern css-fil som exporteras till samma plats som HTML-filen. Namnet på css-filen matchar namnet på HTML-filen (med undantag för filnamnstillägget). Om du väljer det här alternativet exporteras även en fil med namnet mm_css_menu.js till samma plats som HTML-filen.

Obs! Alternativet är endast tillgängligt om du har valt alternativet Använd CSS för snabbmenyer.

Filskaparen (Mac OS) Välj ett associerat program på snabbmenyn. När du dubbelklickar på den exporterade HTML-filen på hårddisken, öppnas den automatiskt i det valda programmet.

- 3 På fliken Tabell väljer du inställningar för HTML-tabellerna. Information finns i ["Definiera hur HTML-tabeller exporteras"](#) på sidan 177.

- 4 På fliken Dokumentspecifik väljer du något av följande alternativ:

Segmentfilnamn Välj en formel för automatisk namngivning av segment på snabbmenyer. Du kan använda standardinställningarna eller välja egna alternativ.

Viktigt! Om du väljer Inget för någon av de första tre menyerna, exporteras segmentfiler i Fireworks som skriver över varandra, vilket resulterar i en enda exporterad bild och en tabell där bilden visas i varje cell.

Förvalt ALT-märke Ange text som ska visas i stället för alla bilder medan de hämtas från webben och i stället för bilder som inte kan hämtas. I vissa webbläsare kan den också visas i en tipsruta när pekaren passerar över bilden. Den utgör också ett hjälpmedel för personer med nedsatt syn.

Exportera HTML-sidor med flera navigeringsfält (för användning utan ramuppsättningar) Välj alternativet när du exporterar ett navigeringsfält som sammanlänkar flera sidor. I Fireworks exporteras ytterligare sidor för varje knapp i navigeringsfältet.

Inkludera områden utan segment Markera alternativet om du vill ta med områden av arbetsytan som inte är täckt av segment.

UTF-8-kodning Aktiverat som standard. Medger att tecken från flera teckenuppsättningar kan återges i det exporterade dokumentet. Om du vill inaktivera alternativet, avmarkerar du kryssrutan.

- 5 Om du vill spara inställningarna som globala standardinställningar, klickar du på Ange förval.

Exportera Adobe PDF-filer

När du behöver skriva ut en Fireworks-design eller distribuera den för granskning, exporterar du till Adobe PDF. Granskare kan lägga till kommentarer och svara på kommentarer från andra i Adobe Reader ® eller Acrobat®. Information om hur du konfigurerar PDF-granskningar finns i hjälpen för Acrobat.

Exporterade PDF-filer behåller alla sidor och hyperlänkar, så att granskare kan navigera precis som de skulle på webben. I motsats till HTML-prototyper, innehåller Adobe PDF däremot säkerhetsinställningar som förhindrar granskare att redigera eller kopiera designen.

- 1 Välj Arkiv > Exportera.
- 2 Välj Adobe PDF från popup-menyn Exportera.
- 3 Välj vilka sidor som ska exporteras och markera Visa PDF efter export så att PDF-filen automatiskt öppnas i Adobe Reader eller Acrobat.
- 4 Om du vill anpassa PDF-dokumentet, klickar du på Alternativ och justerar sedan följande inställningar:

Kompatibilitet Avgör vilka Adobe PDF-program som ska kunna öppna den exporterade filen.

Komprimering Avgör typ av bildkomprimering för reduktion av filstorlek. I allmänhet ger JPEG- och JPEG2000-komprimering bättre resultat på bilder som fotografier med gradvisa övergångar mellan färgerna. ZIP är ett bättre val för illustrationer med stora solida enfärgade områden.

Kvalitet För JPEG eller JPEG2000-komprimering, ger bildkvalitetsinställningar. Om Hög kvalitet väljs, produceras en stor fil med god bildkvalitet.

Konvertera till gråskala Konvertera alla bilder till gråskala, så att filstorleken minskar.

Aktivera textmarkering Låter granskare kopiera text från den exporterade filen. Avmarkera det här alternativet för att minska filstorleken avsevärt.

Utfallsvärde Avgör bildpunktsbredd för den tomma kant som omger bilden på varje sida. Med ett värde på exempelvis 20 omges varje bild med en kant om 20 bildpunkter.

Använd lösenord för att öppna dokument Kräver öppningslösenordet för att öppna den exporterade filen.

Använd lösenord för att begränsa aktiviteter Kräver säkerhetslösenordet för att utföra dessa valda funktioner: Utskrift, redigering, kopiering och kommentering.

- 5 Stäng dialogrutan Alternativ genom att klicka på OK.
- 6 Ange ett filnamn och en plats och klicka sedan på Spara.

Obs! Om det finns sidor i ditt Fireworks-dokument med genomskinliga arbetsytor kommer alla objekt med genomskinlighet att förlora de genomskinlighetsegenskaperna när du exporterar till PDF. Du undviker detta genom att ställa in arbetsytan till en icke-genomskinlig bakgrund innan du exporterar till PDF.

Visa exporterade PDF-filer (rekommenderas)

När du visar exporterade PDF-filer i Adobe Acrobat eller Adobe Reader använder du följande inställningar:

- 1 I Adobe Acrobat eller Adobe Reader väljer du Redigera > Inställningar.
- 2 Välj Sidvisning i den vänstra panelen.
- 3 Ange anpassad upplösning med 72 bildpunkter.
- 4 Ange zoomvärdet 100 %.

Exportera FXG-filer

FXG är ett filformat som stöds av Flash Catalyst, Fireworks, Illustrator och Photoshop. När du exporterar en fil som innehåller vektor- och bitmappsbilder med hjälp av FXG-export skapas en separat mapp med namnet <filnamn.assets>. Mappen innehåller de bitmappsbilder som är associerade med filen.

Om du tar bort någon av de associerade filerna från mappen kommer en eventuell import att misslyckas.

Obs! Element, filter, blandningslägen, övertoningar och masker som det inte finns någon motsvarande mappningstagg för i FXG exporteras som bitmappsbilder.

- 1 Välj Arkiv > Exportera och bläddra efter den plats där du vill spara filen.
- 2 Ange ett filnamn för FXG-filen.
- 3 Välj FXG och bilder på menyn Exportera i dialogrutan Exportera.
- 4 Klicka på Spara.

Obs! Objekt som utökas utanför arbetsytan i Fireworks visas helt när den exporterade FXG-filen öppnas i Flash Catalyst.

Skicka ett Fireworks-dokument som en e-postbilaga

Du kan skicka en Fireworks PNG-bild, en komprimerad JPEG-bild eller ett dokument med andra filformat och optimeringsinställningar som är tillgängliga på optimeringspanelen.

- 1 Välj Arkiv > Skicka till e-post.
- 2 Klicka på något av följande alternativ:

Fireworks-PNG Bifoga det aktuella PNG-dokumentet till ett nytt e-postmeddelande.

JPG-komprimerad Bifoga det aktuella dokumentet till ett nytt e-postmeddelande med optimeringsinställningen JPEG – Högre kvalitet.

Använda exportinställningar Bifoga det aktuella dokumentet till ett e-postmeddelande med de inställningar som har definierats på optimeringspanelen.

Obs! Mozilla, Netscape 6 och Nisus Emailer stöds inte på Macintosh.

Kapitel 18: Använda Fireworks med andra program

Vare sig du skapar webb- eller multimediam innehåll är Adobe® Fireworks® en viktig del i alla designers verktygslåda. Fireworks fungerar bra med andra program och innehåller en mängd integrationsfunktioner som underlättar designprocessen.

Fireworks integreras på ett enkelt sätt med andra Adobe-produkter som Adobe Photoshop® och Adobe GoLive®. Du kan t.ex. importera och exportera Photoshop-bilder som fullt änderingsbara bilder eller skapa och redigera HTML med Fireworks och GoLive.

Dan Carrs självstudiekurs i Adobe Dev Center ger insikter i http://www.adobe.com/go/learn_fw_interactivecontent_se.

Arbeta med Dreamweaver

Adobe Dreamweaver® och Fireworks identifierar och delar en del filredigeringar, däribland ändringar i länkar, bildscheman och tabellsegment. Med Dreamweaver och Fireworks är det dessutom lätt att redigera, optimera och placera webbgrafikfiler på HTML-sidor.

Placera Fireworks-bilder i Dreamweaver-filer

När du infogar JPEG-filer från Fireworks i Dreamweaver beräknas filens kvalitet automatiskt. Värdet kan vara 79 för vissa av filerna.

***Obs!** Innan du gör något av dessa åtgärder måste du se till att Dreamweaver har valts som HTML-typ i dialogrutan för HTML-inställningar.*

Infoga Fireworks-bilder i Dreamweaver med panelen Filer

- 1 Exportera bilden från Fireworks till den lokala platsmappen som angetts i Dreamweaver.
- 2 Öppna Dreamweaver-dokumentet och se till att du är i Design-läge.
- 3 Dra bilden från panelen Filer till Dreamweaver-dokumentet.

Infoga Fireworks-bilder i Dreamweaver med Infoga-menyn

- 1 Placera insättningspunkten där du vill att bilden ska visas i Dreamweavers dokumentfönster.
- 2 Gör något av följande:
 - Välj Infoga > Bild.
 - Klicka på Bilder: Bild i kategorin Gemensam i Infoga-fältet.
- 3 Navigera till bilden du exporterat från Fireworks och klicka på OK.

Skapa nya Fireworks-filer från Dreamweaver-platshållare

Med platshållarbilder kan du experimentera med olika webbsideslayouter innan du skapar den slutliga sidan. Använd platshållarbilder när du vill ange storlek och placering för Fireworks-bilder som i framtiden ska placeras i Dreamweaver.

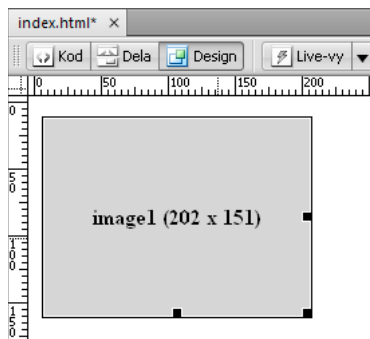
När du skapar en Fireworks-bild från en Dreamweaver-platshållarbild skapas ett nytt Fireworks-dokument med en arbetsyta som har samma dimensioner som den markerade platshållaren.

Obs! Allt beteende som tillämpas i Fireworks bevaras vid exporten tillbaka till Dreamweaver. På samma sätt bevaras också de flesta Dreamweaver-beteenden som tillämpas på platshållarbilder vid start-och-redigera med Fireworks. Det finns emellertid ett undantag: osammanhängande överrullningar som tillämpas på platshållarbilder i Dreamweaver bevaras inte när de öppnas och redigeras i Fireworks.

När en Fireworks-session är avslutad och du har återgått till Dreamweaver ersätter den nya Fireworks-bilden du skapat den platshållarbild som ursprungligen markerats.

- 1 I Dreamweaver sparar du det önskade HTML-dokumentet på en plats i mappen Dreamweaver-plats.
- 2 Placera insättningspunkten på önskad position i dokumentet och gör något av följande:
 - Välj Infoga > Bildobjekt > Platshållarbild.
 - Klicka på Bilder: popup-menyn Bild i kategorin Gemensam i Infoga-fältet och välj Platshållarbild.
- 3 Ange namn, dimensioner, färg och alternativ text för platshållarbild.

En platshållarbild infogas i Dreamweaver-dokumentet.



- 4 Gör något av följande:
 - Markera platshållarbildens och klicka på Skapa i egenskapskontrollen.
 - Ctrl-dubbeltklicka (Windows) eller Kommando-dubbeltklicka (Mac OS) på platshållarbildens.
 - Högerklicka (Windows) respektive Ctrl-klicka (Mac OS) och välj Skapa bild i Fireworks.

Fireworks öppnas med en tom arbetsyta som har exakt samma storlek som platshållarbildens. Överst i dokumentfönstret anges att du redigerar en bild från Dreamweaver.
- 5 Skapa en bild i Fireworks och klicka på Klar.
- 6 Ange ett namn på och en plats för PNG-källfilen.
- 7 Ange ett namn på de exporterade bildfilerna.

Detta är bildfiler som visas i Dreamweaver.
- 8 Ange en plats i mappen Dreamweaver-plats för exporterade filer och klicka sedan på Spara.

När du återgår till Dreamweaver ersätts den platshållarbild du ursprungligen markerat med den nya Fireworks-bilden eller tabellen.



Placera Fireworks HTML-kod i Dreamweaver

Om du vill exportera Fireworks-filer till Dreamweaver måste du göra det i två steg. Du exporterar filer från Fireworks direkt till en Dreamweaver-platsmapp. Då genereras en HTML-fil och de associerade bildfilerna på den plats du anger. Placera därefter HTML-koden i Dreamweaver med funktionen Infoga Fireworks HTML.

- 1 Exportera Fireworks HTML-dokument till HTML-format.
- 2 Spara dokumentet i Dreamweaver på en angiven plats.
- 3 Placera insättningspunkten i dokumentet där du vill att den infogade HTML-koden ska börja.
- 4 Gör något av följande:
 - Välj Infoga > Bildobjekt > Fireworks HTML.
 - Klicka på Bilder: popup-menyn Bild i kategorin Gemensam i Infoga-fältet och välj Fireworks HTML.
- 5 I dialogrutan som öppnas klickar du på Bläddra och väljer önskad Fireworks HTML-fil.
- 6 (Valfritt) Välj Ta bort filen när innehållet infogats och flytta HTML-filen till papperskorgen (Windows) eller ta bort den permanent (Mac OS) när åtgärden är slutförd.

Den här åtgärden påverkar inte PNG-källfilen som associeras med HTML-filen.

- 7 Klicka på OK för att infoga HTML-koden tillsammans med dess associerade bilder, segment och JavaScript i Dreamweaver-dokumentet.

Kopiera Fireworks HTML-kod och använda den i Dreamweaver

När du kopierar Fireworks HTML-kod till Urklipp kopieras all HTML- och JavaScript-kod som associeras med Fireworks-dokumentet till Dreamweaver-dokumentet, bilder exporteras till en plats du anger och Dreamweaver uppdaterar HTML med dokumentrelativa länkar till dessa bilder.

Obs! Metoden fungerar bara med Dreamweaver. Den fungerar inte med andra HTML-redigerare.

- ❖ Kopiera HTML-koden till Urklipp i Fireworks och klistra sedan in den i ett Dreamweaver-dokument.



Du kan också öppna en exporterad Fireworks HTML-fil i Dreamweaver och sedan kopiera och klistra in önskade avsnitt i ett annat Dreamweaver-dokument.

Uppdatera Fireworks HTML som exporterats till Dreamweaver



Roundtrip HTML har många fördelar när man arbetar med HTML som exporterats till Dreamweaver. (Se ”[Om Roundtrip HTML](#)” på sidan 254.)

- 1 Gör ändringar i PNG-dokument i Fireworks.
- 2 Välj Arkiv > Uppdatera HTML.
- 3 Navigera till Dreamweaver-filen som innehåller den HTML som ska uppdateras och klicka sedan på Öppna.
- 4 Navigera till den mapp där du vill placera de uppdaterade bildfilerna och klicka på Öppna.

Fireworks uppdaterar HTML- och JavaScript-koden i Dreamweaver-dokumentet. Fireworks exporterar också uppdaterade bilder som är kopplade till HTML-koden och placerar dem i den angivna målappen.

Obs! Om Fireworks inte hittar matchande HTML-kod att uppdatera kan du infoga ny HTML-kod i Dreamweaver-dokumentet. Fireworks placerar den nya kodens JavaScript-avsnitt i början av dokumentet och HTML-tabellen eller länken till bilden i slutet av dokumentet.

Exportera Fireworks-filer till Dreamweaver-bibliotek

Ett *biblioteksobjekt* är en del av en HTML-fil som finns i mappen Bibliotek i platsens rotmapp. Biblioteksobjekt visas som en kategori i Dreamweavers panel Resurser. Biblioteksobjekt i Dreamweaver förenklar redigeringen och uppdateringen av ofta använda platskomponenter. Du kan dra ett biblioteksobjekt (en fil med filnamnstillägget lbi) från panelen Resurser till vilken sida som helst på webbplatsen.

Du kan inte redigera ett biblioteksobjekt direkt i Dreamweaver-dokument utan bara redigera mallbiblioteksobjektet. Därefter kan du låta Dreamweaver uppdatera varje kopia av detta objekt när det placeras på webbplatsen. Dreamweaver-biblioteksobjekt liknar Fireworks-symboler. Ändringar i huvudbiblioteksdokumentet (LBI) återspeglas i alla biblioteksförekomster på webbplatsen.

Obs! Dreamweaver-biblioteksobjekt stöder inte popup-menyer.

- 1 Välj Arkiv > Export.
- 2 Välj Dreamweaver-bibliotek från popup-menyn Exportera.

Välj eller skapa en mapp som heter Bibliotek på din Dreamweaver-plats som plats för filerna. Namnet är skiftlägeskänsligt.

Obs! I Dreamweaver identifieras den exporterade filen som ett biblioteksobjekt bara om den sparas i mappen Bibliotek.

- 3 Skriv in ett filnamn.
- 4 (Valfritt) Om bilden innehåller segment välj du segmentalternativ.
- 5 Välj Lägg bilder i undermappen om du vill ha en separat mapp för sparade bilder.
- 6 Klicka på Spara.

Redigera Fireworks-filer från Dreamweaver

Med funktionen Roundtrip HTML integreras Fireworks och Dreamweaver. Med den kan du göra ändringar i ett program och låta dessa ändringar återspeglas i det andra programmet.

Om Roundtrip HTML

Fireworks identifierar och bevarar de flesta typer av redigeringar som görs i ett dokument i Dreamweaver, inklusive ändrade länkar, redigerade bildscheman, redigerad text och HTML i HTML-segment samt beteenden som delas mellan Fireworks och Dreamweaver. Med egenskapskontrollen i Dreamweaver kan du identifiera Fireworks-genererade bilder, tabellsegment och tabeller i ett dokument.

Fireworks stöder de flesta typer av Dreamweaver-redigeringar. Större ändringar i en tabells struktur i Dreamweaver kan emellertid skapa oförenliga skillnader mellan de två programmen. När du gör större ändringar i en tabellayout använder du Dreamweavers start-och-redigera-funktion för att redigera tabellen i Fireworks.

Obs! Dreamweaver använder Fireworks teknik och innehåller grundläggande bildredigeringsfunktioner för ändringar av bilder utan något externt bildredigeringsprogram. Dreamweavers bildredigeringsfunktioner kan bara tillämpas på JPEG- och GIF-bildformat.

Redigera en Fireworks-bild som placerats i Dreamweaver

Obs! Innan du redigerar Fireworks-grafik i Dreamweaver måste du utföra några preliminära åtgärder. Mer information finns i "[Alternativ för att starta och redigera](#)" på sidan 256.

- 1 I Dreamweaver väljer du Fönster > Egenskaper när du vill öppna egenskapskontrollen.
- 2 Gör något av följande:
 - Välj önskad bild. (I egenskapskontrollen identifieras markeringen som en Fireworks-bild och visas namnet på den kända PNG-källfilen för bilden.) Klicka sedan på Redigera i egenskapskontrollen.
 - Ctrl-dubbeltklicka (Windows) eller Kommando-dubbeltklicka (Mac OS) på den bild som ska redigeras.
 - Högerklicka (Windows) respektive Ctrl-klicka (Mac OS) på önskad bild och välj Redigera med Fireworks på snabbmenyn.
- 3 Ange (på uppmaning) om du vill leta upp en Fireworks-källfil för den placerade bilden.
- 4 Redigera bilden i Fireworks.

De redigeringar du anger bevaras i Dreamweaver.
- 5 Klicka på Klar för att exportera bilden med aktuella optimeringsinställningar, uppdatera GIF- eller JPEG-filen som används av Dreamweaver och spara PNG-källfilen om en källa har markerats.

Obs! När du öppnar en bild på panelen Dreamweaver-plats, som är standardredigeraren för den bildtypen och som anges i Dreamweavers inställningar, öppnas filen. När bilderna öppnas från den här platsen öppnas inte PNG-originalfilen i Fireworks. Om du vill använda Fireworks integrationsfunktioner öppnar du bilder inifrån Dreamweavers dokumentfönster.

Redigera en Fireworks-tabell som placerats i Dreamweaver

Obs! Innan du redigerar Fireworks-tabeller från Dreamweaver måste du utföra några preliminära starta-och-redigera-åtgärder. Mer information finns i "[Alternativ för att starta och redigera](#)" på sidan 256.

- 1 I Dreamweaver väljer du Fönster > Egenskaper när du vill öppna egenskapskontrollen.
- 2 Gör något av följande när du öppnar PNG-källfilen i dokumentfönstret:
 - Klicka i tabellen och sedan på märkordet `TABLE` i statusfältet om du vill markera hela tabellen. (I egenskapskontrollen identifieras markeringen som en Fireworks-tabell och visas namnet på den kända PNG-källfilen för tabellen.) Klicka sedan på Redigera i egenskapskontrollen.
 - Välj en bild i tabellen och klicka på Redigera i egenskapskontrollen.

- Högerklicka (Windows) respektive Ctrl-klicka (Mac OS) på bilden och välj Redigera med Fireworks på snabbmenyn.

3 Gör redigeringarna i Fireworks.

I Dreamweaver identifieras och bevaras alla redigeringar som tillämpas på tabellen i Fireworks.

4 När du har redigerat tabellen klickar du på Klar i dokumentfönstret.

HTML- och bildsegmentsfilerna för tabellen exporteras med aktuella optimeringsinställningar, tabellen som placerats i Dreamweaver uppdateras och PNG-källfilen sparas.

***Obs!** Du kan få en Dreamweaver-fil om du kapslar en annan tabell inuti den ursprungliga Fireworks-genererade tabellen och sedan försöker redigera tabellen med Roundtrip-redigering i Dreamweaver. Mer information finns i TechNote 19231 på Adobes webbplats.*

Om Dreamweaver-beteenden som stöds och inte stöds

Om en enskild osegmenterad Fireworks-bild infogas i ett Dreamweaver-dokument och ett Dreamweaver-beteende tillämpas, kommer bilden att ha ett segment överst när det öppnas och redigeras i Fireworks. Segmentet visas inte i början eftersom segment automatiskt stängs av när du öppnar och redigerar enskilda, osegmenterade bilder som Dreamweaver-beteenden tillämpas på. Du kan visa segmentet genom att aktivera synligheten i webblagret på panelen Lager.

När du visar egenskaper för ett segment i Fireworks som har ett Dreamweaver-beteende bifogat, kanske texttrutan Länk i egenskapskontrollen visar `javascript:; .` Att ta bort den här texten gör ingen skada. Du kan skriva över texten och ange en URL och beteendet är fortfarande kvar när du återgår till Dreamweaver.

När du arbetar med Roundtrip HTML från Dreamweaver stöder Fireworks serversidans filformat, t.ex. CFM och PHP.

Dreamweaver stöder alla beteenden som tillämpas i Fireworks, däribland dem som krävs för överrullningar och knappar.

***Obs!** Dreamweaver-biblioteksobjekt stöder inte popup-menyer.*

Fireworks stöder följande Dreamweaver-beteenden under en starta-och-redigera-session:

- Enkel överrullning
- Byt bild
- Byt bildåterställning
- Ange text för statusfältet
- Ställ in navigationsfältets bild
- Popup-meny

***Obs!** Fireworks stöder inte nonnativa beteenden, däribland serversidans beteenden.*

Optimera Fireworks-bilder och animeringar som placerats i Dreamweaver

Ändra optimeringsinställningar för en Fireworks-bild som placerats i Dreamweaver

1 Markera bilden i Dreamweaver och gör något av följande:

- Välj Kommandon > Optimera bild.
- Klicka på knappen Optimera i egenskapskontrollen.
- Högerklicka (Windows) eller Ctrl-klicka (Mac OS) och välj Optimera i Fireworks på popup-menyn.

- 2 Ange (på uppmaning) om du vill öppna en Fireworks-källfil för den placerade bilden.
- 3 Gör redigeringar i dialogrutan Exportera förhandsgranskning:
 - Om du vill ändra optimeringsinställningar klickar du på fliken Alternativ.
 - Om du vill redigera den exporterade bildens storlek och område klickar du på fliken Fil. Om du ändrar bilddimensionerna i Fireworks måste du återställa bildens storlek i egenskapskontrollen när du återgår till Dreamweaver.
 - Om du vill redigera bildens animeringsinställningar klickar du på fliken Animering.
- 4 När du har redigerat bilden klickar du på OK för att exportera bilden, uppdatera bilden i Dreamweaver och spara PNG-filen.

Om du ändrat format på bilden uppmanas du av Dreamweavers länkkontroll att uppdatera referenserna till bilden.

Ändra animeringsinställningar

Om du öppnar och optimerar en animerad GIF-fil kan du också redigera animeringsinställningarna. Animeringsalternativen i dialogrutan Exportera förhandsvisning liknar dem som finns på panelen Fireworks-lägen.

Obs! Om du vill redigera enskilda bildelement i en Fireworks-animering, måste du öppna och redigera Fireworks-animeringen.

Alternativ för att starta och redigera

Om du vill använda Roundtrip HTML effektivt bör du utföra några preliminära åtgärder, t.ex. ställa in Fireworks som din primära bildredigerare i Dreamweaver, ange inställningar för att starta och redigera för Fireworks och definiera en lokal plats i Dreamweaver.

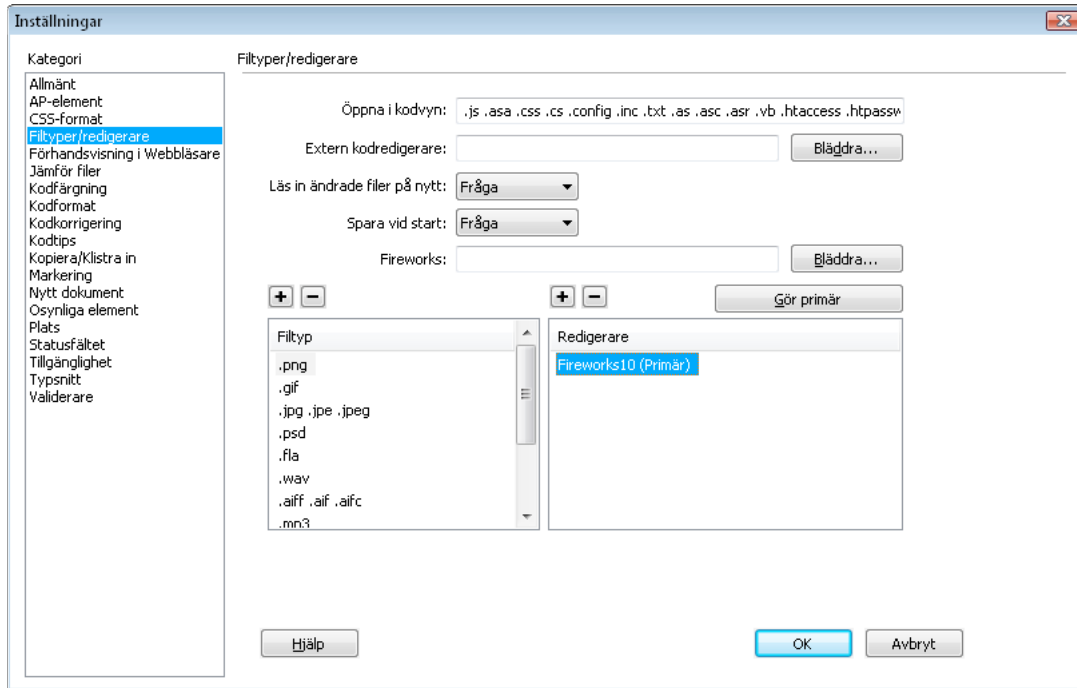
Ange Fireworks som primär extern bildredigerare för Dreamweaver

Dreamweaver har inställningar för automatiskt start av vissa program för redigering av vissa filtyper. Om du vill använda Fireworks starta-och-redigera-funktioner måste du se till att Fireworks har angetts som primär redigerare för GIF-, JPEG- och PNG-filer i Dreamweaver.

Obs! Det är bara nödvändigt att ange den här inställningen om du får problem med att starta Fireworks från Dreamweaver.

- 1 I Dreamweaver väljer du Redigera > Inställningar och sedan Filtyper/Redigerare.
- 2 I listan över filnamnstilllägg väljer du ett webbilsfiltillägg (gif, jpg eller png).

- 3 I listan över redigerare väljer du Fireworks. Om Fireworks inte finns med i listan klickar du på Plus (+), letar upp Fireworks-programmet på hårddisken och klickar på Öppna.



- 4 Klicka på Gör primär.
- 5 Upprepa steg 2 till 4 för att ange Fireworks som primär redigerare för andra webbbildsfiltypen.

Ange inställningar för att starta och redigera för Fireworks-källfiler

Med inställningarna för att starta och redigera för Fireworks kan du ange hur du vill hantera PNG-källfiler när du öppnar Fireworks från ett annat program.

I Dreamweaver identifieras inställningarna för att starta och redigera för Fireworks *bara* när du öppnar och optimerar en bild som inte ingår i en Fireworks-tabell och som inte innehåller en korrekt Design Note-bana till en PNG-källfil. I alla andra fall, däribland alla starta-och-redigera-fall för Fireworks-bilder, öppnas PNG-källfilen automatiskt i Dreamweaver och du uppmanas leta upp källfilen om den inte hittas.


- 1 I Fireworks väljer du Redigera > Inställningar (Windows) eller Fireworks > Inställningar (Mac OS).
- 2 Klicka på kategorin för starta-och-redigera och ange alternativ.

Mer information finns i "[Inställningar för Starta och redigera](#)" på sidan 293.

Om Design Notes och källfiler

När du exporterar en Fireworks-fil från en sparad PNG-källfil till en Dreamweaver-plats, skriver Fireworks en Design Note som innehåller information om PNG-filen. När du öppnar och redigerar en Fireworks-bild från Dreamweaver används Design Note för att leta upp PNG-källfilen för denna fil. Spara alltid din Fireworks PNG-källfil och exporterade filer på en Dreamweaver-plats. Detta gör att alla användare som delar platsen kan leta upp källfilen när de startar Fireworks från Dreamweaver.

Överföra platsfiler med knappen Filhantering

Knappen Filhantering , som sitter överst i dokumentfönstret, ger enkel åtkomst till filöverföringskommandon. Använd den här knappen om dokumentet finns i en Dreamweaver-platsmapp och platsen har åtkomst till en fjärrserver. För att Fireworks ska kunna identifiera mappen som en plats måste du använda dialogrutan Hantera plats i Dreamweaver för att definiera målmappen (eller en innehållsmapp) som en lokal rotmapp för platsen.

Obs! Innan du använder alternativen *Checka in* och *Checka ut* i Fireworks måste du välja *Aktivera in- och utcheckning* för den Dreamweaver-plats som dokumentet finns i.

Visa Kopierar fjärrversionen av filen till den lokala platsen och ersätter den lokala filen med fjärrkopian.

Checka ut Checkar ut filen och ersätter den lokala filen med fjärrkopian.

Placera Kopierar den lokala versionen av filen till fjärrplatsen och ersätter fjärrfilen med den lokala kopian.

Checka in Checkar in filen och ersätter fjärrfilen med den lokala kopian.

Ångra Checka ut Ångrar Checka ut för den lokala filen och checkar in den samt ersätter den lokala filen med fjärrkopian.

Obs! Filhanteringskommandon aktiveras i Fireworks bara om dokumentet finns i en Dreamweaver-platsmapp med en fjärrserver definierad. Fireworks-filhanteringskommandon kan bara användas för filer som finns på platser där transportmetoderna Local/Network och FTP används. Filer på platser där SFTP eller tredjepartstransportmetoder, t.ex. SourceSafe, WebDAV och RDS, används, kan inte transporteras till och från fjärrservern inifrån Fireworks.

Arbeta med HomeSite, GoLive och andra HTML-redigerare

Fireworks och Adobe HomeSite® är kraftfullt integrerade, vilket gör att du kan starta Fireworks från HomeSite när du vill redigera webbgrafik. När du avslutar Fireworks tillämpas de uppdateringar automatiskt du gjort på den placerade bilden i HomeSite. Med dessa två program kan du effektivt redigera webbgrafik på HTML-sidor.

Placera Fireworks-bilder i HomeSite

När du har exporterat GIF- eller JPEG-bilder från Fireworks kan du infoga dem i ett HomeSite-dokument.

- 1 I HomeSite sparar du dokumentet (krävs för att skapa relativa banor till bilder).
- 2 I fönstret Resurser letar du upp och markerar den Fireworks-bild du exporterat.
- 3 Gör något av följande om du vill infoga Fireworks-bilden i HomeSite-dokumentet:
 - Dra filen från fönstret Resurser till önskad plats i HTML-koden på fliken Redigera i dokumentfönstret.
 - På fliken Redigera i dokumentfönstret placerar du insättningspunkten där du vill infoga Fireworks-bilden och sedan högerklickar du på filen i fönstret Resurser och väljer Infoga som länk.

En länk till Fireworks-bilden skapas i HTML-koden. Klicka på fliken Bläddra om du vill förhandsvisa bilden i HomeSite-dokumentet.

Placera Fireworks-HTML i HomeSite

Obs! Innan du exporterar, kopierar eller uppdaterar Fireworks-HTML för användning i HomeSite, anger du Allmän för HTML-typ i dialogrutan HTML-inställningar.

Mer information finns i hjälpen till Fireworks.

Exportera Fireworks-HTML till HomeSite

Vid export av HTML från Fireworks genereras en HTML-fil och de associerade bildfilerna på den plats du anger. Du kan därefter öppna HTML-filen i HomeSite för redigering.

- ❖ Exportera dokumentet till HTML i Fireworks och öppna den exporterade filen i HomeSite genom att välja Arkiv > Öppna.

Kopiera Fireworks HTML till Urklipp och använda i HomeSite

Kopiera Fireworks-genererad HTML till Urklipp från Fireworks och klistra sedan in den direkt i ett HomeSite-dokument. Alla nödvändiga filer exporteras till den plats du anger.

- ❖ Kopiera HTML till Urklipp i Fireworks och klistra sedan in den i ett nytt HomeSite-dokument.

Kopiera kod från en exporterad Fireworks-fil och klistra in den i HomeSite

- ❖ Exportera en Fireworks HTML-fil och kopiera och klistra sedan in den önskade koden i ett befintligt HomeSite-dokument.

Uppdatera Fireworks HTML som exporterats till HomeSite

- ❖ Använd kommandot Uppdatera HTML i Fireworks.

Redigera Fireworks-bilder i HomeSite

- 1 Spara dokumentet i HomeSite.
- 2 Gör något av följande:
 - Högerklicka på bildfilen på någon av Filer-flikarna i fönstret Resurser.
 - Högerklicka på bilden på fliken Miniaturbilder i fönstret Resultat.
 - Högerklicka på det associerade märkordet `img` i HTML-koden på fliken Redigera i dokumentfönstret.
- 3 Välj Redigera i Fireworks på popup-menyn.
HomeSite startar Fireworks, om det inte redan är öppet.
- 4 Ange (på uppmaning) om du vill leta upp en Fireworks-källfil för den placerade bilden. Mer information om Fireworks-källfiler finns i Fireworks-hjälpen.
- 5 Redigera bilden i Fireworks.
Dokumentfönstret anger att du redigerar en Fireworks-bild från ett annat program.
- 6 När du har redigerat klart klickar du på Klar i dokumentfönstret.
Den uppdaterade bilden exporteras tillbaka till HomeSite och PNG-källfilen sparas om en källfil valts.

Arbeta med GoLive och andra HTML-redigerare

Fireworks genererar ren HTML som kan läsas av alla HTML-redigerare, och det kan också importera HTML-innehåll. Med den här funktionen kan du öppna och redigera nästan alla HTML-dokument i Fireworks.

Du kan exportera och kopiera Fireworks HTML till GoLive på samma sätt som du kan med de flesta andra HTML-redigerare. Den enda undantaget är att du måste välja GoLive HTML som HTML-stil innan du exporterar eller kopierar HTML från Fireworks.

***Obs!** GoLive HTML-stilen stöder inte popup-menykod. Om ditt Fireworks-dokument innehåller popup-menyer väljer du allmän HTML som HTML-format innan du exporterar.*

Arbeta med Flash

- Du kan importera, kopiera och klistra in, eller exportera Fireworks-vektorer, bitmappar, animeringar och flerlägesknappsgrafik som ska användas i Flash®.
- TLF-text från Flash kopieras som en tom bitmappsbild i Fireworks på Windows. Konvertera TLF-text till ASCII-text och importera den till Fireworks.
- Med funktionen starta-och-redigera är det enkelt att redigera Fireworks-bilder i Flash. När du arbetar i Flash tillämpas alltid de inställningar för att starta och redigera du anger i Fireworks.
- Flash HTML-stilen stöder inte popup-menykod. Fireworks knappars beteenden och andra typer av interaktivitet importeras inte till Flash.

Placera Fireworks-grafik i Flash

Import eller kopiering av en Fireworks PNG-fil ger bästa kontrollen av hur grafik och animeringar läggs till i Flash. Du kan också importera JPEG-, GIF-, PNG- och SWF-filer som har exporterats från Fireworks.

***Obs!** När Fireworks-grafik importeras eller kopieras och klistras in i Flash förloras vissa attribut, t.ex. direktfilter och strukturer. Du kan inte importera eller kopiera en övertoningseffekt från Fireworks till ett Flash-dokument. Flash stöder dessutom bara helfyllningar, övertoningsfyllningar och baslinjer.*

Importera Fireworks PNG-filer till Flash

Du kan importera Fireworks PNG-källfiler direkt till Flash utan att behöva exportera till något annat grafikformat. Alla Fireworks-vektorer, bitmappar, animeringar och flerlägesknappsbilder kan importeras till Flash.

***Obs!** Knappbeteenden i Fireworks och andra typer av interaktivitet importeras inte till Flash eftersom Fireworks-beteenden aktiveras av JavaScript som är externt till filformatet. Flash använder intern ActionScript-kod.*

- 1 Spara dokumentet i Fireworks.
- 2 Byt till ett öppet dokument i Flash.
- 3 (Valfritt) Klicka på nyckelläget och lagret som du vill importera Fireworks-innehållet till.
- 4 Välj Arkiv > Import.
- 5 Navigera till och markera PNG-filen.
- 6 Gör något av följande i dialogrutan Importera Fireworks-dokument:
 - Välj Importera som en sammanslagen bitmapp.
 - Välj ett importalternativ på de två popup-menyer.
- 7 Välj hur texten ska importeras.
- 8 Klicka på OK.

***Obs!** Dina val i dialogrutan Importera Fireworks-dokument sparas och används som standardinställningar.*

Alternativ för import av Fireworks-grafik, vektorobjekt och text

Importalternativ för bilder

Importera som en sammanslagen bitmapp Importerar en enskild, icke ändringsbar bild.

Importera alla sidor i nya lägen som filmklipp Importerar alla sidor i PNG-filen till ett nytt Flash-lager som får samma namn som PNG-filen. Ett nyckelläge skapas i det nya lagret på det aktuella lägets plats, den första sidan i PNG-filen placeras som ett filmklipp i det här läget och alla andra sidor placeras i lägen efter det som filmklipp. Lagerhierarkin och lägen i PNG-filen bevaras.

Importera sidan 1 i aktuellt läge som filmklipp Innehållet i den valda sidan importeras som ett filmklipp som placeras i det aktiva läget och det aktiva lagret i Flash-filen. Lagerhierarkin och lägen i PNG-filen bevaras.

Importera alla sidor i nya scener som filmklipp Importerar alla sidor från PNG-filen och mappar alla till en ny scen som filmklipp. Alla lager och lägen på sidorna bevaras. Om det redan finns scener i Flash-filen läggs de nya scenerna till efter de befintliga vid importen.

Importera sidan 1 i nytt lager Den valda sidan importeras som ett nytt lager. Lägen importeras i tidslinjen som separata lägen.

Alternativ för import av vektorobjekt

Importera som bitmappar för att bevara utseende Bevarar möjligheten till redigering av vektorobjekt, såvida de inte har speciella fyllningar, linjer eller effekter som Flash inte stöder. Om du vill bevara utseendet på sådana objekt konverteras de till icke-ändringsbara bitmappsbilder i Flash.

Importera som redigerbara banor Bevarar ändringsbarheten av alla vektorobjekt. Om objekt har speciella fyllningar, linjer eller effekter som Flash inte stöder, kan dessa egenskaper se annorlunda ut när de importerats.

Importalternativ för text

Importera som bitmappar för att bevara utseende Bevarar möjligheten till redigering av text, såvida den inte har speciella fyllningar, linjer eller effekter som Flash inte stöder. Om du vill bevara utseendet på sådan text konverteras den till icke-ändringsbar bitmappsbild i Flash.

Obs! TLF-text från Flash kopieras som en tom bitmappsbild i Fireworks.

Bevara all text redigerbar Bevarar ändringsbarheten för all text. Om textobjekt innehåller speciella fyllningar, linjer eller effekter som Flash inte stöder, kan dessa objekt se annorlunda ut när de importerats.

Kopiera eller dra Fireworks-grafik till Flash

Om du vill kopiera grafik till versioner av Flash som är tidigare än Flash 8 väljer du Redigera > Kopiera bankonturer.

Obs! Du måste kanske dela upp objekten (Ändra > Dela upp) för att de ska kunna redigeras som separata vektorobjekt i Flash.

- 1 I Fireworks markerar du de objekt som ska kopieras.
- 2 Välj Redigera > Kopiera och sedan Kopiera i Flash-popup-menyn.
- 3 I Flash skapar du ett nytt dokument och väljer Redigera > Klistra in eller också drar du filen direkt från Fireworks till Flash.
- 4 I dialogrutan Importera Fireworks-dokument väljer du ett Till-alternativ:

Aktuella lägen som filmklipp Innehållet som klistras in importeras som ett filmklipp som placeras i det aktiva läget och det aktiva lagret i Flash-filen. Lagerhierarkin och lägen i PNG-filen bevaras.

Nytt lager Det inklistrade innehållet importeras som ett nytt lager. Lägen importeras i tidslinjen som separata lägen.

5 Välj hur vektorobjekt ska importeras.

6 Välj hur texten ska importeras.

7 Klicka på OK.

Obs! Dina val i dialogrutan Importera Firework-dokument sparas och används som standardinställningar.

Om biblioteksstrukturen i Flash

Fireworks-objekt importeras i en Fireworks-objektsmapp i Flash-biblioteket. Strukturen i mappen är så här:

Fil 1, mapp // har fått Fireworks-filnamnet

- Sidan 1, mapp // har fått sidans namn (om det är flera sidor)
 - Sidan 1 // har fått sidans namn
 - — Läge 1 mapp // har fått lägets namn (om det är flera lägen)
 - — Läge 1 // har fått lägets namn
 - — — Symbol 1 i Läge 1 // namnet baseras på symbolnamnet
 - — — Symbol 2 i Läge 1
 - ...
 - Delade lager, mapp // Delade lager i lägen på Sidan 1
 - — Delade lager, mapp // har fått namnet på det delade lagret
 - — Delat lager, symbol
- Sidan 2, mapp
 - Sidan 2
 - Symbol 1 på Sidan 2 (för en sida utan lägen)
 - ...
- Huvudsida, mapp
 - Huvudsida
 - Symbol 1 på Huvudsida
 - ...
 - Delade lager, mapp // Delade lager på sidor
 - — Delade lager, mapp // har fått namnet på det delade lagret
 - — Delat lager, symbol

Om import av Fireworks-symboler till Flash

När du importerar Fireworks-symboler till Flash måste du tänka på följande:

- Om en symbol använder 9-segmentsstödlinjer, importeras de fyra stödlinjerna och bevaras i Flash. 9-segmentsstödlinjer bevaras emellertid inte för animeringar. De importerade symbolerna sparas som symboler i Flash-biblioteket.

- Mjuka redigeringar som har använts på symboler försvinner. Huvudkopian för symbolen importeras.
- Grafiksymboler lagras som en PNG-fil och JSF-filer. Endast PNG-filen importeras. Om symbolen innehåller ett antal banor kombineras de till en symbol.
- Om du vill ha en symbols alla funktioner i Flash ersätter du den med Flash-versionen av symbolen.

Bevara synlighet och låsning

Objekt och lager som döljs i PNG-filen importeras och förblir dolda i Flash. Icke-synliga delar av en grafiksymbol importeras inte (t.ex. knappen Över- eller Ned-läge).

Om ett lager är låst eller dolt ärver alla objekt och underlager i lagret den låsta eller dolda inställningen och behåller den när de importeras till Flash.

Om du importerar en enskild sida till ett nytt lager i Flash skapas ett lager för hela sidan och alla objekt visas. Synlighets- och låsningsattribut bevaras inte.

Photoshops lagereffekter som stöds

Photoshop Live-effekt - Skugga Avbildning enligt följande:

- storleksavbildningar till oskärpaX, oskärpaY
- avståndsavbildningar till avstånd
- färgavbildningar till färg
- vinkelavbildningar till 180 - (Photoshop Effect-vinkel)

Photoshop Live-effekt - Inre skugga Avbildning enligt följande:

- storleksavbildningar till oskärpaX, oskärpaY
- avståndsavbildningar till avstånd
- färgavbildningar till färg
- vinkelavbildningar till 180 - (Photoshop Effect-vinkel)

Photoshop Live-effekt - Yttre glöd Avbildning enligt följande:

- opacitetsavbildningar till styrka
- färgavbildningar till färg
- storleksavbildningar till oskärpaX, oskärpaY

Photoshop Live-effekt - Inre glöd Avbildning enligt följande:

- opacitetsavbildningar till styrka
- färgavbildningar till färg
- storleksavbildningar till oskärpaX, oskärpaY
- objekt med andra Photoshop-lagereffekter rasteras

Exportera Fireworks-grafik till andra format att användas i Flash

Du kan exportera Fireworks-grafik som JPEG-, GIF-, PNG- och Adobe Illustrator 8 (AI)-filer och sedan importera dem till Flash.

Även om PNG är det ursprungliga filformatet för Fireworks är PNG-grafikfiler som exporterats från Fireworks annorlunda än de PNG-källfiler som du sparar i Fireworks. Exporterade PNG-filer innehåller bara bilddata, precis som GIF-filer och JPEG-filer, och ingen information om segmentlager, interaktivitet, direktfilter eller annat ändringsbart innehåll.

Exportera Fireworks-bilder och animeringar som SWF-filer

Fireworks-grafik och animeringar kan exporteras som SWF-filer i Flash. Om du vill bevara linjestorlek och färgformatering väljer du Bevara utseende i dialogrutan Exportalternativ för Flash SWF.

Följande formatering försvinner vid export till SWF-format: blandningsläge, lager, masker (tillämpas före export), segmentobjekt, bildscheman, beteenden, fyllningsmönster och övertoningar.

1 Välj Arkiv > Spara som.

2 Ange ett filnamn och välj en målmapp.

3 Välj Adobe Flash SWF som format.

4 Klicka på Alternativ. Välj Objekt:

Bevara banor Med det här alternativet kan du bevara banornas ändringsbarhet. Effekter och formatering försvinner.

Bevara utseende Konverterar vektorobjekt till bitmappsobjekt och bevarar utseendet på tillämpade linjer och fyllningar. Ändringsbarheten försvinner.

5 Välj ett Text-alternativ:

Bevara ändringsbarhet Med det här alternativet kan du bevara textens ändringsbarhet. Effekter och formatering försvinner.

Konvertera till banor Konverterar text till banor, bevarar kerning och mellanrum du angett i Fireworks. Ändringsbarheten försvinner.

6 Ange kvalitet på JPEG-bilder med popup-skjutreglaget för JPEG-kvalitet.

7 Välj vilka lägen som ska exporteras och lägesfrekvensen i sekunder.

8 Klicka på OK och sedan på Spara i dialogrutan Exportera.

Exportera 8-bitars PNG-filer med genomskinlighet

Om du vill exportera 32-bitars PNG-filer med genomskinlighet importerar du Fireworks PNG-källfiler direkt till Flash. Om du vill exportera 8-bitars PNG-filer med genomskinlighet gör du så här:

1 Välj, i Fireworks, Fönster > Optimera så att panelen Optimera öppnas.

2 Välj PNG 8 som exportfilsformat och Alfagenomskinlighet på popup-menyn Genomskinlighet.

3 Välj Arkiv > Export.

4 Välj Endast bilder på popup-menyn Spara som typ.

5 Namnge och spara filen.

Importera exporterade Fireworks-bilder och animeringar till Flash

1 Skapa ett nytt dokument i Flash.

Obs! Om du importerar en Fireworks-bild till en befintlig Flash-fil skapar du ett nytt lager i Flash.

2 Välj Arkiv > Importera och leta upp bild- eller animeringsfilen.

3 Importera filen genom att klicka på Öppna.

Använda Fireworks till att redigera bilder i Flash

Tack vare starta-och-redigera-integration kan du använda Fireworks till att göra ändringar i en bild som du tidigare importerat till Flash, även om bilden inte har exporterats från Fireworks.

Obs! Ursprungliga Fireworks-PNG-filer som importerats till Flash är undantag. PNG-filen måste ha importerats som en sammanslagen bitmappsbild.

Om bilden exporterats från Fireworks och du sparat den ursprungliga PNG-filen kan du redigera PNG-filen i Fireworks från Flash. När du går tillbaka till Flash uppdateras både PNG-filen och bilden i Flash.

- 1 Högerklicka (Windows) eller Ctrl-klicka (Mac OS) i Flash på bildfilen på panelen Dokumentbibliotek.
- 2 Välj Redigera med Fireworks på popup-menyn.

Obs! Om detta alternativ inte visas på menyn väljer du Redigera med och letar upp Fireworks-programmet.

- 3 Klicka på Ja i rutan Hitta källa och leta upp PNG-originalfilen för Fireworks-bilden och klicka sedan på Öppna.
- 4 Redigera bilden och klicka på Klar när du är färdig.

En ny bildfil exporterar till Flash och den ursprungliga PNG-filen sparas.

Fler hjälpavsnitt

[”Inställningar för Starta och redigera”](#) på sidan 293

Arbeta med Illustrator

Det är enkelt att dela vektorbilder mellan Fireworks och Adobe Illustrator®. Utseendet på objekten kan variera mellan de olika programmen eftersom Fireworks inte har samma funktioner som alla andra vektorgrafikprogram.

Arbeta med Illustrator

Fireworks stöder import av Illustrator (AI) CS2-filer och senare, med alternativ för att bibehålla många aspekter för de importerade filerna, som lager och mönster. Länkade bilder importerar dock inte.

Du kan överföra Illustrator-bilder till Fireworks där du kan redigera och webboptimera dem. Du kan också exportera Illustrator-filer från Fireworks.

När du importerar Illustrator-filer bevaras följande funktioner i Fireworks:

Bezier-punkter Antalet och placeringen av Bezier-punkterna bevaras.


Färger Färger bevaras så nära som möjligt vid import av AI-innehåll till Fireworks. Fireworks stöder endast RGB-schemat. Andra scheman än RGB-scheman konverteras automatiskt till RGB-scheman med 8 bitar innan de importerar till Fireworks.

Textattribut: Det går att kopiera text från Illustrator till Fireworks utan att utseendet på texten ändras.

När du importerar text bevaras följande i Illustrator:

- Teckensnitt
- Storlek
- Färg
- Fet

- Kursiv
- Justera (Vänster, Höger, Centra, Justera)
- Orientering (Vågrät, Lodrät vänster till höger, Lodrät höger till vänster)
- Teckenmellanrum
- Teckenplacering (Normal, Upphöjd, Nedsänkt)
- Automatisk kerning
- Kerningspar

 Om du snabbt vill importera viss text till en Illustrator-fil kopierar du den direkt till Fireworks. Kopierad text behåller alla textattribut.

Övertöningsfyllningar Övertönningar importeras som Fireworks-övertönningar. Alla färgpunkter i övertönningen bevaras. Opacitetsvärden som är associerade med övertöningsfyllningar bevaras också vid importen.

Bilder Illustrator AI-filer kan innehålla monterade filer av följande typer: PDF, BMP, EPS, GIF, JPEG, JPEG2000, PICT, PCX, PCD, PSD, PXR, PNG, TGA och TIFF. Inbäddade bilder överförs till Fireworks som rasterade bilder. Men, det går inte att öppna Illustrator-filer som innehåller länkade bilder, som EPS eller AI, i Fireworks.

Urklippmask Fireworks stöder import av urklippsmasker med banor och sammansatta banor på en grundläggande nivå.

Fyllda linjer Fyllda linjer importeras som ett enskilt ritobjekt.

Helfyllningar Fyllda banor importeras som ett enskilt ritobjekt.

Sammansatta banor Sammansatta banor importeras som ett enskilt ritobjekt.

Grupper Gruppen bevaras och de individuella gruppobjekten importeras som ritobjekt.

Diagram Diagram importeras som grupper och de förlorar sin speciella ändringsbarhet som diagram.

Mallar Illustrator-mallar är i själva verket banor, och de importeras inte som Fireworks-mallar.

Mönster Mönster importeras som individuella rektanglar. Dessa rektanglar importeras som originalmönster i Fireworks och mönstret kopplas till ritobjektet.

Penseldrag Penseldrag importeras som flera grupper (en grupp per stängd bana).

Symboler Symboler importeras som normala gruppobjekt.

Genomskinlighet I Fireworks importeras objekt opacitet korrekt och bevaras genomskinlighetsinställningarnas ursprungliga Illustrator-värden.

Underlager I Fireworks importeras alla underlager som Fireworks-originalunderlager.

Importera Illustrator-filer som innehåller flera ritytor

Du kan öppna en Illustrator -fil som innehåller flera ritytor genom att göra något av följande:

Importera Illustrator -filen till Fireworks Om du vill importera ritytor individuellt från Adobe Illustrator-filer som innehåller flera ritytor använder du alternativet Arkiv > Importera.

När du importerar en Adobe Illustrator -fil som innehåller flera ritytor aktiveras menyn Sida i dialogrutan Vektorfilsalternativ. Välj den rityta du vill importera på menyn Sida. Varje Illustrator-rityta mappas till en Fireworks-sida. Ritytorna 1, 2 och 3 i Adobe Illustrator-filen visas till exempel som 1, 2 respektive 3 på menyn Sida.

Öppna Illustrator -filen i Fireworks Om du vill öppna alla ritytor i en Illustrator-fil väljer du Arkiv > Öppna och öppnar Illustrator-filen. Eftersom alla ritytor öppnas som separata sidor avaktiveras alternativen för filkonvertering i dialogrutan Vektorfilsalternativ.

Obs! Filkonverteringsalternativen är avaktiverade om du importerar Illustrator-filer från tidigare versioner än version CS3 eller Illustrator-filer med en enda rityta.

Arbeta med Photoshop

I Fireworks importeras Photoshop (PSD)-originalfiler och bevaras många Photoshop-funktioner. Du kan också exportera Fireworks-grafik till Photoshop där du kan redigera dem.

Placera Photoshop-bilder i Fireworks

Du placerar Photoshop-bilder i Fireworks med Arkiv > Import eller Arkiv > Öppna eller genom att dra filerna till arbetsytan. Med kommandot Import får du åtkomst till unika alternativ för bakgrundslagret och lagermappar. Med kommandot Öppna och med fildragningsmetoden får du åtkomst till stödlinjer och lägen.

Fler hjälpavsnitt

["Photoshop Import och andra inställningar"](#) på sidan 293

Photoshop-funktioner som är konverterade och inte stöds i Fireworks

När du öppnar eller importerar en Photoshop-fil konverterar Fireworks bilden till PNG-format enligt dina angivna importinställningar. (Se ["Photoshop Import och andra inställningar"](#) på sidan 293.)

- Enskilda lagermasker konverteras till Fireworks objektmasker. Gruppmasker stöds ej.
- Urklippsmasker konverteras till objektmasker, men deras utseende förändras något. Markera inställningen urklippsmasker för att bevara utseendet men förlora redigeringsmöjligheterna.
- Blandningslägen för lager konverteras till blandningslägen för Fireworks objekt om motsvarande lägen finns.
- Lagereffekter bevaras som standardinställning. Välj inställningen i lagereffekter om du föredrar att konvertera de här effekterna till motsvarande direktfilter. Observera att liknande effekter och filter kan skilja sig något i utseende.
- Den första alfakanalen i paletten Kanaler konverteras till genomskinliga områden i Fireworks-bilden. Fireworks stöder inte ytterligare Photoshop-alfakanaler.
- Alla färgdjup och lägen i Photoshop konverteras till 8-bit RGB.

Dra, öppna eller importera Photoshop-bilder till Fireworks

Alla bilder du drar, öppnar eller importerar blir ett nytt bitmappsobjekt.

Obs! I Windows måste Photoshop-filnamn innehålla ett PSD-filnamnstilllägg för att filtypen ska identifieras i Fireworks.

- 1 Gör något av följande:
 - Dra en Photoshop-bild eller fil till ett öppet Fireworks-dokument.
 - Välj Arkiv > Öppna eller Arkiv > Import och navigera till en Photoshop-fil (PSD).
- 2 Klicka på Öppna.
- 3 I dialogrutan som visas väljer du bildalternativ och klickar sedan på OK.
- 4 Om du använt Arkiv > Import visas en markör som ser ut som ett omvänt L. Klicka på arbetsytan där du vill placera bildens övre vänstra hörn.

Fler hjälpsnitt

”[Photoshop Import och andra inställningar](#)” på sidan 293

Importalternativ för Photoshop-filer

När du importerar eller öppnar en Photoshop-fil i Fireworks visas en dialogruta där du anger hur bilden ska importeras. De alternativ du väljer avgör hur de importerade filerna ser ut och kan ändras.

- 1 Ange bilddimensioner i pixlar eller procent och ange pixelupplösning. Om du vill bibehålla förhållandet mellan bredd och höjd väljer du Bibehåll proportioner.
- 2 Om Photoshop-filen innehåller lagerkompositioner väljer du vilken version av bilden du vill importera. Välj Förhandsgranska om du vill visa en förhandsvisning av den valda kompositionen. I textrutan Kommentarer visas kommentarer från Photoshop-filen.
- 3 Välj i popup-menyn längst ned hur Photoshop-bilden ska öppnas i Fireworks:

Bevara lagars redigerbarhet viktigare än utseende Bevarar så mycket lagerstruktur och textändringsbarhet som möjligt utan att offra bildens utseende. Om filen innehåller funktioner som Fireworks inte stöder, bevaras dokumentets utseende genom att lagren läggs samman och rasteriseras. Några exempel:

- CMYK-lager, justeringslager och lager som använder ett Spara ur-alternativ slås samman med underliggande lager.
- Lager som använder lagereffekter som inte stöds kan slås samman, beroende på lagrets blandningsläge och om det finns genomskinliga pixlar.

Bevara utseende på Photoshop-lager Läger samman alla objekt på alla Photoshop-lager och konverterar alla Photoshop-lager till bitmappsobjekt. Med det här alternativet tas möjligheten bort att ändra Photoshop-lager i Fireworks. Lagergrupper bibehålls emellertid.

Använda egna inställningar Importerar filen med de anpassade filkonverteringsinställningar du anger i dialogrutan Inställningar. (Se ”[Photoshop Import och andra inställningar](#)” på sidan 293.)

Lägg samman Photoshop-lager till en bild Importerar Photoshop-filen som en sammanslagen bild utan lager. Den konverterade filen bibehåller inte några individuella objekt. Opacitet bibehålles men kan inte ändras.

- 4 Om du använder Arkiv > Import kan du välja följande alternativ:

Inkludera bakgrundslager Importerar objekt från bildens bakgrundslager.

Importera till ny mapp Importerar bilden till den nya lagermappen Photoshop Import

- 5 Om du använt Arkiv > Öppna eller dragit Photoshop-filen till Fireworks, kan du välja följande alternativ:

Inkludera stöddlinjer Bibehåller Photoshop-stöddlinjernas ursprungliga positioner.

Konvertera lager till lägen Placerar alla Photoshop-lagergrupper i sina egna lägen.

Importera text från Photoshop



Om du snabbt vill importera viss text till en Photoshop-fil kopierar du den direkt till Fireworks. Kopierad text behåller alla textattribut.

När du importerar Photoshop-filer som innehåller text letar Fireworks efter nödvändiga teckensnitt på systemet. Om teckensnitten inte har installerats uppmanas du att ersätta dem eller bibehålla deras utseende.

Om texten i Photoshop-filen har effekter som stöds i Fireworks tillämpas de där. Men eftersom Fireworks och Photoshop tillämpar effekter på olika sätt, kanske de visas på olika sätt i de båda programmen.

Om filer från Photoshop 6 eller 7 som innehåller text öppnas eller importeras i Fireworks med alternativet Bevara utseende markerat, visas en cache-lagrad bild av texten så att utseendet från Photoshop bibehålls. När du redigerar texten ersätts den cache-lagrade bilden med aktuell text. Textens utseende kan variera från den ursprungliga textens. Ursprungliga teckensnittsdata lagras emellertid i PNG-filen så att du kan använda originalteckensnitten på system som har dem installerade.

Obs! Fireworks kan inte exportera text i 6- eller 7-format. Om du ändrar ett dokument som innehåller Photoshop 6- eller 7-text och sedan exporterar tillbaka dokumentet till Photoshop, exporteras filen i Photoshop 5.5-format. Om du inte gör några ändringar i texten exporteras filen emellertid i Photoshop 6-format.

Fler hjälpaavsnitt

[”Photoshop Import och andra inställningar”](#) på sidan 293

Importera/exportera Photoshop-övertoningar

Kvaliteten på övertoningen efter att du har importerat eller exporterat den beror på övertoningstypen. Det kan också finnas mindre variationer i färgen och opaciteten i övertoningarna.

Övertoning	Importkvalitet
Linjär	Nästan perfekt.
Radiell	Nästan perfekt.
Speglad	Nästan perfekt.
Diamant	Ungefärlig (mappas till Rektangulär).
Vinkel	Ungefärlig (mappas till Konisk).

Övertoning	Exportkvalitet
Linjär	Nästan perfekt.
Radiell	Nästan perfekt.
Ränder	Nästan perfekt.
Rektangel	Ungefärlig (mappas till Diamant).
Kon	Ungefärlig (mappas till Vinkel).
Oval	Ungefärlig (mappas till Radiell).
Krusningar	Ungefärlig (mappas till Radiell).
Stjärnfall	Ofullkomlig (mappas till Stjärnfall).
Kontur, Satäng, Vågor	Ofullkomlig (mappas till Linjär).

Bevara utseendet på justeringslager efter import

När du importerar en PSD-fil som innehåller ett justeringslager bevaras utseendet på enskilda lager efter importen.

- 1 Välj Photoshop - importera/öppna i dialogrutan Inställningar.
- 2 Välj Bevara utseende för justerade lager.

Bevara utseende för justerade lager

När du importerar en PSD-fil som innehåller ett justeringslager bevaras utseendet på enskilda lager efter importen. Du måste välja Egna inställningar från Inställningar i dialogrutan.

Använda Photoshop-filter och plugin-program

Du kan använda många Photoshop- och andra tredjepartsfiler och plugin-program, antingen i fönstret Direktfilter eller på Filter-menyn.

Obs! Plugin-program och filter för Photoshop 5.5 och tidigare versioner kan användas. Mer information finns i <http://www.fireworkszone.com/g-2-536>. Plugin-program och filter för Photoshop 6 eller senare är inte kompatibla med Fireworks.

Aktivera Photoshop-plugin-program i dialogrutan Inställningar

1 Välj Redigera > Inställningar (Windows) eller Fireworks > Inställningar (Mac OS).

2 Klicka på kategorin Plugin.

3 Välj Photoshop-plugin-program

Dialogrutan Välj en mapp (Windows) eller Välj en mapp (Mac OS) öppnas.

Obs! Klicka på Bläddra om dialogrutan inte öppnas.

4 Navigera till mappen där Photoshop eller filter och plugin-program har installerats och klicka sedan på Välj (Windows) eller Välj (Mac OS).

5 Klicka på OK så att dialogrutan Inställningar stängs.

6 Starta om Fireworks.

Fler hjälpavsnitt

”Inställningar för plugin-program” på sidan 294

Aktivera Photoshop-plugin-program i dialogrutan Direktfilter

1 Välj valfria vektorobjekt eller textblock på arbetsytan och klicka på plusikonen (+) bredvid filteretiketten i egenskapskontrollen.

2 Välj Alternativ > Hitta plugin-program på popup-menyn.

3 Navigera till mappen där Photoshop eller filter och plugin-program har installerats och klicka sedan på Välj (Windows) eller Välj (Mac OS). Om du uppmanas att starta om Fireworks klickar du på OK.

4 Starta om Fireworks för att läsa in filter och plugin.

Obs! Du kan också installera plugin-program direkt i mappen Plugin i Fireworks.

Placera Fireworks-grafik i Photoshop

Fireworks har utökat stöd för export av filer i Photoshop-format (PSD). En Fireworks-bild som exporteras till Photoshop bibehåller samma ändringsbarhet när den öppnas igen i Fireworks som andra Photoshop-bilder. Photoshop-användare kan arbeta med sina bilder i Fireworks och sedan fortsätta redigera dem i Photoshop.



Du kan använda tillägget PSD Save till att snabbt exportera sidor och lägen i ett Fireworks-dokument som separata PSD-filer. Det här tillägget är tillgängligt på

http://www.adobe.com/go/learn_fw_psdsave_se

Exportera en fil i Photoshop-format

- 1 Välj Arkiv > Spara som.
- 2 Namnge filen och välj Photoshop PSD på Spara som-menyn.
- 3 Klicka på Alternativ om du vill ange förinställda exportalternativ för objekt, effekter och text. Välj därefter en förinställning nedan på menyn Inställningar.

Bevara redigerbarhet viktigare än utseende Konverterar objekt till lager, bibehåller effekters ändringsbarhet och konverterar text till ändringsbara Photoshop-textlager. Välj det här alternativet om du tänker ändra bilden i Photoshop och inte behöver bibehålla Fireworks-bildens exakta utseende.

Bevara Fireworks-utseende Konverterar alla objekt till ett separat Photoshop-lager och effekter och text blir inte ändringsbara. Välj det här alternativet om du vill bibehålla kontrollen över Fireworks-objektet i Photoshop men också om du vill bibehålla Fireworks-bildens ursprungliga utseende.

Mindre Photoshop-fil Lägger samman alla lager till en helt återgiven bild. Välj det här alternativet om du exporterar en fil som innehåller ett stort antal Fireworks-objekt.

Egen Tillåter att du kan välja vissa inställningar för objekt, effekter och text.

- 4 Klicka på Spara när du vill exportera Photoshop-filen.

Obs! I Photoshop 5.5 och tidigare kan inte filer med fler än 100 lager öppnas. Du måste ta bort eller slå samman objekt om det Fireworks-dokument du exporterar innehåller mer än 100 objekt.

Anpassa exportinställningar i Photoshop

- 1 I dialogrutan Spara som väljer du Photoshop PSD som filtyp och därefter klickar du på Alternativ.
- 2 På popup-menyn Inställningar väljer du Egen.
- 3 Välj något av följande på popup-menyn Alternativ:

Konvertera till Photoshop-lager Konverterar individuella Fireworks-objekt till Photoshop-lager och Fireworks-masker till Photoshop-lagermasker.

Lägg samman varje Fireworks-lager Lägger samman alla objekt i varje separat lager och alla Fireworks-lager blir ett lager i Photoshop. När du väljer det här alternativet förlorar du möjligheten att ändra Fireworks-objekt i Photoshop. Du förlorar också funktioner, t.ex. blandningslägen, som är kopplade till Fireworks-objekten.

- 4 Välj något av följande på popup-menyn Effekter:

Bevara ändringsbarhet Konverterar Fireworks-direktfilter till deras motsvarighet i Photoshop. Om effekterna inte finns i Photoshop ignoreras de.

Återge effekter Lägger samman effekter i sina objekt. Om du väljer det här alternativet bibehåller du effekternas utseende, men du kan inte ändra dem i Photoshop.

- 5 Välj något av följande på popup-menyn Text:

Bevara ändringsbarhet Konverterar text till ändringsbart Photoshop-lager. Textformatering som inte stöds av Photoshop förloras.

Återge text Ändrar en text till ett bildobjekt. När du väljer det här alternativet bibehåller du textens utseende, men du kan inte ändra den.

Arbeta med Director

Med Fireworks kan du exportera grafik och interaktivt innehåll till Director®. Med det här alternativet kan Director-användare dra fördel av verktygen för optimering och grafikdesign i Fireworks utan att kompromissa med kvaliteten.

- Exporten bibehåller bildernas beteende och segment.
- Du kan exportera segmenterade bilder med överrullningar

Obs! Director HTML-stilen stöder inte popup-menykod.

Placera Fireworks-filer i Director

Director kan importera sammanslagna bilder från Fireworks, t.ex. JPEG- och GIF-bilder. Även 32-bitars PNG-bilder med genomskinlighet kan importeras. För segmenterat, interaktivt och animerat innehåll kan Director importera Fireworks HTML.

Mer information om export av sammanslagna Fireworks-bilder, t.ex. JPEG- och GIF-bilder, finns i Fireworks-hjälpen.

Exportera 32-bitars PNG-bilder med genomskinlighet

- 1 I Fireworks väljer du Fönster > Optimera, ändrar exportfilformatet till PNG 32 och anger Genomskinlig för alternativet Matte.
- 2 Välj Arkiv > Export.
- 3 Välj Endast bilder på popup-menyn Spara som typ.
- 4 Namnge och spara filen.

Exportera lagrat och segmenterat Fireworks-innehåll till Director

Om du exporterar Fireworks-segment till Director kan du exportera segmenterat och interaktivt innehåll, t.ex. knappar och överrullningsbilder. Om du exporterar lager till Director kan du exportera lagrat Fireworks-innehåll, t.ex. animeringar.

- 1 I Fireworks väljer du Arkiv > Export.
- 2 I dialogrutan Export skriver du ett filnamn och väljer en målmapp.
- 3 Välj Director på popup-menyn Spara som.
- 4 Välj ett Källa-alternativ:
Fireworks-lager Exporterar alla lager i dokumentet. Välj det här alternativet om du exporterar lagrat innehåll eller animeringar.
Fireworks-segment Exporterar alla segment i dokumentet. Välj det här alternativet om du exporterar segmenterat eller interaktivt innehåll, t.ex. överrullningsbilder och knappar.
- 5 Om du vill beskära de exporterade bilderna automatiskt så att de passar objekten på respektive läge väljer du Beskär bilder.
- 6 Välj Lägg bilder i undermappen om du vill ha en mapp för bilder.

Importera en sammanslagen Fireworks-bild till Director

- 1 I Director väljer du Arkiv > Import.
- 2 Navigera till önskad fil och klicka på Import.

- 3 (Valfritt) Ändra alternativen i dialogrutan Bildalternativ. Mer information om varje alternativ finns i *Använda Director*.
- 4 Klicka på OK om du vill visa den importerade bilden som en bitmapp.

Importera lagrat, segmenterat eller interaktivt Fireworks-innehåll

- 1 I Director väljer du Infoga > Fireworks > Bilder från Fireworks HTML.
Obs! Platsen för och namnet på det här menykommandot kan vara olika beroende på vilken version av Director du har.
- 2 Leta upp Fireworks HTML-filen du exporterat som ska användas i Director.
- 3 (Valfritt) Ändra alternativen i dialogrutan Öppna Fireworks HTML.
Färg Anger ett färgdjup för de importerade bilderna. Om de innehåller genomskinlighet väljer du 32-bitarsfärg.
Passmärke Anger passmärke för de importerade bilderna.
Importera överrullningsbeteende som Lingo Konverterar Fireworks-beteende till Lingo-kod.
Importera till Score Placerar gruppmedlemmar i Score vid importen.
- 4 Klicka på Öppna.
Bilder och kod från Fireworks HTML importeras.
Obs! Om du importerar en Fireworks-animering drar du nyckellägen i Director för att förskjuta samordningen av alla importerade lager.

Ändra Director-gruppmedlemmar i Fireworks

Fler hjälpavsnitt

[”Inställningar för Starta och redigera”](#) på sidan 293

Starta Fireworks om du vill ändra en Director-gruppmedlem

- 1 Högerklicka (Windows) eller Ctrl-klicka (Mac OS) i Director på bilden i fönstret Avgjutning.
- 2 Välj Starta extern redigerare på popup-menyn.
Obs! Om du vill ange Fireworks som den externa redigeraren för bitmappsbilder väljer du i Director Arkiv > Inställningar > Redigerare och anger Fireworks.
Filen öppnas i Fireworks och överst i dokumentfönstret anges att du redigerar en fil i Director.
- 3 Gör dina ändringar och klicka på Klar när du är klar.
I Fireworks exporteras den nya bilden till Director.
Med starta-och-redigera-integrering kan du göra ändringar av Director-medlemmar genom att starta Fireworks för att redigera dem inifrån Director. Du kan också starta Fireworks från Director om du vill optimera gruppmedlemmar.

Optimera gruppmedlemmar i Director

Starta Fireworks från Director för att förhandsvisa optimeringsändringar för valda gruppmedlemmar.

- 1 I Director väljer du gruppmedlemmar i fönstret Avgjutning och klickar sedan på Optimera på fliken Bitmapp i egenskapskontrollen.
- 2 Ändra optimeringsinställningarna i Fireworks.

- 3 Klicka på Uppdatera när du är klar. Om dialogrutan MIX-redigering klickar du på Klar.

Dela bildmetadata med Adobe XMP

Med Adobe XMP (eXtensible Metadata Platform) kan du lägga till filinformation i sparade PNG-, GIF-, JPEG-, Photoshop- och TIFF-filer. XMP underlättar utbyte av metadata, t.ex. författare, copyright och nyckelord mellan olika Adobe-program.


- 1 Välj Arkiv > Filinformation
- 2 Gör något av följande:
 - Om du vill lägga till metadata går du till ”[Lägga till metadata med hjälp av dialogrutan Filinformation](#)” på sidan 274.
 - Om du vill skapa nya metadatakategorier går du till ”[Arbeta med metadatatamallar](#)” på sidan 275.
 - Om du vill importera metadata från en befintlig XML-fil går du till ”[Importera metadata till ett dokument](#)” på sidan 276.

Lägga till metadata med hjälp av dialogrutan Filinformation

I dialogrutan Filinformation visas kameradata, andra filegenskaper, en redigeringshistorik, copyright och information om författare. Dialogrutan Filinformation innehåller också egna metadatatapaneler. Du kan lägga till metadata direkt i dialogrutan Filinformation. Om du väljer flera filer visas i dialogrutan var olika värden finns för ett textfält. All information du anger i ett fält åsidosätter befintliga metadata. Det nya värden används i alla markerade filer.

Obs! Du kan också visa metadata på metadatatapanelen, i vissa vyer av innehållspanelen och genom att placera pekaren över miniatyrbilden i innehållspanelen.

- 1 Markera en eller flera filer.
- 2 Välj Arkiv > Filinformation.
- 3 Välj något av följande på flikarna överst i dialogrutan:

 Använd vänsterpil och högerpil för att bläddra mellan flikarna eller klicka på nedåtpilen och välj en kategori i listan.

Beskrivning Du kan ange dokumentinformation om filen, till exempel dokumentnamn, författare, beskrivning och nyckelord som kan användas när du söker efter dokumentet. Om du vill ange copyrightinformation, väljer du Copyright-skyddad på popup-menyn Copyright-status. Ange sedan upphovsrättsinnehavaren, meddelandetext och URL-adress till personen eller företaget som innehar upphovsrätten.

IPTC Innefattar fyra områden: IPTC-innehåll beskriver det synliga innehållet i bilden. IPTC-kontakt visar kontaktinformation för fotografen. IPTC-bild visar beskrivande information för bilden. IPTC-status visar arbetsflöde och copyrightinformation.

Kameradata Innefattar två områden: Kameradata 1 visar skrivskyddad information om kameran samt vilka inställningar som användes när fotot togs, till exempel tillverkare, modell, slutarhastighet och bländare. Kameradata 2 visar skrivskyddad filinformation om fotot, bland annat pixeldimensioner och upplösning.

Videodata Visar information om videofilen, bland annat videoram och videohöjd. Du kan ange information som till exempel namn på band och namn på scen.

Ljuddata Du kan ange information om ljudfilen, bland annat rubrik, artist, bithastighet och loopinställningar.

Mobil SWF Visar information om bärbara mediafiler, bland annat rubrik, författare, beskrivning och innehållstyp.

Kategorier Du kan ange information som baseras på Associated Press-kategorier.

Ursprunglig Du kan ange filinformation som är användbar för teve- och radiostationer, bland annat när och var filen skapades, överföringshastighet, specialinstruktioner och rubrikinformation.

DICOM Visar information om patient, studie, serie och utrustning för DICOM-bilder.

Historik Visar Adobe Photoshops historiklogginformation om bilder som har sparats med Photoshop. Alternativet Historik visar endast om Adobe Photoshop har installerats.

Illustrator Du kan använda en dokumentprofil för utskrift, webben eller bärbara utdata.

Avancerat Visar fält och strukturer för lagring av metadata genom att använda namnutrymmen och egenskaper, till exempel filformat och egenskaper för XMP, Exif och PDF.

Rådata Visar XMP-textinformation om filen.

4 Skriv informationen som ska läggas till i fältet som visas.

5 Klicka på OK om du vill använda ändringarna.

Arbeta med metadatamallar

Du kan skapa nya metadatamallar i Adobe Bridge genom att använda kommandot Skapa metadatamallar. Du kan även ändra metadatan i dialogrutan filinformation och spara som en textfil med filändelsen XMP. Dela XMP-filer med andra användare eller använd dem på andra filer.

Du kan spara metadata i mallar för att fylla in i Adobe InDesign-dokument och andra dokument skapade med XMP-kompatibel programvara. Skapade mallar sparas på en delad plats som alla XMP-kompatibla programvaror har tillgång till.



För att visa dina XMP-mallar öppnar du dialogrutan filinformation, klickar på Importera och väljer Visa mappen mallar

Skapa en metadatamall

1 Gör något av följande:

- Välj Verktyg > Skapa metadatamallar.
- Välj Skapa metadatamallar från panelmenyn Metadata

2 Ange ett namn i rutan mallnamn.

3 Välj metadata att inkludera i mallen från fälten i dialogrutan Skapa metadatamallar, och ange värden för metadatan i rutorna.

Obs! Om du väljer ett metadataalternativ och lämnar tillhörande ruta tom kommer Adobe Bridge att rensa existerande metadata vid tillämpning av mallen.

4 Klicka på Spara.

Spara metadata i dialogrutan Filinformation som en XMP-fil

1 Välj Arkiv > Filinformation.

2 Välj Exportera från popup-menyn längs ner på dialogrutan.

3 Skriv in ett filnamn, välj plats för filen och klicka på Spara.

Visa eller ta bort metadatatamallar

- 1 Gör något av följande för att spara metadatatamallar i Utforskaren (Windows) eller i Finder (Mac):
 - Välj Verktyg > Skapa metadatatamallar. Klicka på popup-menyn i övre högra hörnet av dialogrutan Skapa metadatatamallar och välj Visa mappen mallar.
 - Välj Arkiv > Filinformation. Klicka på popup-menyn längst ner i dialogrutan filinformation och välj Visa mappen mallar.
- 2 Välj mallarna du vill ta bort och tryck på Delete, eller dra dem till Papperskorgen.

Använd metadatatamallar på filer i Adobe Bridge

- 1 Markera en eller flera filer.
- 2 Välj något av följande kommandon från panelmenyn Metadata eller verktygsmenyn.
 - Lägg till metadata, följt av namnet på mallen. Det här kommandot använder metadatatmallen enbart när det varken finns värde eller egenskaper för metadatan i filen.
 - Ersätt metadata, följt av namnet på mallen. Det här kommandot tar bort existerande metadata i filen och ersätter den med mallens metadata.

Redigera metadatatamallar

- 1 Gör något av följande:
 - Välj Verktyg > Redigera metadatatamallar, följt av namnet på mallen.
 - Välj redigera metadatatamallar, följt av namnet på mallen från panelmenyn Metadata.
- 2 Ange nya värden för metadatan i rutorna.
- 3 Klicka på Spara.

Importera metadata till ett dokument

- 1 Markera en eller flera filer.
- 2 Välj Arkiv > Filinformation.
- 3 Välj Importera på snabbmenyn i dialogrutans nederdel.

Obs! Du måste spara en metadatatmall innan du kan importera metadata från en mall.

- 4 Ange hur du vill importera data:

Rensa befintliga egenskaper och ersätt med mallegenskaper Ersätter alla metadata i filen med metadata i XMP-filen.

Behåll originalmetadata, men ersätt matchande egenskaper från mall Ersätter bara metadata som har olika egenskaper i mallen.

Behåll originalmetadata, men lägg till matchande egenskaper från mall (Standard) Använder mallmetadata bara när det inte finns något metadatavärde eller -egenskap i filen.

- 5 Klicka på OK.
- 6 Navigera till XMP-textfilen och klicka på Öppna.

Förhandsvisa Fireworks-dokument i emulatorer för mobil enheter

Du kan förhandsvisa Fireworks-dokument i de olika emulatorerna för mobil enheter som finns i Device Central. Device Central installeras när du installerar Fireworks.

Förhandsvisa Fireworks-dokument i Device Central

- 1 Skapa det dokument du vill förhandsvisa i Fireworks. Du kan även skapa ett dokument med flera sidor och förhandsvisa varje sida för sig.
- 2 Välj Arkiv > Förhandsvisa i Device Central.
- 3 Förhandsvisa dokumentet med de olika enheter som visas i panelen Testenheter i Device Central.

Bakgrundsfärgen för sidan används som bakgrundsfärg vid förhandsvisningen. Om bakgrunden är genomskinlig visas bakgrundsfärgen som vit vid förhandsvisningen.

Du kan använda de olika alternativen i Device Central när du förhandsvisar dokumentet. Mer information finns i [videosjälvstudien](#) på Adobe TV.

Skapa Fireworks-dokument baserat på en vald mobil enhet

Om du vill skapa ett dokument för en viss mobil enhet använder du följande procedur.

- 1 Välj Arkiv > Device Central.
- 2 Välj den enhet du vill skapa Fireworks-dokumentet för i panelen Testenheter i Device Central.

Obs! Om du vill skapa ett Fireworks-dokument där storleken skiljer sig något från panelstorleken för den angivna mobila enheten väljer du Använd anpassad storlek. Ändra värdena, om det behövs.

- 3 Klicka på Skapa.
- 4 Ett dokument med den valda storleken öppnas i Fireworks.

Mer information finns i [videosjälvstudien](#) på Adobe TV.

Skapa Fireworks-dokument baserat på valda mobila enheter

Om du vill skapa ett dokument för en uppsättning med mobila enheter med samma dimensioner använder du följande procedur.

- 1 Välj Arkiv > Device Central.
- 2 Välj de enheter du vill skapa Fireworks-dokumentet för i panelen Testenheter i Device Central.

Obs! Om du väljer enheter med olika storlekar skapas grupper som innehåller enheter med liknande storlek. De här grupperna visas i panelen Matchande storleksförinställning.

- 3 Välj den grupp du vill skapa ett Fireworks-dokument för i panelen Matchande storleksförinställning.
- 4 Klicka på Skapa.
- 5 Ett dokument med den valda storleken öppnas i Fireworks.

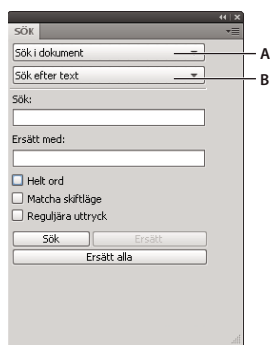
Mer information finns i [videosjälvstudien](#) på Adobe TV.

Kapitel 19: Automatisera uppgifter

I Adobe® Fireworks® kan du automatisera och förenkla många tidsödande ritnings-, redigerings- och filkonverteringsåtgärder som krävs för webbutveckling.

Söka och ersätta

- Med hjälp av funktionen Sök och ersätt kan du söka efter och ersätta element såsom text, URL:er, teckensnitt och färger. Du kan söka i aktuellt dokument eller i flera filer.
- Sök och ersätt-funktionen fungerar bara i Fireworks PNG-filer eller i filer som innehåller vektorobjekt som t.ex. Adobe FreeHand®- och Adobe Illustrator®-filer.



Sökpanel

A. Sökalternativ B. Sökalternativ

Sök och ersätt reguljära uttryck

I de följande exemplen visas hur funktionen för att söka och ersätta används för reguljära uttryck.

Exempel 1

- 1 Skriv K2Editor i textobjektet.
- 2 Välj Redigera > Sök och ersätt.
- 3 Välj Reguljära uttryck.
- 4 I Sök skriver du `(\w+)Editor`.
- 5 I Ersätt skriver du `$1Soft`.
- 6 Klicka på Ersätt alla.

Ordet K2Editor ändras till K2Soft.

Exempel 2

- 1 Skriv IndyCar=3500:WRCar=2000 i textobjektet.
 - 2 I dialogrutan Sök och ersätt söker du efter `(\w{4})(\w{3})=\d+:\w+\d=\d+\d`
- En sökning utförs efter strängen IndyCar=3500:WRCar=2000.

Välja källa för sökningen

- 1 Öppna dokumentet.
- 2 Öppna sökpanelen genom att göra något av följande:
 - Välj Fönster > Sök.
 - Välj Redigera > Sök och ersätt.
 - Tryck på Ctrl+F (Windows) respektive Kommando+F (Mac OS).

Obs! Om filerna du valt är låsta eller incheckade från en Adobe Dreamweaver®-webbplats uppmanas du att låsa upp eller checka ut dem innan du fortsätter.
- 3 Välj en källa för sökningen i popup-menyn Sök.
- 4 I popup-menyn Sök väljer du ett attribut att söka efter. Ställ in alternativen för det valda sökattributet.
- 5 Välj ett alternativ för sök och ersätt.

Obs! Om man ersätter objekt i flera filer sparas dessa filer automatiskt och det går inte att ångra denna åtgärd.

Ställa in alternativ för att söka och ersätta i flera filer

Om du ska söka och ersätta i flera filer anger du hur Fireworks ska hantera flera öppna filer efter sökningen.

- 1 Välj ersättningsalternativ i menyn Alternativ på sökpanelen.
- 2 Välj Spara och stäng filer om du vill spara och stänga respektive fil efter söknings- och ersättningsåtgärden.

Endast de ursprungligen aktiva dokumenten förblir öppna.

Obs! Om Spara och stäng är inaktiverat och du kör gruppbearbetning av ett stort antal filer, uppstår eventuellt minnesbrist och Fireworks avbryter gruppbearbetningen.

- 3 Välj alternativ för säkerhetskopiering av originalfilerna:

Inga säkerhetskopior Söker och ersätter utan att säkerhetskopiera originalfilerna. De ändrade filerna ersätter originalfilerna.

Skriv över befintliga säkerhetskopior Skapar och lagrar en enda säkerhetskopia av varje fil som ändrats under en Sök och ersätt-åtgärd. Om du utför fler Sök och ersätt-åtgärder ersätts alltid säkerhetskopian av den tidigare originalfilen. Säkerhetskopiorna lagras i en undermapp som kallas Originalfiler.

Stegvisa säkerhetskopior Spara alla säkerhetskopior av filer som ändrats under en Sök och ersätt-åtgärd. Originalfilerna flyttas till undermappen Originalfiler i aktuell mapp och en ökande siffra läggs till i varje filnamn. Om du utför fler Sök och ersätt-åtgärder kopieras originalfilen till mappen Originalfiler och nästa högre siffra läggs till i filnamnet. För en fil med namnet Ritning.png blir t.ex. namnet på säkerhetskopian Ritning-1.png första gången du utför en Sök och ersätt-åtgärd. Andra gången du utför en Sök och ersätt-åtgärd blir namnet på säkerhetskopian Ritning-2.png osv.

- 4 Klicka på OK.

Söka efter och ersätta text

- 1 Välj Sök efter text i den andra popup-menyn på sökpanelen.

- 2 Ange den text du vill söka efter.
- 3 Ange ersättningstexten.
- 4 Välj alternativ för att ytterligare definiera sökningen (valfritt).

Söka efter och ersätta teckensnitt

- 1 Välj Sök efter teckensnitt i den andra popup-menyn på sökpanelen.
- 2 Välj det teckensnitt och den teckenstil du vill söka efter.



Du kan begränsa sökningen med hjälp av minimala och maximala punktstorlekar.

- 3 Ange det teckensnitt, teckenstil och punktstorlek som ska användas som ersättning.

Söka efter och ersätta färger

- 1 Välj Sök efter färg i den andra popup-menyn på sökpanelen.
- 2 Välj ett objekt i popup-menyn Använd på för att bestämma hur färger som hittas ska användas:

Fyllningar & linjer Söker efter och ersätter både fyllnads- och linjefärger

Alla egenskaper Söka efter och ersätta fyllnads-, linje- och effektfärger

Fyllningar Söker efter och ersätter en fyllnadsfärg, förutom i mönsterfyllningar

Linjer Söker efter och ersätter bara linjefärger

Effekter Söker efter och ersätter bara effektfärger

Söka efter och ersätta URL:er


- 1 Välj Sök efter URL i den andra popup-menyn på sökpanelen.
- 2 Ange den URL-adress du vill söka efter.
- 3 Ange ersättnings-URL.
- 4 Välj alternativ för att ytterligare definiera sökningen (valfritt):
 - Reguljära uttryck** Matcha delar av ord eller nummer enligt villkor under en sökning

Söka efter och ersätta färger som inte är webbsäkra

Mer information finns under ”[Optimera GIF-, PNG-, TIFF-, BMP- och PICT-filer](#)” på sidan 230.

En färg är *webbsäker* om den ser likadan ut i både Mac OS och Windows. En färg som inte är webbsäker är en färg som inte ingår i färgpaletten Web216.

- ❖ Välj Sök efter ej Web216 i popup-menyn Sök på sökpanelen.

 Denna funktion varken söker efter eller ersätter pixlar i bildobjekt.

Gruppbearbetning

Gruppbearbetning är ett bekvämt sätt att automatiskt konvertera en grupp grafikfiler. Använd något av alternativen för gruppbearbetning:

- Konvertera ett urval filer till ett annat format.
- Konvertera ett urval filer till samma format med olika optimeringsinställningar.
- Skalförändra exporterade filer.
- Sök efter och ersätt text, färger, URL:er, teckensnitt och icke Web216-färger.
- Byt namn på filgrupper genom någon kombination av att lägga till ett prefix, lägga till ett suffix, ersätta en understräng och ersätta blanktecken.
- Utför kommandon på ett urval filer.

Mer information finns under ”[Ange platsen där säkerhetskopior ska sparas](#)” på sidan 285.

Arbetsflöde för gruppbearbetning

1 Välj Arkiv > Gruppbearbeta och välj de filer som ska bearbetas.

- Du kan välja filer i olika mappar.
- Du kan ta med öppna dokument i gruppen.
- Du kan spara gruppbearbetningsskriptet för att använda det senare utan att lägga till några filer.

***Obs!** Om filerna du valt är låsta eller incheckade från en Dreamweaver-webbplats uppmanas du att låsa upp eller checka ut dem innan du fortsätter.*

2 Välj vilka filer du vill lägga till eller ta bort genom att klicka på dialogrutan Grupp (Windows) eller Gruppbearbeta (Mac OS):

Lägg till Lägger till markerade filer och mappar i listan över filer som ska gruppbearbetas. Om du väljer en mapp inkluderas alla dess giltiga, läsbara filer i gruppbearbetningen.

***Obs!** Giltiga filer är filer som har skapats, namngetts och sparats. Om den senaste filversionen inte sparats uppmanas du att spara den. Du kan därefter fortsätta med gruppbearbetningen. Om du inte sparar filen avslutas hela gruppbearbetningen.*

Lägg till alla Lägger till alla giltiga filer som finns i vald mapp i listan över filer som ska gruppbearbetas.

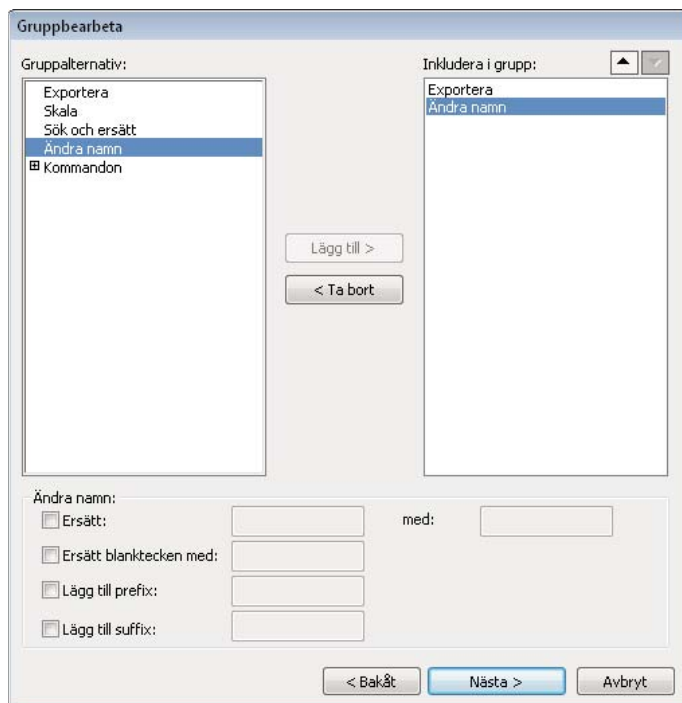
Ta bort Tar bort markerade filer från listan över filer som ska gruppbearbetas.

3 Om du vill lägga till alla filer som för tillfället är öppna väljer du Inkludera aktuella öppna filer.

Dessa filer visas inte i listan över filer som ska gruppbearbetas, men de ingår i bearbetningen.

4 Klicka på Nästa och gör något eller båda av följande:

- Lägg till en åtgärd i bearbetningen genom att markera den i listan Gruppalternativ och klicka på Lägg till.



- Sortera om listan genom att markera åtgärden i listan Inkludera i grupp och klicka på upp- och nedpilknapparna.

Obs! Export och namnbyte utförs alltid sist. Övriga åtgärder utförs i den ordning de visas i listan.

5 Visa extra alternativ för en åtgärd genom att välja den i listan Inkludera i grupp.

6 Välj inställningar för varje extra alternativ. Ta bort en åtgärd från listan genom att klicka på Ta bort.

7 Klicka på Nästa.

8 Välj alternativ för hur bearbetade filer ska sparas:

Säkerhetskopior Välj alternativ för säkerhetskopiering av originalfilerna.

Spara skript Spara gruppbearbetningsinställningarna för framtida bruk.

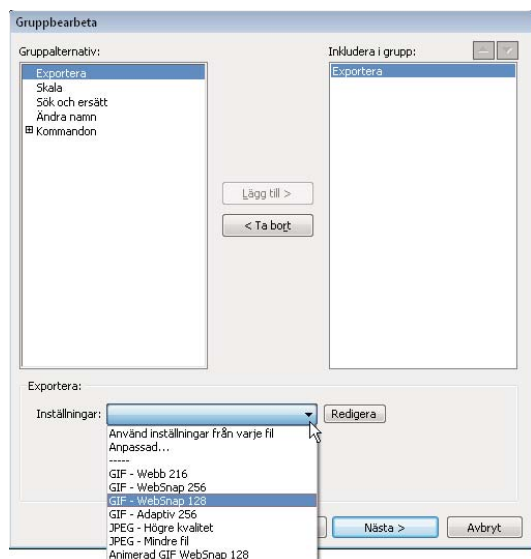
Gruppera Utdatavärden Utför din gruppbearbetning.

I slutet på gruppbearbetningen får du ett meddelande om någon av filerna i bearbetningen inte blev bearbetad.

Obs! En loggfil med namnet *FireworksBatchLog.txt* skapas under gruppbearbetningen. Loggfilen finns i:

- \Documents and Settings\<användarnamn>\Application Data\Adobe\Fireworks CS5\FireworksBatchLog.txt (Windows XP)
- \Users\<användarnamn>\AppData\Roaming\Adobe\Fireworks CS5\FireworksBatchLog.txt (Windows Vista)
- /Users/<användarnamn>/Library/Application Support/Adobe/Fireworks CS5/FireworksBatchLog.txt (Mac OS)

Ändra optimeringsinställningarna under gruppbearbetning



- 1 Välj Exportera i listan Gruppalternativ och klicka på Lägg till.
- 2 I popup-menyn Inställningar väljer du bland följande alternativ och klickar på OK:
 - Välj Använd inställningar från varje fil, om du vill behålla respektive fils tidigare exportinställningar under gruppbearbetningen. Om du t.ex. gruppbearbetar en mapp med GIF- och JPEG-filer förblir resulterande filer i GIF- och JPEG-format. Fireworks använder ursprungliga palett- och komprimeringsinställningar vid export av respektive fil.
 - Välj Egen eller klicka på Redigera om du vill ändra inställningarna i dialogrutan Förhandsvisning.
 - Välj en förinställd exportinställning som t.ex. GIF Web216 eller JPEG – Högre kvalitet. Alla filer konverteras till denna inställning.

Ändra filnamn under gruppbearbetning

- 1 Välj Ändra namn i listan Gruppalternativ och klicka på Lägg till.
- 2 Ange alternativ för namnbyte längst ned i dialogrutan Gruppbearbeta:
 - Ersätt med** Ersätt tecken i respektive filnamn med andra tecken som du anger, eller ta bort tecken från respektive filnamn. Om du t.ex. har filer med namnen Temp_123.jpg, Temp_124.jpg och Temp_125.jpg kan du ersätta "Temp_12" med "Födelsedag", varvid filnamnen ändras till Födelsedag3.jpg, Födelsedag4.jpg och Födelsedag5.jpg.
 - Ersätt blanktecken med** Ersätt befintliga blanktecken i filnamnet med ett eller flera tecken du anger, eller ta bort alla blanktecken i respektive filnamn. Om du t.ex. har filer med namnen Pick nick.jpg och Slap stick.jpg kan du ändra namnen till Picknick.jpg och Slapstick.jpg eller Pick-nick.jpg och Slap-stick.jpg.
 - Lägg till prefix** Ange text som ska läggas till i början på filnamnet. Om du t.ex. anger "natt_" får filen Soluppgång.gif det nya namnet natt_Soluppgång.gif när den gruppbearbetas.
 - Lägg till suffix** Ange text som ska läggas till i slutet på filnamnet innan filtillägget. Om du t.ex. anger "_dag" får filen Solnedgång.gif det nya namnet Solnedgång_dag.gif när den gruppbearbetas.

Obs! För varje ändrat filnamn kan du kombinera funktionerna Ersätt, Ersätt blanktecken, Lägg till prefix och Lägg till suffix. Du kan t.ex. ersätta "Temp" med "Party", ta bort alla blanktecken och lägga till ett prefix och ett suffix samtidigt.

- 3 Klicka på Nästa om du vill fortsätta med gruppbearbetningen.

Skala grafik under gruppbearbetning

- 1 Välj Skalförändra i listan Gruppalternativ och klicka på Lägg till.
- 2 I popup-menyn Skalförändra väljer du ett skalförändringsalternativ:

Ingen skalning Exportera filer oförändrade

Anpassa till storlek Skalförändra bilder till den exakta bredd och höjd du anger

Anpassa till område Anpassa bilder proportionellt inom det maximala bredd- och höjdområde du anger

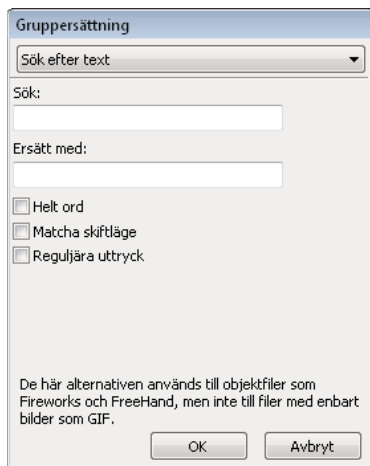


Använd Anpassa till område om du vill konvertera en grupp bilder till miniatyrbilder i enhetlig storlek.

Anpassa till procentandel Skalförändra bilder enligt en procentandel

- 3 Om du valde Anpassa till område kan du även välja alternativet Skalförändra endast dokument som för närvarande är större än målstorleken (valfritt).

Söka och ersätta under gruppbearbetning



Gruppersättning påverkar endast följande filformat: Fireworks PNG, Illustrator och FreeHand. Gruppersättning påverkar inte GIF- och JPEG-filer.

- 1 Välj Sök och ersätt i listan Gruppalternativ och klicka på Lägg till.
- 2 Klicka på Redigera.
- 3 Välj den typ av attribut du vill söka efter och ersätta.
- 4 I rutan Sök anger eller väljer du det specifika element du vill söka efter.
- 5 I rutan Ändra till anger eller väljer du det specifika element du vill ersätta.
- 6 Klicka på OK för att spara Sök och ersätt-inställningarna.

- 7 Klicka på Nästa om du vill fortsätta med gruppbearbetningen.

Använda kommandon för gruppbearbetning

Obs! Kommandomappens exakta placering är olika på olika system. Det beror också på huruvida du vill att panelen ska vara tillgänglig för bara din användarprofil eller för alla användare. Mapper med kommandopaneler finns i konfigurationsmappen i Fireworks-programmappen och även i din användarspecifika Fireworks-konfigurationsmapp.

Utför JavaScript-kommandon under gruppbearbetning

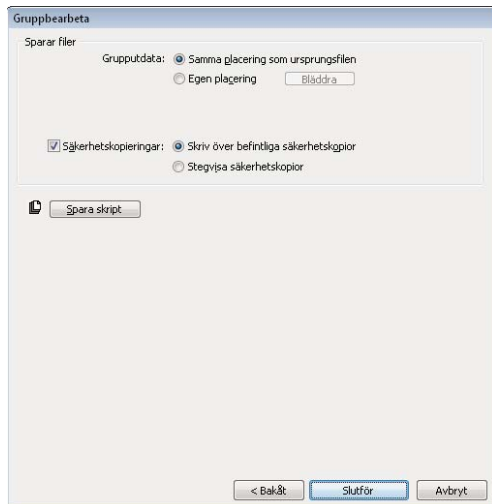
Obs! Det går inte att redigera kommandon.

- 1 Klicka på plusknappen (+) (Windows) eller triangeln (Mac OS) bredvid alternativet Kommandon i listan Gruppalternativ om du vill se tillgängliga kommandon.
- 2 Välj ett kommando och klicka på Lägg till om du vill lägga till det i listan Inkludera i grupp.

Obs! Vissa kommandon fungerar inte under gruppbearbetning. Välj kommandon som fungerar i dokumentet utan att några objekt behöver väljas.

Ange platsen där säkerhetskopior ska sparas

Säkerhetskopior av filer placeras i undermappen Originalfiler i samma mapp som respektive originalfil.



- 1 Välj en plats för grupputdata.
- 2 Välj Säkerhetskopior om du vill konfigurera säkerhetskopiealternativ.
- 3 Välj hur filerna ska säkerhetskopieras:

Skriv över befintliga säkerhetskopior Tidigare säkerhetskopierade filer skrivs över.

Stegvisa säkerhetskopior Spara kopior av alla säkerhetskopierade filer. När du kör en ny gruppbearbetning läggs en siffra till i slutet på filnamnet för den nya säkerhetskopian.

Obs! Om Säkerhetskopia är avmarkerad och gruppbearbetning sker i samma filformat skrivs originalfilen över om namnet är detsamma. Men vid gruppbearbetning i ett annat filformat skapas en fil och originalfilen varken flyttas eller tas bort.

Gruppbearbetning som skript

Skript som sparas i kommandomappen på hårddisken visas i kommandomenyn i Fireworks.

Skapa ett gruppbearbetningsskript

- 1 Klicka på Spara skript om du vill skapa ett gruppsskript.
- 2 Ange ett namn och mål för skriptet.

Obs! Exakt plats för denna mapp varierar. Mapper med kommandon finns i konfigurationsmappen i Fireworks-programmappen och även i din användarspecifika Fireworks-konfigurationsmapp.

- 3 Klicka på Spara.

Köra ett gruppsskript

- 1 Gör något av följande:
 - I Fireworks väljer du Kommandon > Kör skript.
 - Utanför Fireworks dubbelklickar du på skriptfilnamnet på hårddisken.
- 2 Markera ett skript och klicka på Öppna.

Dra och släpp skript som används ofta

- 1 Spara ett skript.
- 2 Gör något av följande:
 - Dra skriptfilens ikon till Fireworks-skrivbordets ikon.
 - Dra skriptfilens ikon till ett öppet Fireworks-dokument.

Obs! När flera skript- och grafikfiler dras till Fireworks bearbetas grafikfilerna flera gånger, en gång per skript.

Extending Fireworks

Ett tillägg är ett kommandoskript, kommandopanel, bibliotek, filter, mönster, struktur eller automatisk form som läggs till i Fireworks funktioner. Fireworks levereras med Adobes tilläggshanterare, med vilken du enkelt kan installera, hantera och ta bort tillägg. En samling av standardtillägg visas på kommandomenyn.

Du kan skapa egna Fireworks-tillägg, om du har kunskap om JavaScript. Du kan även använda Fireworks Cross Product Communication Architecture (arkitektur för korsproduktskommunikation) för att tillåta ActionScript™ och C++-applikationer att styra Fireworks. Mer information finns i hjälpen i Extending Fireworks.

Observera följande när du installerar eller skapar tillägg:

- När du har installerat ett tillägg eller skapat ett eget kommando placeras det i kommandomenyn i Fireworks.
- Tredjepartstillägg lagras i undermapper till konfigurationsmappen i Fireworks-programmappen.
- Kommandon lagrade som en SWF-fil i kommandopanelsmappen finns tillgängliga som paneler i fönstermenyn.

- Kommandon som du skapar och sparar via historikpanelen lagras i användarens kommandomapp.
- Mer information om hur du utökar Fireworks finns i hjälpen till Extension Manager. Du kan också gå till Fireworks Exchange på www.adobe.com/go/learn_fw_exchange_se.

Öppna Tilläggshanteraren i Fireworks

❖ Gör något av följande:

- Välj Kommandon > Hantera tillägg.
- Välj Hjälp > Hantera tillägg.

Skapa en MXP-fil för resurser

- 1 Skapa en MXI-fil. Du kan använda en kopia av MXI-filen i mappen Adobe Extension Manager CS5 som mall. Exempel på MXI-filer finns i mappen Configuration i installationsmappen för Adobe Fireworks CS5.
- 2 Gör så här i taggen `<files>`:
 - a I attributet `<filename>` anger du namnet på de filer som finns lokalt och som måste packas i MXP-filen.
 - b I attributet `<destination>` anger du platsen på användarens maskin där filerna måste installeras.
- 3 Välj Kommandon > Hantera tillägg.
- 4 I Adobe Extension Manager väljer du Arkiv > Packa MXP-tillägg.
- 5 Markera MXI-filen.
- 6 Ange en plats för the MXP-filen.
- 7 Dubbelklicka på den MXP-fil som skapades på den angivna platsen. De filer som anges i MXI-filen läggs till på den plats som anges i filen.

Om du till exempel vill lägga till en uppsättning STL-filer i Fireworks anger du platsen för STL-filerna som `$Fireworks\First Run\Styles` i MXI-filen. När du kör en MXP-fil som har skapats med hjälp av MXI-filen installeras STL-filerna på den här platsen. Du kommer åt formaten med hjälp av panelen Format i Fireworks när du har stängt programmet och öppnat det igen.

Skript

Skript med historikpanelen

Historikpanelen innehåller en lista över steg du utfört när du arbetat i Fireworks. Varje steg sparas på en enskild rad och det senaste steget visas först. Som standard visas 20 steg. Du kan dock närsomhelst ändra detta värde.

Du kan spara grupper av steg på historikpanelen som ett kommando, vilket du kan återanvända. Eftersom sparade kommandon inte är dokumentspecifika kan du använda dem i valfritt Fireworks-dokument.

Sparade kommandon lagras som JSF-filer i kommandomappen i den användarspecifika Fireworks-konfigurationsmappen.

Du kan närsomhelst utföra registrerade kommandon eller ett urval steg på historikpanelen.

Spara steg som ett kommando för återanvändning

- 1 Välj de steg som ska sparas som ett kommando:
 - Klicka på ett steg och Skift-klicka på ett annat steg för att välja flera steg som ska ingå i kommandot.
 - Ctrl-klicka (Windows) eller Kommando-klicka (Mac OS) om du vill markera icke-angränsande steg.
- 2 Klicka på knappen Spara steg som ett kommando längst ned på historikpanelen.
- 3 Skriv ett namn på kommandot och klicka på OK.

Ångra eller göra om steg

- ❖ Gör något av följande:
 - Dra Ångra-markören uppåt i panelen tills du kommer till det sista steget du vill ångra eller göra om.
 - Klicka på Ångra-markörens spår till vänster i historikpanelen.
- Obs! Ångrade steg förblir i historikpanelen och är gråmarkerade.*

Ändra antalet steg som ska sparas i historikpanelen

- 1 Välj Redigera > Inställningar (Windows) eller Fireworks > Inställningar (Mac OS).
 - 2 Ändra värdet i Ångra steg.
- Obs! Ytterligare steg kräver mer datorminne.*

Rensa alla steg

- ❖ Välj Rensa historik på alternativmenyn i historikpanelen.

Genom att rensa steg frigörs minne och diskutrymme. Du kan inte ångra redigeringar från rensade steg.

Spela upp ett sparat kommando

- 1 Välj vid behov ett eller flera objekt.
- 2 Välj kommandot från kommandomenyn.

Spela upp ett urval steg

- 1 Markera ett eller flera objekt.
- 2 Markera stegen på historikpanelen.
- 3 Klicka på knappen Spela upp längst ned på historikpanelen.

Steg som är markerade med ett X kan inte upprepas och således inte spelas upp. Avgränsningslinjer indikerar att ett annat objekt har markerats. Kommandon som skapas från steg som överskridit en avgränsningslinje kan ge oberäkneliga resultat.

Använd valda steg på objekt i många dokument

- 1 Markera ett stegintervall.
- 2 Klicka på knappen Kopiera steg till urklipp.
- 3 Välj ett eller flera objekt i något Fireworks-dokument.
- 4 Välj Redigera > Klistra in.

Upprepa det sista steget

❖ Välj Redigera > Upprepa kommandoskript.

Om skript med JavaScript

Du kan slippa tristessen med vissa enformiga arbetsuppgifter genom att skriva egna JavaScript i en textredigerare som du därefter kör i Fireworks. Du kan styra nästan alla kommandon eller inställningar i Fireworks via JavaScript. Eftersom JavaScript även används i Dreamweaver kan du skriva skript som styr Fireworks från Dreamweaver.

Dokumentation om JavaScript API finns under *Extending Fireworks*.

Skapa kommandon och paneler med Flash

Skapa egna Fireworks-kommandon eller -paneler genom att använda Adobe Flash® för att skapa SWF-filmer som innehåller JavaScript-kod. Spara filmer som används som kommandon i kommandomappen på hårddisken. Spara filmer som används som paneler i mappen för kommandopaneler (justeringspanelen är ett exempel).

Obs! Exakt plats för dessa mappar varierar. Mappar med kommandon och kommandopaneler finns i konfigurationsmappen i Fireworks-programmappen och även i din användarspecifika Fireworks-konfigurationsmapp.

Hantera kommandon

Obs! Du kan byta namn på eller ta bort kommandon du skapat med hjälp av alternativet Hantera sparade kommandon i Fireworks. Använd Tilläggshanteraren för andra kommandon och tillägg som installerades med Fireworks eller som du hämtat och installerat från Adobe Exchange-webbplatsen.

Byta namn på ett kommando du skapat själv

- 1 Välj Kommandon > Hantera sparade kommandon och markera kommandot.
- 2 Klicka på Ändra namn, ange ett nytt namn och klicka på OK.

Ta bort ett kommando du skapat själv

❖ Gör något av följande:

- I Fireworks väljer du Kommandon > Hantera sparade kommandon. Markera därefter kommandot och klicka på Ta bort.
- På hårddisken tar du bort JSF-filen för kommandot från kommandomappen i din användarspecifika Fireworks-konfigurationsmapp.

Obs! Öppna Tilläggshanteraren om du vill byta namn på eller ta bort ett kommando som levererades med Fireworks eller som du hämtat från Adobe Exchange.

Redigera ett kommando, använd JavaScript

Kommandoskript sparas som JavaScript och kan redigeras i valfri textredigerare.

- 1 Från skrivbordet navigerar du till lämplig mapp med kommandon eller kommandopaneler på hårddisken.
- 2 Öppna skriptfilen i en textredigerare och ändra JavaScript-koden.
- 3 Spara och stäng skriptet.

Redigera valda åtgärder på historikpanelen med hjälp av JavaScript

- 1 I Fireworks väljer du ett intervall av steg på historikpanelen.
- 2 Klicka på knappen Kopiera steg till urklipp längst ned på historikpanelen.
- 3 Skapa ett nytt dokument i ett textredigeringsprogram.
- 4 Klistra in stegen i det nya dokumentet och redigera efter behov.
- 5 Spara och stäng skriptet.
- 6 Kopiera skriptet till kommandomappen på hårddisken.
 - Kommandon som sparas direkt i kommandomappen eller historikpanelen visas omedelbart på kommandomenyn.
 - Kommandon som sparas i kommandopanelsmappen visas i fönstermenyn efter det att Fireworks startats om.

Kapitel 20: Inställningar och kortkommandon

Med Fireworks-inställningarna anger du hur användargränssnittet ska se ut och anpassar redigering och mappar. Dessutom kan du anpassa dina kortkommandon.

Ange inställningar

- 1 Välj Redigera > Inställningar (Windows) eller Fireworks > Inställningar (Mac OS).
- 2 Välj inställningskategorin som du vill ändra.
- 3 Gör ändringarna och klicka på OK.

Allmänna inställningar

Dokumentalternativ Avmarkera Visa välkomstskärmen om du vill öppna programmet direkt på arbetsytan. Avmarkera Skalförändra linjer och effekter om du vill bibehålla linje- och effektdimensionerna när du ändrar storlek på objekt.

Sparar filer: Lägg till förhandsvisningsikoner (endast Mac OS) Visa eller göm miniatyrbilder på Fireworks PNG-filer på hårddisken. Avmarkera det här alternativet om du vill visa de vanliga Fireworks-ikonerna som används för Fireworks PNG-filer. Ändringarna aktiveras när du sparar filen.

Maximalt antal ångra Ange ångra/gör om steg till ett tal mellan 0 och 1009. Inställningarna tillämpas både på Redigera > Ångra och på panelen Historik. Ett stort tal kan göra att mer minne krävs.

Interpolation Välj någon av de fyra olika skalförändringsmetoderna som används i Fireworks för interpolation av pixlar när bilder skalförändras:

- Bikubisk interpolation ger oftast den bästa kvaliteten och är standardvärde.
- Bilinjär interpolation ger bättre resultat än mjuk interpolation men inte så bra som bikubisk interpolation.
- Mjuk interpolation, som används i Fireworks 1, ger en svag oskärpa och tar bort skarpa detaljer. Det är användbart när andra skapar oönskade artefakter.
- Närmaste granne-interpolation ger ojämna kanter och skarpa kontraster men ingen oskärpa. Effekten blir som om man zoomar in och ut i en bild.

Standardinställningar för färg Välj standardinställningar för penseldrag, fyllningar och högdagrar. Alternativen Linje och Fyllning ändrar inte automatiskt färgerna på panelen Verktyg. Med dessa alternativ kan du ändra standardfärgerna på panelen Verktyg.

Arbetsyta Om du vill att dockade paneler automatiskt ska komprimeras när du klickar bort från dem markerar du Komprimera ikonpaneler automatiskt.

Redigera inställningar

Redigera utseendet för inställningskontrollpunkter och visuella tecken för bitmappsobjekt.

Ta bort objekt vid beskärning Tar permanent bort pixlar och objekt utanför begränsningsramen för en markering när du beskär ett dokument eller ändrar storleken på arbetsytan. Det här alternativet är endast giltigt för bitmappsobjekt.

Ta bort banor vid konvertering till markeringsram Tar bort banan permanent när den har konverterats till en markeringsram.

Markörer i penselstorlek Ange storlek och form för verktygsikonspekare. Om det gäller vissa stora penslar med flera spetsar används hårkorspekaren som standard. Om du inaktiverar det här alternativet och Exakta markörer visas verktygsikonspekare.

Exakta markörer Ersätter verktygsikonspekare med hårkorspekare.

Stänga av "Dölj ramkanter" Inaktiverar Dölj ramkanter när markeringen ändras.

Visa linjeförhandsgranskning Förhandsvisar det bansegment som skapas när du klickar på verktyget Penna.

Visa fyllda punkter Visar markerade punkter som nedtonade och avmarkerade punkter som fyllda.

Musmarkering Markerar de objekt som en aktuell klickning markerar.

Förhandsgranska dragning Visar en förhandsgranskning av objektets nya placering vid dragning.

Visa fyllnadshandtag Tillåter redigering av fyllningar på skärmen.

Markeringsavstånd Ange hur nära ett objekt (1 till 10 pixlar) pekaren måste vara innan du kan markera objektet.

Alternativet 9-segmentsskalförändring Automatiska former delas automatiskt upp när du använder verktyget 9-segmentsskalförändring, dialogrutan tas bort och du får en fråga om du vill dela upp sådana former.

Inställningar för stömlinjer och stödraster

Färgrutor När du klickar på det här alternativet visas ett fönster där du kan välja en färg eller ange hexadecimala värden.

Visa Visar stömlinjer eller stödraster på arbetsytan.

Fäst mot Fäster objekt mot stömlinjer eller stödraster.

Lås Låser tidigare placerade stömlinjer och förhindrar att du oavsiktligt flyttar dem när du redigerar objekt.

Fästavstånd Anger hur nära objektet du flyttar måste vara (1 till 10 pixlar) innan det fästes mot ett stödraster eller en stömlinje. Fästavstånd fungerar när alternativet Fäst mot stödraster eller Fäst mot stömlinjer är markerat.

Stödrasterinställningar Ändra storlek, i pixlar, på stödrasterceller. Ange värden i de vågräta och lodräta mellanrumsrutorna.

Typinställningar

Radavstånd, Baslinjeförflyttning Ändra ökningsvärdet för aktuella kortkommandon.



Om du vill skapa en fullständig lista med typrelaterade kortkommandon får du mer information i ["Skapa en referensmall för den aktuella uppsättningen"](#) på sidan 295.

Visa teckensnittsnamn på engelska Ersätter asiatiska tecken på teckenmenyer.

Obs! Den här ändringen aktiveras när du startar om Fireworks.

Storlek på förhandsvisningsteckensnitt Anger punktstorleken på teckenexempel på menyer.

Antalet senaste teckensnitt Anger maximiantalet senaste använda teckensnitt som visas ovanför avgränsaren på teckensnittsmenyer.

Obs! Den här ändringen aktiveras när du startar om Fireworks.

Standardteckensnitt Anger vilket teckensnitt som ersätter dokumentteckensnitt som systemet saknar.

Photoshop Import och andra inställningar

Anger hur Fireworks fungerar när du importerar eller öppnar Photoshop-filer. Mer information finns i ”[Arbeta med Photoshop](#)” på sidan 267.

Visa importdialogruta Visar alternativ när du importerar PSD-filer med Arkiv > Import.

Visa dialogrutan Öppna Visar alternativ när du drar PSD-filer till Fireworks eller använder Arkiv > Öppna.

Dela lager mellan lägen Läger till alla importerade lager i alla lägen i Fireworks-filen. Om detta alternativ avmarkeras läggs varje lager till i ett separat läge. Detta är användbart när du importerar filer som du vill använda som animeringar.

Bitmappsbilder med redigerbara effekter Möjliggör redigering av effekterna på bitmappsbilderna vid import. Bitmappsbilder kan inte redigeras.

Förenklade bitmappsbilder Importerar bitmappsbilderna och deras effekter som sammanslagna bilder som inte kan redigeras.

Redigerbar text Importerar textlagren som redigerbar text. Du kan inte ändra textformatering som genomstruken text, upphöjd text, nedsänkt text och automatisk avstavning i Fireworks. Du kan inte heller separera ligaturer i källtexten.

Förenklade bitmappsbilder Importerar textlagren som sammanslagna bilder som inte kan redigeras.

Redigerbara banor och effekter Möjliggör redigering på formlagren och relaterade effekter.

Förenklade bitmappsbilder Importerar formlagren som sammanslagna bilder som inte kan redigeras.

Sammanslagna bitmappsbilder med redigerbara effekter Importerar formlagren som sammanslagna bilder men möjliggör redigering av effekterna som är kopplade till dem.

Lagereffekter Ersätter Dynamiska Photoshop-effekter med motsvarande Fireworks-filter.

Masker för urklippbanor Rastrerar och tar bort urklippsmasker, vilket bevarar deras utseende. Avmarkera detta alternativ om du vill redigera dessa masker i Fireworks. Utseendet avviker emellertid från Photoshop.

Inställningar för Starta och redigera

Med alternativen för Starta-och-redigera anger du hur externa program startar och redigerar bilder i Fireworks.

1 Välj någon av följande popup-menyer:

Vid redigering från externt program Anger om den ursprungliga Fireworks PNG-filen öppnas när du använder Fireworks för att redigera bilder från andra program.

Vid optimering från externt program Anger om den ursprungliga Fireworks PNG-filen öppnas när du optimerar en bild. Den här inställningen tillämpas inte på Director, eftersom den automatiskt öppnar och optimerar en bild utan att fråga efter en käll-PNG, även om du ändrar den här inställningen i Fireworks.

2 Ange hur Fireworks-bilder ska redigeras som placeras i externa program:

Använd alltid käll-PNG Öppnar automatiskt Fireworks PNG-filen som definierats i Design Note som källa för den placerade bilden. Uppdateringar görs för både PNG-källfilen och dess motsvarande placerade bild.

Använd aldrig käll-PNG Öppnar automatiskt den placerade Fireworks-bilden, oavsett om det finns någon käll-PNG. Uppdateringar görs bara på den placerade bilden.

Fråga vid start Du kan varje gång ange om du vill öppna PNG-källfilen. När du redigerar eller optimerar en placerad bild uppmanas du att ta ett start-och-redigera-beslut. Du kan också ange globala inställningar från den här uppmaningen.

Inställningar för plugin-program

Med dessa inställningar kan du starta ytterligare Adobe Photoshop-plugin-program, strukturfiler och mönsterfiler. Målmapparna kan finnas på din egen hårddisk, på en CD-skiva, en extern hårddisk eller en nätverksvolym.

Photoshop-plugin-program visas på Filter-menyn i Fireworks och på Lägg till effekter-menyn i egenskapskontrollen. Strukturer eller mönster som lagrats som PNG-, JPEG- och GIF-filer visas som alternativ på popup-menyerna Mönster och Struktur i egenskapskontrollen.

Mer information om strukturer och mönster finns i ”[Lägga till strukturer till en linje eller en fyllning](#)” på sidan 120.

Återställa standardinställningar

Obs! När du återställer standardinställningarna tas alla anpassade inställningar bort och Fireworks återställa till den ursprungliga konfigurationen.

- 1 Avsluta Fireworks.
- 2 Leta upp filen Fireworks Preferences på hårddisken och radera den.
Filens exakta placering är olika på olika system. Se ”[Placering av Fireworks-inställningsfilen](#)” på sidan 296
- 3 Starta om Fireworks.
Nästa gång du startar Fireworks skapas en ny inställningsfil.

Välja och anpassa kortkommandon

Du kan använda kortkommandon i Fireworks för att välja menykommandon, välja verktyg på panelen Verktyg och snabba upp olika åtgärder som inte finns som menykommandon. Om du är van vid kortkommandon från andra program, t.ex. Adobe FreeHand, Adobe Illustrator, Photoshop eller produkter som använder en annan standard, kan du byta till den kortkommandouppsättning du föredrar.

Välj kortkommandouppsättning

- 1 Välj Redigera > Kortkommandon (Windows) eller Fireworks > Kortkommandon (Mac OS).
- 2 Välj kortkommandouppsättning på popup-menyn Aktuell uppsättning och klicka på OK.

Skapa egna och sekundära kortkommandon

Du kan skapa egna kortkommandon från en förinställd uppsättning och du kan skapa sekundära kortkommandon som innehåller olika sätt att utföra en åtgärd.

Kortkommandon, förutom menykommandon, får inte innehålla hjälptangenter: Ctrl, Skift och Alt (Windows) eller Kommando, Skift, Alternativ och Ctrl (Mac OS). De ska bestå av en bokstavs- eller en sifvertangent.

- 1 Välj Redigera > Kortkommandon (Windows) eller Fireworks > Kortkommandon (Mac OS).

- 2 Klicka på Duplicera uppsättning.
- 3 Ange ett namn för uppsättningen och klicka sedan på OK.
- 4 Välj lämplig kortkommandokategori i listan Kommandon:
 - Menykommandon** Alla kommandon som öppnas via menyraden
 - Verktyg** Alla verktyg på panelen Verktyg.
 - Diverse** En mängd fördefinierade åtgärder
- 5 Välj i listan Kommandon det kommando vars kortkommando du vill ändra.
- 6 Klicka i textrutan Tryck på tangenten och tryck på de aktuella tangenterna för det nya kortkommandot.
- 7 Om du vill lägga till ett sekundärt kortkommando i listan klickar du på Lägg till kortkommando (+). I annat fall klickar du på Ändra för att ersätta det valda kortkommandot.

Ta bort egna kortkommandon och kortkommandouppsättningar

Ta bort en egen kortkommandouppsättning

- 1 Välj Redigera > Kortkommandon (Windows) eller Fireworks > Kortkommandon (Mac OS).
- 2 Klicka på Ta bort uppsättning (papperskorgen).
- 3 Välj kortkommandouppsättning.
- 4 Klicka på knappen Ta bort.

Ta bort ett eget kortkommando

- 1 Välj kommandot i kommandolistan.
- 2 Välj det egna kortkommandot i kortkommandolistan.
- 3 Klicka på Ta bort markerad genväg.

Skapa en referensmall för den aktuella uppsättningen

En referensmall är en post med aktuell kortkommandouppsättning som lagrats i HTML-tabellformat. Du kan visa referensmallen i en webbläsare eller skriva ut den.

Obs! Referensmallar som exporterats från Fireworks är UTF-8-kodade.

- 1 Välj Redigera > Kortkommandon (Windows) eller Fireworks > Kortkommandon (Mac OS).
- 2 Klicka på Exportera uppsättning som HTML bredvid textrutan Aktuell uppsättning.
- 3 Ange namn på referensmallen och välj en filplacering.
- 4 Klicka på Spara.

Arbeta med konfigurationsfiler

Med användarspecifika konfigurationsfiler kan du anpassa Fireworks-funktioner som format, kortkommandon och kommandon, utan att påverka Fireworks-konfigurationen för andra användare.

Fireworks installerar också mallkonfigurationsfiler.

***Obs!** Om du vill visa konfigurationsfiler måste du kontrollera att alternativen för Mappvisning är inställda på att visa alla filer och mappar. På vissa system måste du kanske klicka på Visa filer på en mapp för att visa mappens innehåll. Mer information om hur du visar alla filer och mappar finns i Windows-hjälpen.*

Om användarkonfigurationsfiler

Fireworks skapar olika konfigurationsuppsättningar för olika användare. Filerna lagras i mappen Adobe/Fireworks CS5 i din användarspecifika mapp Application Data (Windows) eller Application Support (Mac OS). Placeringen av mappen varierar beroende på vilket operativsystem du använder och om du har ett fleranvändar- eller enanvändarsystem. Mer information om hur du hittar mappen finns i dokumentationen till operativsystemet.

***Obs!** Namnen på vissa systemmappar kan variera på översatta och anpassade system.*

Om mallkonfigurationsfiler som påverkar alla användare

Mallkonfigurationsfiler innehåller standardinställningar för Fireworks och påverkar alla användare. De finns i Fireworks Application-mapp, som är den plats på hårddisken som du installerat Fireworks i.

***Obs!** Mac OS-användare bör känna till paketkonceptet från Apple.*

I Fireworks ändras dina användarspecifika konfigurationsfiler och inte mallkonfigurationsfilerna när du sparar de flesta inställningar, eftersom många användare inte har tillgång till alla filer om de arbetar i ett fleranvändarsystem.

Användare med administratörsbehörighet kan anpassa funktioner för alla användare genom att ändra mallkonfigurationsfilerna.

Spara en mallkonfigurationsinställning för alla användare

- ❖ Spara eller dra en kopia av filen till lämplig plats i Fireworks Application-mapp.

Placering av Fireworks-inställningsfilen

Fireworks-inställningarna lagras i en fil som heter Fireworks CS5 Preferences.txt (Windows) eller Fireworks CS5 Preferences (Mac OS). Placeringen av filen varierar beroende på vilket operativsystem du använder.

- I Windows finns inställningarna i din användarspecifika konfigurationsmapp för Fireworks.
- I Mac OS finns inställningarna i mappen Library/Preferences i din användarmapp. Mer information om placering av din Mac OS-användarmapp finns i Apple-hjälpen.

***Obs!** På Mac OS finns de flesta användarspecifika konfigurationsfiler för Fireworks i din användarspecifika mapp Application Support. Filen Fireworks CS5 Preferences är ett undantag.*

Ominstallation av Fireworks

När du avinstallerar eller ominstallerar Fireworks lämnas dina användarspecifika konfigurationsfiler orörda på de flesta system. Om du vill installera om Fireworks med standardinställningarna måste du ta bort dina användarspecifika konfigurationsfiler manuellt innan du installerar om programmet.

Om du tar bort inställningar och användarspecifika konfigurationsfiler under avinstallationen, tas filerna bort för alla användare på systemet.

Visa paketinnehåll (endast Mac OS)

På Mac OS installeras Fireworks i ett självständigt format som kallas programpaket. Programfilen för Fireworks lagras i programpaketet tillsammans med alla standardkonfigurationsfiler som ingår i Fireworks. Paketinnehållet döljs som standard.

- 1 Navigera till den plats på hårddisken där du installerat Fireworks.
- 2 Ctrl-klicka på ikonen Fireworks CS5 och välj Visa paketinnehåll.