

Verwenden von **ADOBE® FIREWORKS® CS4**

©2008 Adobe Systems Incorporated. Alle Rechte vorbehalten.

Verwenden von Adobe® Fireworks® CS4 für Windows® und Mac OS

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

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

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

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

Adobe, the Adobe logo, Adobe AIR, Acrobat, ActionScript, Creative Suite, Director, Dreamweaver, Fireworks, Flash, Flex, Flex Builder, Freehand, GoLive, HomeSite, Illustrator, InCopy, InDesign, Photoshop, Reader, Version Cue, and XMP are either registered trademarks or trademarks of Adobe Systems Incorporated in the United States and/or other countries.

Apple, Macintosh, and Mac OS are trademarks of Apple Inc., registered in the United States and other countries. Microsoft, Windows, and Windows Vista are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.

This product includes software developed by the Apache Software Foundation (<http://www.apache.org/>).

The Proximity/Merriam-Webster Inc. Database © Copyright 1990. The Proximity/Franklin Electronic Publishers Database © Copyright 1994. © Copyright 1990, 1994, 1997 All Rights Reserved. Proximity Technology Inc.

This Program was written with MacApp®: ©1985-1988 Apple Computer, Inc. APPLE COMPUTER, INC. MAKES NO WARRANTIES WHATSOEVER, EITHER EXPRESS OR IMPLIED, REGARDING THIS PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES WITH RESPECT TO ITS MERCHANTABILITY OR ITS FITNESS FOR ANY PARTICULAR PURPOSE. The MacApp software is proprietary to Apple Computer, Inc. and is licensed to Adobe for distribution only for use in combination with Adobe Fireworks.

PANTONE® colors displayed here may not match PANTONE-identified standards. Consult current PANTONE Color Publications for accurate color. PANTONE® and other Pantone, Inc. trademarks are the property of Pantone, Inc. © Pantone, Inc., 2008.

Portions © Eastman Kodak Company, 2008 and used under license. All rights reserved. Kodak is a registered trademark and Photo CD is a trademark of Eastman Kodak Company.

Portions contributed by Focoltone Colour System.

Portions produced under Dainippon Ink and Chemical, Inc. copyright of color-data-base derived from Sample Books.

**Sorenson
Spark.**

Sorenson Spark(tm) video compression and decompression technology licensed from Sorenson Media, Inc.

MPEG Layer-3 audio coding technology licensed from Fraunhofer IIS and Thomson.

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

Notice to U.S. Government End Users. The Software and Documentation are "Commercial Items," as that term is defined at 48 C.F.R. §2.101, consisting of "Commercial Computer Software" and "Commercial Computer Software Documentation," as such terms are used in 48 C.F.R. §12.212 or 48 C.F.R. §227.7202, as applicable. Consistent with 48 C.F.R. §12.212 or 48 C.F.R. §§227.7202-1 through 227.7202-4, as applicable, the Commercial Computer Software and Commercial Computer Software Documentation are being licensed to U.S. Government end users (a) only as Commercial Items and (b) with only those rights as are granted to all other end users pursuant to the terms and conditions herein. Unpublished-rights reserved under the copyright laws of the United States. Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, CA 95110-2704, USA. For U.S. Government End Users, Adobe agrees to comply with all applicable equal opportunity laws including, if appropriate, the provisions of Executive Order 11246, as amended, Section 402 of the Vietnam Era Veterans Readjustment Assistance Act of 1974 (38 USC 4212), and Section 503 of the Rehabilitation Act of 1973, as amended, and the regulations at 41 CFR Parts 60-1 through 60-60, 60-250, and 60-741. The affirmative action clause and regulations contained in the preceding sentence shall be incorporated by reference.

Inhalt

Kapitel 1: Ressourcen

Aktivierung und Registrierung	1
Hilfe und Support	2
Dienste, Downloads und Extras	3
Neue Funktionen in Fireworks CS4	4

Kapitel 2: Grundlagen zu Fireworks

Arbeiten in Fireworks	6
Vektor- und Bitmap-Grafiken	7
Erstellen eines neuen Fireworks-Dokuments	8
Öffnen und Importieren von Dateien	9
Erstellen von Fireworks PNG-Dateien aus HTML-Dateien	10
Einfügen von Objekten in ein Fireworks-Dokument	11
Speichern von Fireworks-Dateien	13

Kapitel 3: Arbeitsbereich

Grundlagen	16
Navigieren durch und Anzeigen von Dokumenten	29
Ändern der Leinwand	31
Rückgängigmachen und Wiederholen mehrerer Aktionen	36

Kapitel 4: Auswählen und Transformieren von Objekten

Auswählen von Objekten	38
Ändern einer Auswahl	40
Auswählen von Pixeln	41
Bearbeiten ausgewählter Objekte	48
9-Slice-Skalierung	52
Organisation mehrerer Objekte	55

Kapitel 5: Arbeiten mit Bitmaps

Erstellen von Bitmaps	58
Bearbeiten von Bitmap-Grafiken	59
Retuschieren von Bitmaps	61
Anpassen von Bitmap-Farben und -Tönen	66
Weichzeichnen und Schärfen von Bitmaps	73
Hinzufügen eines Rauscheffekts zu Bildern	75

Kapitel 6: Arbeiten mit Vektorobjekten

Grundformen	77
Automatische Formen	79
Freiformen	84
Besondere Verfahren zur Vektorbearbeitung	90

Kapitel 7: Arbeiten mit Text

Eingeben von Text	97
Formatieren und Bearbeiten von Text	98

Kapitel 8: Anwenden von Farben, Pinselstrichen und Füllungen

Anwenden von Farben	110
Kuler-Bedienfeld	117
Anwenden von Pinselstrichen und Füllungen	119

Kapitel 9: Verwenden von Live-Filtern

Anwenden von Live-Filtern	128
Bearbeiten und Anpassen von Live-Filtern	132

Kapitel 10: Ebenen, Masken und Mischen

Ebenen	135
Masken	140
Mischen und Transparenz	153

Kapitel 11: Stile, Symbole und URLs

Stile	158
Symbole	162
URLs	169

Kapitel 12: Segmente, Rollover und Hotspots

Erstellen und Bearbeiten von Segmenten	173
Interaktive Segmente	178
Vorbereiten von Segmenten für den Export	184
Hotspots und Imagemaps	188

Kapitel 13: Erstellen von Schaltflächen und Popupmenüs

Grundlagen	193
Erstellen von Schaltflächensymbolen	194
Bearbeiten von Schaltflächensymbolen	197
Popupmenüs	199

Kapitel 14: Erstellen von Prototypen für Websites und Anwendungsoberflächen

Arbeitsablauf für die Prototyperstellung	205
Arbeiten mit Fireworks-Seiten	206
Erstellen CSS-basierter Layouts	209
Erstellen von Prototypen für Flex-Anwendungen	211
Erstellen von Prototypen für Adobe AIR-Anwendungen	214

Kapitel 15: Erstellen von Animationen

Grundlagen	217
Erstellen von Animationssymbolen	218
Bearbeiten von Animationssymbolen	218
Status	220
Bearbeiten von Status	222
Zwiebelschichten	223

Tweening	224
Anzeigen der Vorschau von Animationen	224
Optimieren von Animationen	225
Arbeiten mit vorhandenen Animationen	226
Drehen und Ausblenden	226
Kapitel 16: Erstellen von Diashows	
Erstellen und Anordnen einer Diashow	227
Anpassen einer Diashow	228
Erstellen eines benutzerdefinierten Fireworks-Albumplayers	230
Kapitel 17: Optimieren und Exportieren	
Arbeiten mit dem Export-Assistenten	233
Arbeiten mit der Bildvorschau	233
Optimieren im Arbeitsbereich	236
Optimieren von GIF-, PNG-, TIFF-, BMP- und PICT-Dateien	240
Optimieren von JPEGs	247
Exportieren über den Arbeitsbereich	249
Senden von Fireworks-Dokumenten als E-Mail-Anlagen	261
Kapitel 18: Verwenden von Fireworks mit anderen Anwendungen	
Arbeiten mit Dreamweaver	262
Arbeiten mit HomeSite, GoLive und anderen HTML-Editoren	270
Arbeiten mit Flash	272
Arbeiten mit FreeHand und Illustrator	278
Arbeiten mit Photoshop	282
Arbeiten mit Director	287
Adobe Bridge	289
Freigeben von Bildmetadaten mit Adobe XMP	290
Kapitel 19: Automatisieren von Aufgaben	
Suchen und Ersetzen	294
Auswählen der Quelle für die Suche	294
Festlegen von Optionen zum Suchen und Ersetzen in mehreren Dateien	295
Suchen und Ersetzen von Text	295
Suchen und Ersetzen von Schriftarten	295
Suchen und Ersetzen von Farben	296
Suchen und Ersetzen von URLs	296
Suchen und Ersetzen von nicht websicheren Farben	296
Batch-Verarbeitung	296
Verwenden von Befehlen für die Batch-Verarbeitung	301
Erweitern von Fireworks	303
Skripterstellung	303
Verwalten von Befehlen	305
Kapitel 20: Voreinstellungen und Tastaturkurzbefehle	
Festlegen von Voreinstellungen	307
Auswählen und Anpassen von Tastaturkurzbefehlen	311

Arbeiten mit Konfigurationsdateien	312
Neuinstallation von Fireworks	313
Anzeigen des Paketinhalts (nur Mac OS)	313
Stichwortverzeichnis	314

Kapitel 1: Ressourcen

Adobe® Fireworks® bietet eine effiziente Designumgebung, in der Sie schnell Prototypen von Websites und Benutzeroberflächen entwickeln sowie Bilder für Webanwendungen erstellen und optimieren können. Mit Fireworks sind Sie flexibel und können Vektor- und Bitmapgrafiken bearbeiten, es steht eine gemeinsame Bibliothek vorgefertigter Elemente zur Verfügung und die Zeit sparende Integration mit Adobe Photoshop®, Adobe Illustrator®, Adobe Dreamweaver® und Adobe Flash® Professional wird unterstützt.

Aktivierung und Registrierung

Installationshilfe

Für Hilfe bei Installationsproblemen wenden Sie sich an das Installation Support Center unter www.adobe.com/go/cs4install_de.

Lizenzaktivierung

Während des Installationsverfahrens stellt die Adobe-Software eine Verbindung zu Adobe her, um die Lizenzaktivierung abzuschließen. Bei diesem Vorgang werden keine personenbezogenen Daten übermittelt. Weitere Informationen zur Produktaktivierung finden Sie unter www.adobe.com/go/activation_de auf der Website von Adobe.

Bei einer Einzelbenutzerlizenz werden zwei Computer für die Aktivierung unterstützt. Sie können das Produkt beispielsweise auf einem Desktop-Computer im Büro und einem Laptop-Computer zu Hause installieren. Wenn Sie die Software auf einem dritten Computer installieren möchten, deaktivieren Sie sie zunächst auf einem der beiden anderen Computer. Wählen Sie „Hilfe“ > „Deaktivieren“.

Registrierung

Registrieren Sie das Produkt, damit Sie Installationssupport und andere Dienste nutzen können sowie über Updates benachrichtigt werden.

- ❖ Befolgen Sie zum Registrieren die Anweisungen im Fenster „Registrierung“, das nach dem Installieren der Software angezeigt wird.



Wenn Sie die Registrierung verschieben, können Sie sie später jederzeit über „Hilfe“ > „Registrierung“ durchführen.

Adobe Product Improvement Program

Nachdem Sie die Adobe-Software einige Male verwendet haben, wird u. U. ein Dialogfeld angezeigt, in dem Sie gefragt werden, ob Sie am Adobe-Produktverbesserungsprogramm teilnehmen möchten.

Wenn Sie sich zur Teilnahme entschließen, werden Daten zur Verwendung der Adobe-Software an Adobe gesendet. Es werden keine personenbezogenen Daten aufgezeichnet oder übermittelt. Das Adobe-Produktverbesserungsprogramm erfasst ausschließlich Informationen zu den Funktionen und Tools, die Sie in der Software verwenden, und darüber, wie oft Sie diese verwenden.

Sie können dem Programm jederzeit beitreten bzw. die Teilnahme am Programm beenden.

- Um teilzunehmen, wählen Sie „Hilfe“ > „Adobe Product Improvement Program“ und klicken Sie dann auf die Option „Ja, teilnehmen“.
- Wenn Sie die Teilnahme beenden möchten, wählen Sie „Hilfe“ > „Adobe Product Improvement Program“ und klicken Sie dann auf „Nein, danke“.

Bitte-lesen-Datei

Eine Bitte-lesen-Datei zu Ihrer Software steht online und auf dem Installationsdatenträger zur Verfügung. Öffnen Sie die Datei. Darin finden Sie u. a. zu folgenden Themen wichtige Informationen:

- Systemanforderungen
- Installation (und Deinstallation der Software)
- Aktivierung und Registrierung
- Schriftinstallation
- Fehlerbehebung
- Kundendienst
- Impressum

Hilfe und Support

Community-Hilfe

Die Community-Hilfe ist eine integrierte Umgebung auf adobe.com, über die Sie Zugriff auf Inhalte erhalten, die von der Benutzer-Community beigetragen und von Experten von Adobe und aus der Branche allgemein moderiert werden. Kommentare anderer Benutzer helfen Ihnen, die geeignete Antwort zu finden. Durchsuchen Sie die Community-Hilfe nach den besten Web-Inhalten zu Produkten und Technologien von Adobe. Dazu zählen auch die folgenden Ressourcen:

- Videos, Lehrgänge, Tipps und Techniken, Blogs, Artikel und Beispiele für Designer und Entwickler.
- Vollständige Online-Hilfe, die regelmäßig aktualisiert wird und vollständiger ist, als die Hilfe, die mit Ihrem Produkt geliefert wird. Wenn Sie beim Zugriff auf die Hilfe mit dem Internet verbunden sind, wird automatisch anstelle der mitgelieferten Hilfe die vollständige Online-Hilfe aufgerufen.
- Weitere Inhalte auf adobe.com umfassen Knowledgebase-Artikel, Downloads und Updates, die Developer Connection und vieles mehr.

Verwenden Sie das Suchfeld in der Hilfe Ihres Programms, um Zugang zur Community-Hilfe zu erhalten. Ein Video zur Community-Hilfe finden Sie unter www.adobe.com/go/lrvid4117_xp_de.

Weitere Ressourcen

Druckfassungen der vollständigen Online-Hilfe sind gegen Versandkosten erhältlich unter www.adobe.com/go/store_de. Die Online-Hilfe umfasst außerdem eine Verknüpfung zur vollständigen und aktualisierten PDF-Fassung der Hilfe.

Auf der Support-Website von Adobe unter www.adobe.com/de/support finden Sie Informationen zu kostenlosen und kostenpflichtigen Support-Angeboten.

Dienste, Downloads und Extras

Sie können Ihr Produkt durch Integration vielfältiger Dienste, Zusatzmodule und Erweiterungen ausbauen. Zudem haben Sie die Möglichkeit, Muster und andere Elemente herunterzuladen, die Ihnen die Arbeit erleichtern können.

Creative Online-Services von Adobe

Die Adobe® Creative Suite® 4 bietet neue Online-Funktionen, mit denen Sie das Potenzial des Internets auch lokal vollständig nutzen können. Mit diesen Funktionen können Sie an der Community teilhaben, mit anderen Benutzern zusammenarbeiten und so Ihre Adobe-Tools noch optimaler nutzen. Mit leistungsstarken Kreativdiensten können Sie online Farben abstimmen und Datenkonferenzen organisieren. Die Dienste lassen sich nahtlos in Desktop-Anwendungen integrieren, sodass Sie bestehende Arbeitsabläufe damit schnell optimieren können. Manche Services bieten auch im Offline-Modus volle oder beschränkte Funktionalität.

Welche Dienste verfügbar sind, erfahren Sie auf adobe.com. Einige Anwendungen der Creative Suite 4 umfassen die folgenden Dienste:

Kuler™-Bedienfeld Schnelles Erstellen, Austauschen und Erkunden von Farbschemata im Internet.

Adobe® ConnectNow Zusammenarbeiten mit Teams an unterschiedlichen Standorten per Web durch Austausch von Sprachinformationen, Daten und Multimediainhalten.

Resource Central Unmittelbares Zugreifen auf Lernprogramme, Beispieldateien und Erweiterungen für Digitalvideoanwendungen von Adobe.

Weitere Informationen zum Verwalten Ihrer Dienste finden Sie auf der Adobe-Website unter www.adobe.com/go/learn_creativeservices_de.

Adobe Exchange

Besuchen Sie Adobe Exchange unter www.adobe.com/go/exchange_de, um Beispiele sowie Tausende Zusatzmodule und Erweiterungen von Adobe und Drittentwicklern herunterzuladen. Mit diesen Zusatzmodulen und Erweiterungen können Sie u. a. Aufgaben automatisieren, Workflows anpassen und professionelle Spezialeffekte erzeugen.

Adobe-Downloads

Besuchen Sie www.adobe.com/go/downloads_de, wenn Sie kostenlose Updates, Probeversionen und andere nützliche Software suchen.

Adobe Labs

Bei den Adobe Labs unter www.adobe.com/go/labs_de können Sie neue und sich entwickelnde Technologien und Produkte von Adobe ausprobieren. In den Adobe Labs sind z. B. die folgenden Ressourcen verfügbar:

- Prerelease-Software und -Technologien
- Codebeispiele und bewährte Verfahren, die die Einarbeitung beschleunigen
- Frühe Versionen von Produkt- und technischen Dokumentationen
- Foren, Wikis und andere Ressourcen unterstützen die Interaktion mit gleichgesinnten Benutzern.

Die Adobe Labs ermöglichen eine kollaborative Software-Entwicklung. Durch diese Unterstützung sind Kunden schnell in der Lage, neue Produkte und Technologien produktiv einzusetzen. Die Adobe Labs bieten außerdem ein Forum für frühes Feedback. Anhand dieses Feedbacks erstellen die Entwicklungsteams von Adobe Software, die den Anforderungen und Erwartungen der Community entspricht.

Adobe TV

Auf Adobe TV unter <http://tv.adobe.com> finden Sie lehrreiche und inspirierende Videos.

Extras

Auf dem Installationsdatenträger finden Sie verschiedene Extras, mit denen Sie Ihre Adobe-Software optimal nutzen können. Einige Extras werden beim Setup auf Ihrem Computer installiert, andere stehen über den Datenträger zur Verfügung.

Wenn Sie sich die beim Setup installierten Extras ansehen möchten, öffnen Sie den Anwendungsordner auf Ihrem Computer.

- Windows®: *[Startlaufwerk]\Programme\Adobe\[Adobe-Anwendung]*
- Mac OS®: *[Startlaufwerk]/Programme/[Adobe-Anwendung]*

Zum Anzeigen der Extras auf dem Datenträger öffnen Sie den Ordner „Zugaben“ im Ordner für Ihre Sprache. Beispiel:

- */Deutsch/Zugaben/*

Neue Funktionen in Fireworks CS4

Verbesserte Leistung, Stabilität

Arbeiten Sie schneller und rationeller mit den Leistungserweiterungsfunktionen von Fireworks – vom Öffnen und Speichern von Dateien bis hin zu Symbolaktualisierungen und intensiven Bitmap- und Vektorvorgängen.

Neue Benutzeroberfläche

Wechseln Sie problemlos von anderen Anwendungen der Creative Suite, beispielsweise Photoshop, Illustrator und Flash, da Sie bereits mit der universellen Benutzeroberfläche vertraut sind.

CSS-basierte Layouts

Entwickeln Sie vollständige Webseiten auf der robusten grafischen Benutzeroberfläche von Fireworks und exportieren Sie anschließend CSS-basierte Layouts, die den Webstandards entsprechen, samt den externen Stylesheets in einem einzigen Schritt. Beginnen Sie mit einem der sechs gebräuchlichsten Layouts und integrieren Sie Vorder- und Hintergrundgrafiken mit automatischer Rand- und Auffüllungserkennung. Legen Sie intelligente HTML-Symbole in Ihren Fireworks-Layouts ab, um Überschriften, Verknüpfungen und Formulareigenschaften festzulegen und die CSS-basierten Steuerungsmöglichkeiten präzise einzusetzen.

PDF-Export

Erstellen Sie originalgetreue, interaktive, sichere PDF-Dokumente aus Ihren Fireworks-Kompositionen für eine noch effizientere Kommunikation mit Ihren Kunden.

Adobe Type Engine

Erzielen Sie erstklassige Schriftbilder mit den erweiterten Funktionen der Adobe Type Engine, die nach Photoshop und Illustrator jetzt auch in Fireworks verfügbar ist. Fügen Sie über die Importfunktion oder durch Kopieren und Einfügen originalgetreue Double-Byte-Zeichen aus Adobe Illustrator oder Photoshop ein. Fügen Sie schwebenden Text innerhalb eines Pfads ein, um eindrucksvolle Textlogos zu erstellen.

Live-Stile

Verwenden Sie Fireworks-Objekte oder -Text mit professionell gestalteten Stilen oder Ihre eigene individuelle Sammlung. Aktualisieren Sie zugewiesene Effekte, Farben und Textattribute durch Bearbeiten einer einzelnen Stilquelle.

Arbeitsbereich-Verbesserungen

Magnetische Hilfslinien ermöglichen die rasche, präzise Positionierung und Messung von Hilfslinien und Elementen auf der Leinwand: Beim Ziehen von Hilfslinien wird angezeigt, an welcher Stelle der Leinwand Sie sich gerade befinden. Bearbeiten Sie Symbole direkt an der jeweiligen Position, um sie im Kontext Ihres Designs präzise zu verfeinern. Die umfassende 9-Slice-Skalierung kann nun auf alle Objekte auf der Leinwand (nicht mehr nur auf Symbole) angewandt werden.

Kapitel 2: Grundlagen zu Fireworks

Arbeiten in Fireworks

Adobe® Fireworks® ist ein vielseitiges Programm zum Erstellen, Bearbeiten und Optimieren von Webgrafiken. Sie können Bitmap- und Vektorgrafiken entwerfen, Webeffekte wie Rollover und Popupmenüs erstellen, Grafiken bearbeiten, um deren Dateigröße zu verringern, und unnötige Wiederholungen vermeiden, indem Sie häufige Arbeitsgänge automatisieren. Sie können ein Dokument als JPEG-Datei, GIF-Datei oder in einem anderen Dateiformat exportieren oder speichern. Diese Dateien werden gemeinsam mit HTML-Dateien gespeichert, die HTML-Tabellen und JavaScript-Code für das Internet enthalten.

Einen Video-Lehrgang zu den Grundlagen von Fireworks finden Sie unter www.adobe.com/go/lrvid4032_fw_de.

Zeichnen und Bearbeiten von Bitmap- und Vektorobjekten

Das Bedienfeld „Werkzeuge“ in Fireworks besteht aus getrennten Bereichen, die Werkzeuge zum Zeichnen und Bearbeiten von Vektorgrafiken und Bitmaps enthalten. Je nachdem, welches Werkzeug Sie auswählen, erstellen Sie entweder ein Vektor- oder ein Bitmap-Objekt. Nachdem Sie ein Objekt gezeichnet oder einen Text erstellt haben, können Sie mithilfe einer breiten Palette von Werkzeugen, Effekten, Befehlen und sonstigen Verfahren die Grafiken optimieren oder interaktive Navigationsschaltflächen erstellen.

Darüber hinaus können Sie auch Dateien in den Formaten JPEG, GIF, PNG, PSD und vielen weiteren Dateiformaten importieren und bearbeiten.

Einbinden von Interaktivität in Grafiken

Hotspots und Segmente sind Webobjekte, die interaktive Bereiche in einer Webgrafik bezeichnen. Segmente unterteilen ein Bild in exportierbare Abschnitte, denen Sie Rollover-Effekte, Animationen und Hyperlinks zuweisen können. Segmente werden auf einer Webseite als Zellen einer Tabelle angezeigt.

Per Ziehen und Ablegen der Rollover-Griffe für Segmente und Hotspots können Sie den Grafiken schnell Rollover- und Bildaustauscheffekte zuweisen. Mithilfe des Schaltflächeneditors und des Popupmenü-Editors von Fireworks können Sie spezielle interaktive Grafiken zum Navigieren auf Websites erstellen.

Optimieren und Exportieren von Grafiken

Mit den leistungsstarken Optimierungsfunktionen von Fireworks finden Sie die richtige Balance zwischen Dateigröße und annehmbarer optischer Qualität für exportierte Grafiken. Richten Sie sich bei der Auswahl der Optimierungsart nach den Bedürfnissen der Benutzer und dem Dateiinhalt.

Wenn Sie die Optimierung Ihrer Grafiken abgeschlossen haben, besteht der nächste Schritt darin, sie ins Internet zu exportieren. Über Ihr Fireworks PNG-Quelldokument können Sie eine Vielzahl an Dateitypen wie JPEG, GIF oder Animiertes GIF und HTML-Tabellen mit segmentierten Bildern in mehreren Dateitypen exportieren.

Vektor- und Bitmap-Grafiken

Grafiken werden auf Computern entweder im *Vektor*- oder im *Bitmap*-Format angezeigt. Wenn Sie die Unterschiede zwischen den beiden Formaten kennen, können Sie auch mit Fireworks arbeiten, das Vektor- und Bitmap-Werkzeuge enthält und beide Formate öffnen bzw. importieren kann.

Vektorgrafiken

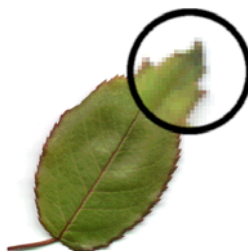
Vektorgrafiken beschreiben Bilder anhand von Linien und Kurven (Vektoren), die auch Daten bezüglich Farbe und Position enthalten. Die Darstellung eines Blatts kann beispielsweise als eine Reihe von Punkten definiert werden, die den Umriss des Blatts beschreiben. Die Farbe des Blatts wird durch die Farbe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



Vektorgrafiken sind von der Auflösung unabhängig. Dies bedeutet, dass sich die Qualität einer Vektorgrafik nicht ändert, wenn Sie deren Farbe ändern, sie verschieben, ihre Größe oder Form ändern oder ein Ausgabegerät mit einer anderen Auflösung verwenden.

Bitmap-Grafiken

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



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

Erstellen eines neuen Fireworks-Dokuments

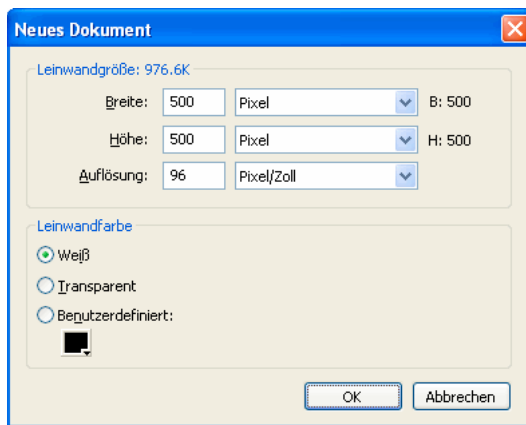
In Fireworks neu erstellte Dokumente werden im PNG-Format (Portable Network Graphic) gespeichert. PNG ist das Fireworks-Dateiformat.

Sie können in Fireworks erstellte Grafiken in verschiedenen Web- und Grafikformaten exportieren oder speichern. Unabhängig von den gewählten Optimierungs- und Exporteinstellungen bleibt die ursprüngliche Fireworks PNG-Datei zwecks leichter Nachbearbeitung unverändert.

Erstellen eines neuen Dokuments

- 1 Wählen Sie „Datei“ > „Neu“.

Das Dialogfeld „Neues Dokument“ wird geöffnet.



- 2 Geben Sie die Dokumenteinstellungen ein. Klicken Sie dann auf „OK“.

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

Erstellen eines neuen Dokuments mit der gleichen Größe wie ein Objekt in der Zwischenablage

- 1 Kopieren Sie ein Objekt aus einem anderen Fireworks-Dokument, einem Webbrowser oder einer anderen Anwendung, die sich zum Einfügen eignet, in die Zwischenablage.

- 2 Wählen Sie „Datei“ > „Neu“.

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

- 3 Legen Sie Auflösung und Leinwandfarbe fest und klicken Sie auf „OK“.

- 4 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Einfügen“, um das Objekt aus der Zwischenablage in das neue Dokument einzufügen.

Öffnen und Importieren von Dateien

Hinweis: Wenn Sie eine Datei aus Adobe Dreamweaver® importieren, werden in Fireworks viele, jedoch nicht alle JavaScript-Effekte beibehalten. Wenn Fireworks ein bestimmtes Verhalten unterstützt, wird dies erkannt und beim Exportieren der Datei in das Dreamweaver-Format beibehalten.

Öffnen eines Fireworks-Dokuments

❖ Wählen Sie „Datei“ > „Öffnen“ und anschließend die gewünschte Datei aus.



Um eine Datei zu öffnen, ohne die vorherige Version zu überschreiben, wählen Sie „Als Unbenannt öffnen“ und speichern Sie die Datei unter einem anderen Namen.

Öffnen einer kürzlich geschlossenen Datei

- 1 Wählen Sie „Datei“ > „Zuletzt geöffnete Dateien“.
- 2 Wählen Sie im Untermenü eine Datei.

Öffnen einer kürzlich geschlossenen Datei, wenn keine Dateien geöffnet sind

❖ Klicken Sie auf den Dateinamen auf der Startseite.

Öffnen von mit anderen Anwendungen erstellten Grafiken

Sie können Dateien öffnen, die in anderen Anwendungen bzw. anderen Dateiformaten erstellt wurden, darunter Photoshop®, Adobe FreeHand®, Adobe Illustrator®, WBMP, EPS, JPEG, GIF und Animiertes GIF.

Wenn Sie über den Befehl „Datei“ > „Öffnen“ eine Datei öffnen, die nicht das Fireworks PNG-Format aufweist, wird basierend auf dieser Datei ein neues Fireworks-Dokument angelegt. Beim Bearbeiten der Grafik können Sie alle von Fireworks unterstützten Funktionen verwenden. Über den Befehl „Speichern unter“ (Windows) bzw. „Sichern unter“ (Mac OS) können Sie dann die Grafik als neue Fireworks PNG-Datei oder in einem anderen Dateiformat speichern.

In einigen Fällen können Sie die Datei im ursprünglichen Format speichern. Dabei wird das Bild auf eine einzige Ebene reduziert und Sie können die von Ihnen hinzugefügten Fireworks-spezifischen Funktionen nicht mehr bearbeiten.

Die folgenden Dateiformate sind beim Speichern in Fireworks direkt verfügbar: Fireworks PNG, GIF, Animiertes GIF, JPEG, BMP, WBMP, TIFF, SWF, AI, PSD und PICT (nur Mac OS).

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

Animiertes GIF

- Importieren Sie eine animierte GIF-Datei als Animationssymbol. Bearbeiten und verschieben Sie alle Elemente der Animation als Einheit. Im Bedienfeld „Dokumentbibliothek“ können Sie neue Instanzen des Symbols erstellen.

Hinweis: Wenn Sie eine animierte GIF-Datei importieren, wird als Statusverzögerung der Standardwert von 0,07 Sekunden eingestellt. Stellen Sie bei Bedarf die ursprüngliche Verzögerung im Bedienfeld „Status“ wieder her.

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

EPS-Dateien

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

PSD-Dateien

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

WBMP-Dateien

In Fireworks können WBMP-Dateien geöffnet werden. Es handelt sich dabei um 1-Bit-Dateien (monochrom), die für mobile Computergeräte optimiert sind. Das WBMP-Format wird auf WAP-Seiten (Wireless Application Protocol, ein Übertragungsprotokoll für Mobiltelefone) verwendet.

Erstellen von Fireworks PNG-Dateien aus HTML-Dateien

Fireworks kann HTML-Inhalte öffnen und importieren, die in anderen Anwendungen erstellt wurden und einfache HTML-Tabellen enthalten.

Öffnen aller Tabellen einer HTML-Datei

- 1 Wählen Sie „Datei“ > „Tabelle neu aufbauen“.
 - 2 Wählen Sie die HTML-Datei mit den zu öffnenden Tabellen aus und klicken Sie dann auf „Öffnen“.
- Alle Tabellen werden in ihrem eigenen Dokumentfenster geöffnet.

Öffnen nur der ersten Tabelle einer HTML-Datei

- 1 Wählen Sie „Datei“ > „Öffnen“.
 - 2 Wählen Sie die HTML-Datei mit der zu öffnenden Tabelle aus und klicken Sie auf „Öffnen“.
- Die erste Tabelle der HTML-Datei wird in ihrem eigenen Dokumentfenster geöffnet.

Importieren der ersten Tabelle einer HTML-Datei in ein offenes Fireworks-Dokument

- 1 Wählen Sie „Datei“ > „Importieren“.
- 2 Wählen Sie die HTML-Datei, aus der Sie importieren möchten, und klicken Sie dann auf „Öffnen“.
- 3 Platzieren Sie durch Klicken den Einfügepunkt an der Stelle, an der Sie die importierte Tabelle einfügen möchten.

Hinweis: Fireworks kann Dokumente importieren, die die UTF-8-Kodierung verwenden oder in XHTML geschrieben wurden.

Einfügen von Objekten in ein Fireworks-Dokument

Einfügen von Grafiken oder Text durch Ziehen in ein Fireworks-Dokument

Sie können Vektorobjekte, Bitmap-Grafiken oder Text von beliebigen Anwendungen, die das Verfahren von Ziehen und Ablegen unterstützen, in Fireworks einfügen.

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

Einfügen in Fireworks

Wenn Sie ein Objekt, das aus einer anderen Anwendung kopiert wurde, in Fireworks einfügen, wird das Objekt in der Mitte des aktiven Dokuments abgelegt.

Text oder Objekte in den folgenden Formaten können aus der Zwischenablage eingefügt werden:

- Adobe FreeHand 7 oder höher
- Adobe Illustrator
- PNG
- PICT (Mac OS)
- DIB (Windows)
- BMP (Windows)
- ASCII-Text
- EPS
- WBMP
- TXT
- RTF

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

Position eingefügter Objekte

Die Position des eingefügten Objekts hängt davon ab, was ausgewählt ist.

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

Hinweis: Die Webebene ist eine spezielle Ebene, in der sich alle Webobjekte befinden. Sie befindet sich im Bedienfeld „Ebenen“ immer an der obersten Stelle.

Neuauflösung eingefügter Objekte

Beim Neuauflösen werden in einer vergrößerten oder verkleinerten Bitmap Pixel hinzugefügt oder entfernt, um eine möglichst originalgetreue Darstellung zu erreichen. Wenn eine Bitmap mit einer höheren Auflösung neu aufgelöst wird, führt dies in der Regel zu einem leichten Qualitätsverlust. Eine Neuauflösung in einer niedrigeren Auflösung führt immer zu Datenverlust und in der Regel zu Qualitätseinbußen.

Neuauflösung eines Bitmap-Objekts durch Einfügen

- 1 Kopieren Sie die Bitmap in Fireworks oder einer anderen Anwendung in die Zwischenablage.
- 2 Wählen Sie in Fireworks „Bearbeiten“ > „Einfügen“.
- 3 Wenn das Bitmap-Bild in der Zwischenablage eine andere Auflösung hat als das aktuelle Dokument, wählen Sie eine der Optionen für die Neuauflösung.

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

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

Importieren einer PNG-Datei in eine Fireworks-Dokumentebene

Beim Importieren von Fireworks PNG-Dateien auf die aktuelle Ebene des aktiven Fireworks-Dokuments werden Hotspot-Objekte und Segmentobjekte auf der Webebene des Dokuments platziert. Die Proportionen des importierten Bilds bleiben erhalten.

- 1 Wählen Sie im Bedienfeld „Ebenen“ die Ebene aus, auf die Sie die Datei importieren möchten.
- 2 Wählen Sie „Datei“ > „Importieren“, um das Dialogfeld „Importieren“ zu öffnen.
- 3 Navigieren Sie zu der zu importierenden Datei und klicken Sie auf „Öffnen“.
- 4 Platzieren Sie den Importmauszeiger auf der Leinwand an der Stelle, an der die linke obere Ecke des Bilds eingefügt werden soll.
- 5 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Klicken Sie mit der Maus, um das Bild in voller Größe zu importieren.
 - Skalieren Sie das Bild mit dem Importauswahlwerkzeug auf die gewünschte Größe.

Importieren von einer digitalen Kamera oder einem Scanner

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

Installieren Sie zunächst alle erforderlichen Softwaretreiber, Module und Zusatzmodule für die Kamera bzw. den Scanner, bevor Sie versuchen, Bilder in Fireworks zu importieren.

Der Ordner mit Zusatzmodulen befindet sich im Fireworks-Anwendungsordner. Unter Mac OS sucht Fireworks automatisch in diesem Ordner nach Photoshop Acquire-Zusatzmodulen.

Bestimmen, wo Fireworks nach den Photoshop Acquire-Zusatzmodulen sucht

- 1 Wählen Sie in Fireworks „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ (Windows) bzw. „Fireworks“ > „Einstellungen“ (Mac OS).

- 2 Wählen Sie die Zusatzmodulkategorie.
- 3 Wählen Sie „Photoshop-Zusatzmodule“ und suchen Sie den Ordner, in dem sich die Zusatzmodule befinden.
Wenn das Dialogfeld zum Auswählen des Ordners mit Photoshop-Zusatzmodulen nicht automatisch geöffnet wird, öffnen Sie den Ordner manuell.

Importieren eines Bilds von einer digitalen Kamera (Windows)

- 1 Schließen Sie die Kamera an Ihren Computer an.
- 2 Wählen Sie in Fireworks „Datei“ > „Scannen“ und dann entweder „Twain importieren“ oder „Twain auswählen“.
- 3 Wählen Sie zuerst die Quelle für die Bilder und dann die zu importierenden Bilder aus.
Die Benutzeroberfläche für Ihre Kamera wird angezeigt.
- 4 Folgen Sie den Anweisungen und nehmen Sie die entsprechenden Einstellungen vor.

Importieren eines Bilds von einer digitalen Kamera (Mac OS)

- 1 Schließen Sie die Kamera an Ihren Computer an.
- 2 Wählen Sie in Fireworks „Datei“ > „Scannen“ und dann „Kamera importieren“ oder „Kamera auswählen“.
- 3 Wählen Sie die Kamera und dann die zu importierenden Bilder aus.
- 4 Folgen Sie den Anweisungen und nehmen Sie die entsprechenden Einstellungen vor.

Importieren eines Bilds von einem Scanner

- 1 Schließen Sie den Scanner an Ihren Computer an.
- 2 Installieren Sie die Software für den Scanner, falls dies noch nicht geschehen ist.
- 3 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - (Windows) Wählen Sie in Fireworks „Datei“ > „Scannen“ und dann entweder „Twain importieren“ oder „Twain auswählen“.
 - (Mac OS) Wählen Sie in Fireworks „Datei“ > „Scannen“ und dann entweder „Twain importieren“ oder „Twain auswählen“.


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

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

Speichern von Fireworks-Dateien

Beim Erstellen eines Dokuments oder Öffnen von Dateien in den Formaten PSD oder HTML können Sie über den Befehl „Datei“ > „Speichern“ eine Fireworks-PNG-Datei erstellen. Fireworks-PNG-Dateien bieten folgende Vorteile:

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

 Wenn das Speichern eines komplexen Dokuments in Fireworks länger dauert, können Sie während des Speichervorgangs andere geöffnete Dokumente bearbeiten.

Speichern einer Fireworks-PNG-Datei zur Verwendung in einer älteren Version

- 1 Wählen Sie „Datei“ > „Exportieren“.
 - 2 Navigieren Sie zu dem Ordner, in dem Sie die Datei speichern möchten.
 - 3 Falls die Fireworks-Datei mehrere Seiten hat, wählen Sie im Popupmenü „Exportieren“ den Eintrag „Seiten in Dateien“.
 - 4 Wählen Sie im Popupmenü „Exportieren als“ entweder „Bilder“ oder „Fireworks PNG“. Wenn Sie „Bilder“ wählen, wird jede Seite im Standarddateiformat gespeichert. Dieses Dateiformat definieren Sie im Bedienfeld „Optimieren“. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „[Optimieren und Exportieren](#)“ auf Seite 233.
- Alle Objekte auf den obersten Ebenen werden exportiert. Objekte auf Unterebenen werden nicht exportiert.

Speichern aller geöffneten Dokumente

Sie können alle offenen Dokumente speichern, während Sie diese bearbeiten, und Dateinamen für alle unbenannten Dokumente angeben. Bei Dokumenten, die seit dem letzten Speichervorgang verändert wurden, wird neben dem Dateinamen in der Registerkarte „Dokument“ ein Sternchen (*) angezeigt.

- ❖ Wählen Sie „Befehle“ > „Alle speichern“.

Speichern von Dokumenten in anderen Formaten

Wenn Sie eine Datei mit „Datei“ > „Öffnen“ in einem anderen Format als PNG öffnen, können Sie später ein anderes Format wählen oder Ihre Arbeit in einer neuen Fireworks-PNG-Datei speichern, indem Sie „Datei“ > „Speichern unter“ wählen.

Für die folgenden Dateitypen können Sie „Datei“ > „Speichern“ wählen, um das Dokument im Originalformat zu speichern: Fireworks PNG, GIF, Animiertes GIF, JPEG, BMP, WBMP, TIFF, SWF, AI, PSD und PICT (nur Mac OS). Fireworks speichert 16-Bit-TIFF-Bilder mit einer Farbtiefe von 24 Bit.

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

Hinzufügen eines Bilderrahmens

- 1 Wählen Sie „Befehle“ > „Kreativ“ > „Bilderrahmen hinzufügen“.
- 2 Wählen Sie ein Muster und stellen Sie die Rahmengröße ein.
- 3 Klicken Sie auf „OK“.

Zurücksetzen von Warnmeldungen

Wenn Sie Warnmeldungen deaktiviert haben, damit diese nicht erneut angezeigt werden, können Sie diese Meldungen wieder aktivieren.

- ❖ Wählen Sie „Befehle“ > „Warnmeldungen zurücksetzen“.

Erstellen eines Screenshots (nur Windows)

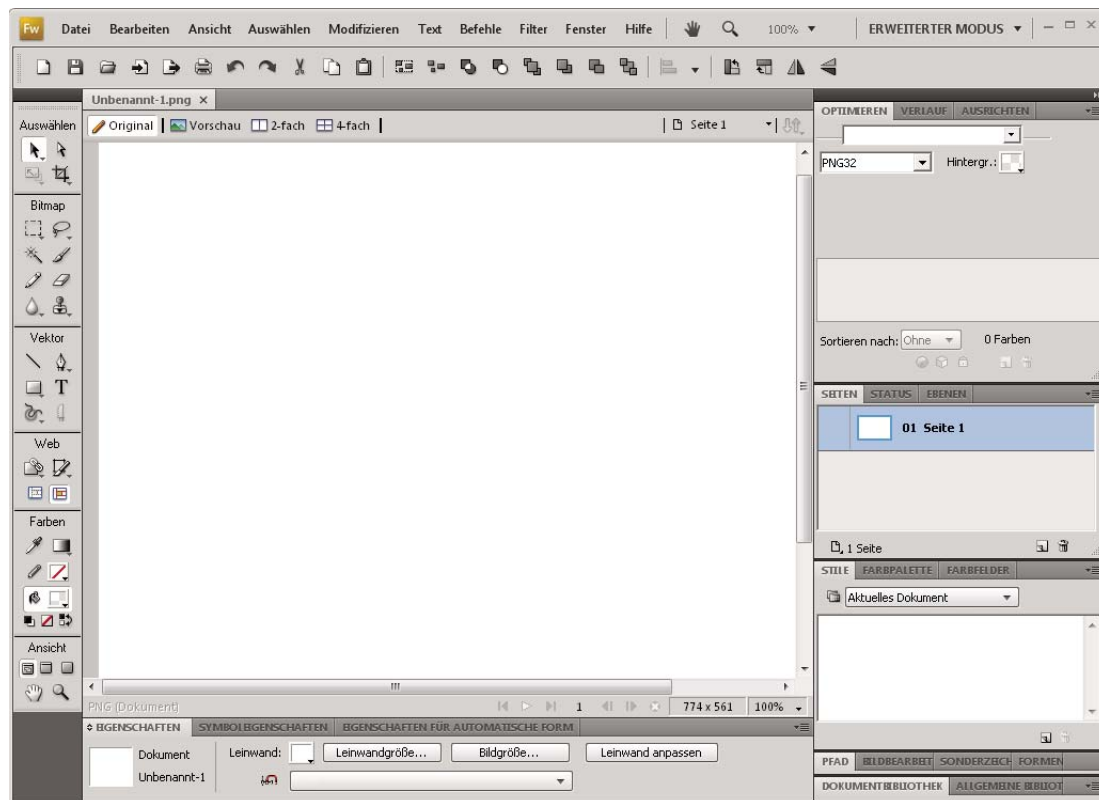
- 1 Wählen Sie „Befehle“ > „Screenshot erstellen“.
- 2 Wechseln Sie zu dem Fenster, von dem Sie einen Screenshot aufnehmen möchten.
- 3 Klicken Sie auf „OK“ und ziehen Sie dann, um den Bereich des Fensters auszuwählen.
- 4 Fügen Sie den Inhalt der Zwischenablage auf der Leinwand oder in ein beliebiges Bildbearbeitungsprogramm ein.

Kapitel 3: Arbeitsbereich

Grundlagen

Übersicht über den Arbeitsbereich in Fireworks

Wenn Sie ein Dokument zum ersten Mal in Adobe® Fireworks® öffnen, enthält die Arbeitsumgebung das Bedienfeld „Werkzeuge“, den Eigenschafteninspektor, Menüs und andere Bedienfelder. Das links auf dem Bildschirm befindliche Bedienfeld „Werkzeuge“ enthält beschriftete Kategorien, einschließlich Bitmap-, Vektor- und Webwerkzeuggruppen. Der Eigenschafteninspektor befindet sich standardmäßig am unteren Rand des Dokuments und zeigt zu Beginn die Dokumenteigenschaften an. Wenn Sie dann im Dokument ein Werkzeug oder ein Objekt auswählen, werden die jeweils dazugehörigen Eigenschaften im Eigenschafteninspektor angezeigt. Die Bedienfelder sind zu Beginn entlang der rechten Seite des Bildschirms fest verankert. Das Dokumentfenster wird in der Mitte des Programms angezeigt.



Die Startseite

Wenn Sie Fireworks starten, ohne ein Dokument zu öffnen, wird in der Arbeitsumgebung die Fireworks-Startseite angezeigt. Über die Startseite haben Sie direkten Zugriff auf Fireworks-Tutorials, die zuletzt geöffneten Dateien sowie auf Fireworks Exchange, mit dem sich einige Funktionen von Fireworks erweitern lassen. Wenn Sie die Startseite deaktivieren möchten, klicken Sie beim Öffnen der Startseite auf „Nicht mehr anzeigen“.

Bedienfelder in Fireworks

Bedienfelder sind nicht verankerte Steuerelemente, die Ihnen beim Bearbeiten verschiedener Eigenschaften oder Elemente eines ausgewählten Objekts helfen. Mit Bedienfeldern können Sie Status, Ebenen, Symbole, Farbfelder usw. bearbeiten. Jedes Bedienfeld lässt sich verschieben, um die Steuerelemente Ihren Wünschen entsprechend anzuordnen und zu gruppieren.

Optimieren (Bedienfeld) Damit können Sie die Einstellungen verwalten, durch welche die Größe und der Typ einer Datei gesteuert werden, und mit der Farbpalette der Datei oder des Segments arbeiten.

Ebenen (Bedienfeld) Organisiert die Struktur eines Dokuments und bietet Optionen zum Erstellen, Löschen und Verändern von Ebenen.

Allgemeine Bibliothek (Bedienfeld) Zeigt den Inhalt des Ordners „Allgemeine Bibliothek“ mit seinen Symbolen an.

Seiten (Bedienfeld) Zeigt die Seiten der aktuellen Datei an und enthält Optionen zur Bearbeitung von Seiten.

Status (Bedienfeld) Zeigt jeden Status der aktuellen Datei an und enthält Optionen zur Erstellung von Animationen.

Verlauf (Bedienfeld) Listet die zuletzt verwendeten Befehle auf, sodass sich diese schnell rückgängig machen und wiederholen lassen. Darüber hinaus können Sie hier einzelne Aktionen auswählen und sie dann als Befehle zur späteren Wiederverwendung speichern.

Automatische Formen (Bedienfeld) Enthält automatische Formen, die nicht im Bedienfeld „Werkzeuge“ angezeigt werden.

Stile (Bedienfeld) Über dieses Bedienfeld können Sie Kombinationen von Objektmerkmalen speichern und wiederverwenden sowie einen Standardstil auswählen.

Dokumentbibliothek (Bedienfeld) Enthält Grafik-, Schaltflächen- und Animationssymbole. Per Drag & Drop lassen sich Instanzen dieser Symbole ganz leicht vom Bedienfeld „Dokumentbibliothek“ in das aktuelle Dokument übernehmen. Sie können an allen Instanzen globale Änderungen vornehmen, indem Sie einfach das Symbol wie gewünscht ändern.

URL (Bedienfeld) Ermöglicht die Erstellung von Bibliotheken mit häufig verwendeten URLs.

Farbmischer (Bedienfeld) Damit können Sie neue Farben erstellen, die Sie der Farbpalette des aktuellen Dokuments hinzufügen oder bei ausgewählten Objekten anwenden können.

Farbfelder (Bedienfeld) Verwaltet die Farbpalette des aktuellen Dokuments.

Info (Bedienfeld) Zeigt Informationen zu den Abmessungen ausgewählter Objekte sowie die exakten Koordinaten des Auswahlwerkzeugs, während Sie dieses über die Leinwand bewegen.

Verhalten (Bedienfeld) Verwaltet die Verhaltensweisen, die festlegen, wie Hotspot- oder Segmentbereiche auf Mausaktivitäten reagieren.

Suchen (Bedienfeld) Über dieses Bedienfeld können Sie Elemente wie Text, URLs, Schriften und Farben in einzelnen oder mehreren Dokumenten suchen und ersetzen.

Ausrichten (Bedienfeld) Enthält Steuerelemente zum Ausrichten und Verteilen von Objekten auf der Leinwand.

Eigenschaften für automatische Form (Bedienfeld) Damit können Sie die Eigenschaften einer automatischen Form ändern, wenn Sie eine in Ihr Dokument eingefügt haben.

Farbpalette (Bedienfeld, „Fenster“ > „Sonstige“) Ermöglicht die Erstellung und den Austausch von Farbpaletten, den Export benutzerdefinierter ACT-Farbfelder, das Ausprobieren verschiedener Farbschemata sowie den Zugriff auf häufig verwendete Steuerelemente für die Farbauswahl.

Bildbearbeitung („Fenster“ > „Sonstige“) Fasst in einem Bedienfeld häufig benötigte Werkzeuge und Optionen zur Bildbearbeitung zusammen.

Pfad (Bedienfeld, „Fenster“ > „Sonstige“) Ermöglicht den schnellen Zugriff auf viele pfadbezogene Befehle.

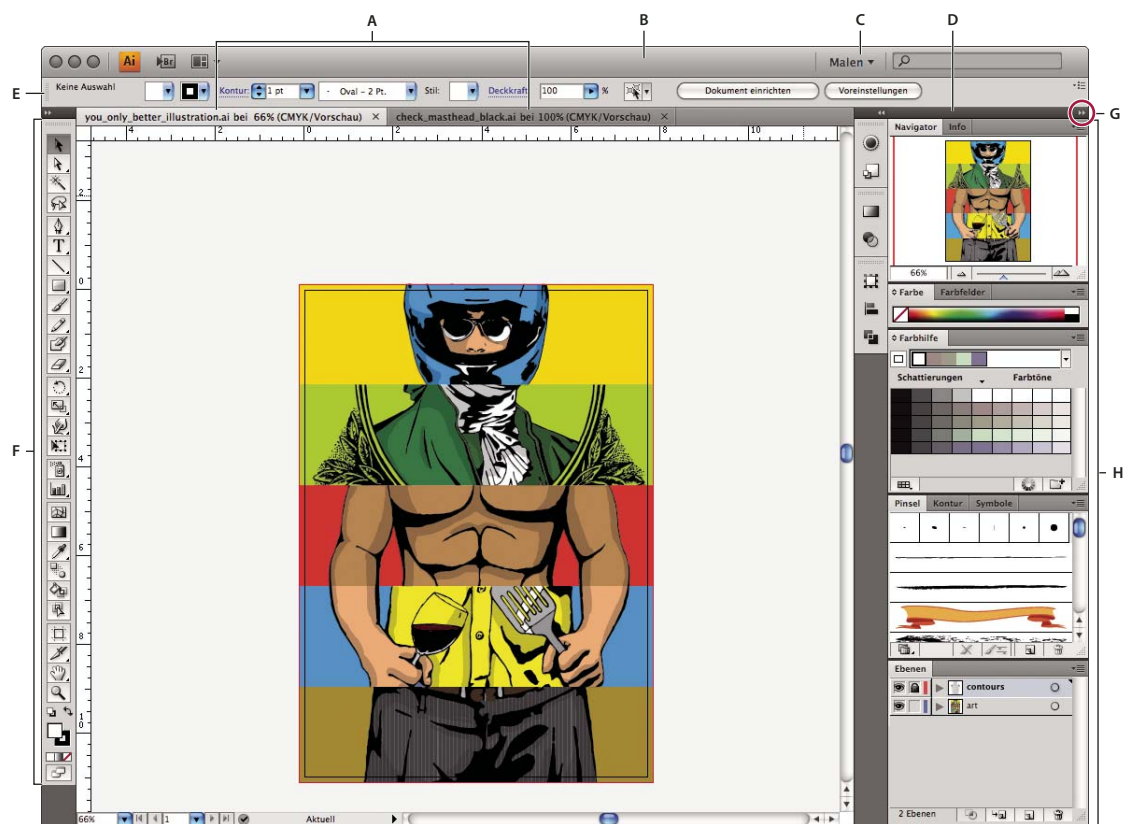
Sonderzeichen („Fenster“ > „Sonstige“) Zeigt die Sonderzeichen an, die in Textblöcken verwendet werden können.

Symboleigenschaften Verwaltet die anpassbaren Eigenschaften von Grafiksymbolen.

Arbeitsbereich – Übersicht

Dokumente und Dateien werden mit Bedienfeldern, Symbolleisten und Fenstern erstellt und bearbeitet. Die Anordnung dieser Elemente wird als *Arbeitsbereich* bezeichnet. Der Arbeitsbereich ist in den unterschiedlichen Anwendungen der Adobe® Creative Suite® 4 identisch aufgebaut, damit Sie leicht zwischen den Programmen wechseln können. Sie haben auch die Möglichkeit, jede Anwendung an Ihre spezifische Arbeitsweise anzupassen, indem Sie einen von mehreren vordefinierten Arbeitsbereichen wählen oder einen eigenen Arbeitsbereich erstellen.

Das standardmäßige Layout des Arbeitsbereichs variiert zwischen den verschiedenen Produkten, Sie können die Elemente jedoch überall auf ähnliche Weise bearbeiten.



Standardarbeitsbereich in Illustrator


A. Dokumentfenster mit Registerkarten B. Anwendungsleiste C. Arbeitsbereich-Umschalter D. Bedienfeld-Titelleiste E. Steuerungsbedienfeld F. Werkzeugbedienfeld G. Schaltfläche „Auf Symbole minimieren“ H. Vier Bedienfeldgruppen in vertikalem Verankerungsbereich

- Die *Anwendungsleiste* am oberen Rand enthält einen Arbeitsbereich-Umschalter, Menüs (nur Windows) sowie andere Steuerelemente für das Programm. Bei bestimmten Programmen für Macintosh-Systeme können Sie die Anwendungsleiste über das Menü „Fenster“ ein- und ausblenden.
- Das *Werkzeugbedienfeld* enthält Werkzeuge zum Erstellen und Bearbeiten von Bildern, Grafiken, Seitenelementen usw. Verwandte Werkzeuge sind gruppiert.

- Im *Steuerungsbedienfeld* werden Optionen für das aktuell ausgewählte Werkzeug angezeigt. In Photoshop wird das Steuerungsbedienfeld auch als Optionsleiste bezeichnet. (In Adobe Flash®, Adobe Dreamweaver® und Adobe Fireworks® gibt es kein Steuerungsbedienfeld.)
- In Flash, Dreamweaver und Fireworks werden Optionen für das aktuell ausgewählte Element oder Werkzeug im *Eigenschafteninspektor* angezeigt.
- Im *Dokumentfenster* sehen Sie die Datei, an der Sie gerade arbeiten. Dokumentfenster lassen sich in Form von Registerkarten anordnen; in einigen Fällen ist auch das Gruppieren und Andocken möglich.
- *Bedienfelder* helfen Ihnen beim Überwachen und Verändern Ihrer Arbeit. Beispiele dafür sind die Zeitleiste in Flash, das Ebenenbedienfeld in Adobe Photoshop® und das CSS-Stile-Bedienfeld in Dreamweaver. Bedienfelder können gruppiert, gestapelt und angedockt werden.
- Auf dem Mac fasst der *Anwendungsrahmen* alle Komponenten des Arbeitsbereichs in einem einzigen integrierten Fenster zusammen, sodass die Anwendung als Einheit behandelt werden kann. Das Verschieben oder Ändern der Größe des Anwendungsrahmens oder einer seiner Komponenten wirkt sich auf alle enthaltenen Komponenten aus, sodass diese niemals überlappen. Die Bedienfelder werden auch dann nicht ausgeblendet, wenn Sie zu einer anderen Anwendung wechseln oder versehentlich außerhalb der Anwendung klicken. Wenn Sie mit mehreren Anwendungen gleichzeitig arbeiten, können Sie sie auf dem Bildschirm bzw. auf mehreren Monitoren nebeneinander anordnen. Wenn Sie die herkömmliche Oberfläche von Mac OS mit den flexiblen Fensterkomponenten bevorzugen, können Sie den Anwendungsrahmen deaktivieren. Wählen Sie z. B. in Adobe Illustrator® „Fenster“ > „Anwendungsrahmen“, um den Anwendungsrahmen zu aktivieren bzw. zu deaktivieren. (In Flash kann der Anwendungsrahmen nicht deaktiviert werden. In Dreamweaver gibt es keinen Anwendungsrahmen.)


Ein- und Ausblenden aller Bedienfelder


- (Illustrator, Adobe InCopy®, Adobe InDesign®, Photoshop, Fireworks) Um alle Bedienfelder – auch Werkzeugbedienfeld und Steuerungsbedienfeld – aus- bzw. einzublenden, drücken Sie die Tabulatortaste.
- (Illustrator, InCopy, InDesign, Photoshop) Um alle Bedienfelder – außer Werkzeugbedienfeld und Steuerungsbedienfeld – aus- oder einzublenden, drücken Sie Umschalt+Tabulatortaste.

 Sie können ausgeblendete Bedienfelder vorübergehend einblenden, wenn in den Voreinstellungen für die Benutzeroberfläche die Option „Ausgeblendete Bedienfelder automatisch anzeigen“ aktiviert ist. In Illustrator ist die Option immer aktiviert. Bewegen Sie den Mauszeiger an den Rand des Anwendungsfensters (Windows®) bzw. an den Rand des Bildschirms (Mac OS®) und bewegen Sie ihn über den dann angezeigten Streifen.

- (Flash, Dreamweaver, Fireworks) Drücken Sie F4, um alle Bedienfelder anzuzeigen oder auszublenden.

Anzeigen von Bedienfeldoptionen

- ❖ Klicken Sie rechts oben im Bedienfeld auf das Menüsymbol .

 Sie können ein Bedienfeldmenü auch öffnen, wenn das betreffende Bedienfeld minimiert ist.

(Illustrator) Einstellen der Bedienfeldhelligkeit

- ❖ Stellen Sie in den Voreinstellungen für die Benutzeroberfläche den Helligkeitsregler ein. Diese Einstellung gilt für alle Bedienfelder, auch für das Steuerelementbedienfeld.

Konfigurieren des Werkzeugbedienfelds

Sie können die Werkzeuge im Werkzeugbedienfeld in einer einzelnen Spalte oder nebeneinander in zwei Spalten darstellen lassen. (Im Werkzeugbedienfeld von Fireworks und Flash steht diese Funktion nicht zur Verfügung.)

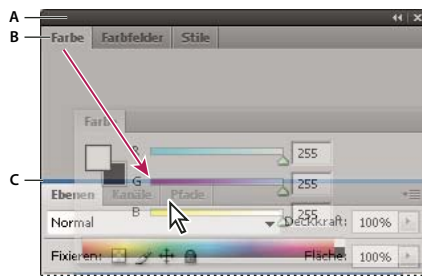
💡 In InDesign und InCopy können Sie auch mit einer Option in den Voreinstellungen für die Benutzeroberfläche zwischen ein- und zweispaltiger (bzw. einzeliger) Darstellung umschalten.

- ❖ Klicken Sie auf den Doppelpfeilzeiger oben im Werkzeugbedienfeld.

Verwalten von Fenstern und Bedienfeldern

Sie können einen individuell angepassten Arbeitsbereich erstellen, indem Sie Dokumentfenster und Bedienfelder verschieben und verändern. Sie haben auch die Möglichkeit, Arbeitsbereiche zu speichern und zwischen ihnen zu wechseln.

Hinweis: Beim folgenden Beispiel kommt zu Demonstrationszwecken Photoshop zum Einsatz. Die Funktionsweise des Arbeitsbereichs ist in allen Produkten gleich.



Der schmale blaue Bereich zeigt an, dass das Farbbedienfeld über der Gruppe des Ebenenbedienfelds separat angedockt wird.

A. Titelleiste B. Registerkarte C. Ablagebereich

💡 In Photoshop können Sie die Schriftgröße des Textes im Steuerungsbedienfeld und anderen Bedienfeldern sowie in QuickInfos ändern. Wählen Sie in den Voreinstellungen für die Benutzeroberfläche im Menü „UI-Schriftgrad“ eine Größe aus.

Verwalten von Dokumentfenstern

Wenn Sie mehr als eine Datei öffnen, werden die Dokumentfenster als Registerkarten angezeigt.

- Wenn Sie die Anordnung der Dokumentfenster ändern möchten, ziehen Sie die Registerkarte eines Fensters an die gewünschte neue Position in der Gruppe.
- Wenn Sie ein Dokumentfenster aus einer Gruppe von Fenstern abdocken möchten, ziehen Sie die Registerkarte des Fensters aus der Gruppe heraus.
- Wenn Sie ein Dokumentfenster an eine separate Gruppe von Fenstern andocken möchten, ziehen Sie das Fenster in die Gruppe.

Hinweis: In Dreamweaver wird das An- und Abdocken von Dokumentfenstern nicht unterstützt. Über die Minimieren-Schaltfläche des Dokumentfensters können Sie schwebende Fenster erstellen.

- Wenn Sie Gruppen von übereinander oder nebeneinander angeordneten Dokumenten erstellen möchten, ziehen Sie das Fenster in einen der Ablagebereiche am Rand eines anderen Fensters. Sie haben außerdem die Möglichkeit, über die Schaltfläche „Layout“ in der Anwendungsleiste ein Layout für die Gruppe auszuwählen.

Hinweis: Von einigen Produkten wird diese Funktion nicht unterstützt. Unter Umständen stehen Ihnen jedoch in den betreffenden Programmen im Menü „Fenster“ die Befehle „Überlappend“ und „Nebeneinander“ für das Layout Ihrer Dokumente zur Verfügung.

- Wenn Sie beim Ziehen einer Auswahl zu einem anderen Dokument in einer Registerkartengruppe wechseln möchten, halten Sie die Auswahl einen Moment lang über die Registerkarte des Dokuments.

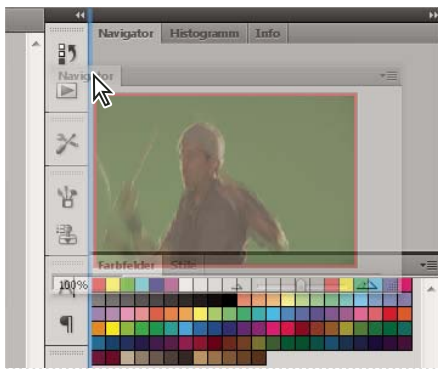
Hinweis: Von einigen Produkten wird diese Funktion nicht unterstützt.

An- und Abdocken von Bedienfeldern

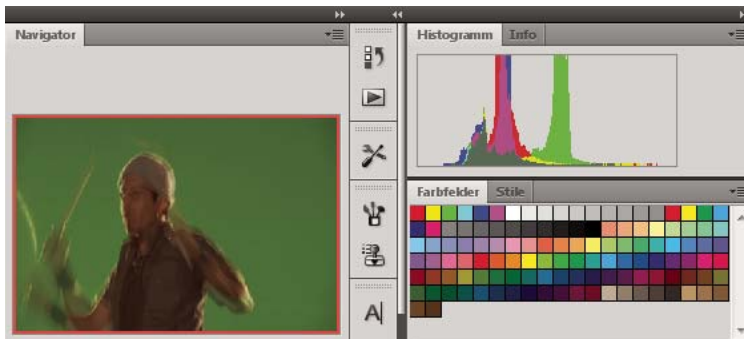
Ein *Dock* ist eine Sammlung von gemeinsam dargestellten Bedienfeldern oder Bedienfeldgruppen, die üblicherweise vertikal angeordnet sind. Sie können Bedienfelder an- und abdocken, indem Sie sie in einen bzw. aus einem Dock ziehen.

Hinweis: Das Andocken ist nicht mit dem Anordnen in Stapeln identisch. Ein Stapel ist eine Sammlung schwebender Bedienfelder oder Bedienfeldgruppen, die von oben nach unten verbunden sind.

- Um ein Bedienfeld anzudocken, ziehen Sie es an seiner Registerkarte in das Dock – über, unter oder zwischen andere Bedienfelder.
- Um eine Bedienfeldgruppe anzudocken, ziehen Sie ihre Titelleiste (die deckend dargestellte, leere Leiste über den Registerkarten) in das Dock.
- Um ein Bedienfeld oder eine Bedienfeldgruppe zu entfernen, ziehen Sie die Komponente an der Registerkarte oder Titelleiste aus dem Dock. Sie können die Komponente in ein anderes Dock ziehen oder sie schwebend über dem Arbeitsbereich platzieren.



Das Navigatorbedienfeld wird in ein neues Dock gezogen, angezeigt durch die vertikale blaue Linie



Navigatorbedienfeld in einem eigenen Dock

💡 Sie können verhindern, dass einzelne Bedienfelder den gesamten Platz in einem Dock belegen. Ziehen Sie den unteren Rand des Docks nach oben, sodass er nicht mehr an den Rand des Arbeitsbereichs angrenzt.

Verschieben von Bedienfeldern

Wenn Sie Bedienfelder verschieben, werden blau hervorgehobene *Ablagebereiche* sichtbar, die als Ziele für die Bedienfelder verwendet werden können. Sie können beispielsweise ein Bedienfeld in einem Dock nach oben oder unten verschieben, indem Sie es in den schmalen blauen Ablagebereich über oder unter einem anderen Bedienfeld ziehen. Wenn Sie in einen Bereich ziehen, der kein Ablagebereich ist, schwebt das Bedienfeld über dem Arbeitsbereich.

- Um ein Bedienfeld zu verschieben, ziehen Sie es an seiner Registerkarte.
- Um eine Bedienfeldgruppe oder einen Stapel schwebender Bedienfelder zu verschieben, ziehen Sie die Titelleiste.

💡 Drücken Sie die **Strg**-Taste (Windows) bzw. **Befehl**-Taste (Mac OS), während Sie ein Bedienfeld verschieben, um zu verhindern, dass es andockt. Durch Drücken der **Esc**-Taste beim Verschieben des Bedienfelds können Sie den Vorgang abbrechen.

Hinweis: Der Verankerungsbereich (das Dock) kann nicht verschoben werden. Sie haben jedoch die Möglichkeit, Bedienfeldgruppen bzw. -stapel zu erstellen und diese dann an eine beliebige Position zu verschieben.

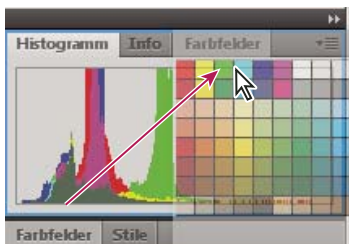
Hinzufügen und Entfernen von Bedienfeldern

Wenn Sie alle Bedienfelder aus einem Dock entfernen, wird das Dock ausgeblendet. Sie können ein Dock erstellen, indem Sie Bedienfelder an die rechte Seite des Arbeitsbereichs ziehen, bis ein Ablagebereich eingeblendet wird.

- Wenn Sie ein Bedienfeld entfernen möchten, klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter **Ctrl**-Taste (Mac) auf die zugehörige Registerkarte und wählen Sie dann „Schließen“. Alternativ können Sie das Bedienfeld im Menü „Fenster“ deaktivieren.
- Um ein Bedienfeld hinzuzufügen, wählen Sie es im Menü „Fenster“ aus und verankern Sie es dann an der gewünschten Position.

Bearbeiten von Bedienfeldgruppen

- Um ein Bedienfeld in eine Gruppe zu verschieben, ziehen Sie seine Registerkarte in den hervorgehobenen Ablagebereich in der Gruppe.

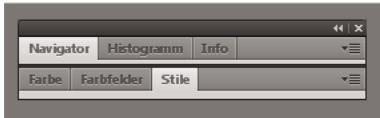


Hinzufügen eines Bedienfelds zu einer Bedienfeldgruppe

- Um die Bedienfelder in einer Gruppe anders anzuordnen, ziehen Sie die Registerkarte eines Bedienfelds an eine andere Stelle in der Gruppe.
- Soll das Bedienfeld aus einer Gruppe entfernt werden, damit es über dem Arbeitsbereich schwebt, ziehen Sie es an seiner Registerkarte aus der Gruppe.
- Um eine Gruppe zu verschieben, ziehen Sie die Titelleiste (oberhalb der Registerkarten).

Stapeln schwebender Bedienfelder

Wenn Sie ein Bedienfeld aus einem Dock heraus, jedoch nicht auf einen Ablagebereich ziehen, schwebt es über dem Arbeitsbereich. Schwebende Bedienfelder können überall im Arbeitsbereich platziert werden. Sie können schwebende Bedienfelder oder Bedienfeldgruppen stapeln und anschließend gemeinsam durch Ziehen der obersten Titelleiste verschieben. (Bedienfelder, die Teile eines Docks sind, können nicht auf diese Weise gestapelt oder verschoben werden.)



Schwebende gestapelte Bedienfelder

- Um schwebende Bedienfelder zu stapeln, ziehen Sie ein Bedienfeld an seiner Registerkarte auf den Ablagebereich unterhalb eines anderen Bedienfelds.
- Um die Stapelreihenfolge zu ändern, ziehen Sie ein Bedienfeld an seiner Registerkarte nach oben oder unten.

Hinweis: Lassen Sie die Registerkarte über dem schmalen Ablagebereich zwischen Bedienfeldern los, nicht auf dem breiten Ablagebereich in einer Titelleiste.

- Um ein Bedienfeld oder eine Bedienfeldgruppe aus dem Stapel zu entfernen, damit die Komponente auf dem Arbeitsbereich schwebt, ziehen Sie die Komponente an seiner Registerkarte oder Titelleiste aus dem Stapel.

Verändern der Größe von Bedienfeldern

- Um ein Bedienfeld, eine Bedienfeldgruppe oder einen Bedienfeldstapel zu minimieren oder zu maximieren, doppelklicken Sie auf die Registerkarte. Sie können auch einzeln auf den Registerkartenbereich (den leeren Bereich neben den Registerkarten) klicken.
- Wenn Sie die Größe eines Bedienfelds verändern möchten, ziehen Sie an einer Seite des Bedienfelds. Die Größe einiger Bedienfelder – z. B. das Farbbedienfeld in Photoshop – kann nicht durch Ziehen geändert werden.

Arbeiten mit zum Symbol verkleinerten Bedienfeldern

Sie können Bedienfelder zu Symbolen verkleinern, um den Arbeitsbereich übersichtlicher zu gestalten. In einigen Fällen werden Bedienfelder im Standardarbeitsbereich zu Symbolen verkleinert.



Zum Symbol verkleinerte Bedienfelder



Anzeigen von Bedienfeldern, die zum Symbol verkleinert wurden

- Um alle Bedienfeldsymbole in einem Verankerungsbereich zu verkleinern oder zu vergrößern, klicken Sie auf den Doppelpfeil oben im Stapel.
- Klicken Sie auf das Symbol eines Bedienfelds, um nur dieses Bedienfeld einzublenden.
- Wenn Sie die Größe von Bedienfeldsymbolen so einstellen möchten, dass nur die Symbole (und nicht die Beschriftungen) angezeigt werden, verändern Sie die Breite des Docks, bis der Text nicht mehr zu sehen ist. Wenn Sie den Symboltext wieder einblenden möchten, verbreitern Sie das Dock.
- Soll ein Bedienfeld wieder zum Symbol verkleinert werden, klicken Sie auf seine Registerkarte, sein Symbol oder den Doppelpfeil in der Titelleiste des Bedienfelds.

💡 Bei einigen Programmen können Sie in den Voreinstellungen für die Oberfläche bzw. Benutzeroberfläche „Bedienfelder automatisch auf Symbole minimieren“ wählen. Ein aus einem Symbol wiederhergestelltes Bedienfeld wird dann automatisch wieder zum Symbol verkleinert, sobald Sie auf eine andere Stelle klicken.

- Um ein schwebendes Bedienfeld bzw. eine Bedienfeldgruppe einem Symbolverankerungsbereich hinzuzufügen, ziehen Sie die Komponente an der Registerkarte oder Titelleiste. (Bedienfelder werden automatisch zu Symbolen verkleinert, wenn sie einem Symboldock hinzugefügt werden.)
- Um ein Bedienfeldsymbol (oder eine Bedienfeldsymbolgruppe) zu verschieben, ziehen Sie das Symbol. Sie können Bedienfeldsymbole im Dock nach oben und unten, in andere Docks (dort werden sie im Bedienfeldstil des betreffenden Docks angezeigt) oder aus dem Dock heraus ziehen (sie werden dann als schwebende, eingeblendete Bedienfelder angezeigt).

Wiederherstellen des Standardarbeitsbereichs

- Wählen Sie im Arbeitsbereich-Umschalter auf der Anwendungsleiste den Standardarbeitsbereich aus.
- (Photoshop) Wählen Sie „Fenster“ > „Arbeitsbereich“ > „Grundarbeitsbereich“.
- (InDesign, InCopy) Wählen Sie „Fenster“ > „Arbeitsbereich“ > „[Name des Arbeitsbereichs] zurücksetzen“.

Verwalten von Verbindungen zu Web Services

In der Adobe® Creative Suite® 4 haben Sie über das Verbindungenbedienfeld die Möglichkeit, Verbindungen zu Web Services und den damit interagierenden lokal installierten Erweiterungen zu verwalten. Das Verbindungenbedienfeld ist selbst eine Erweiterung. Außerdem werden mit Creative Suite-Anwendungen die folgenden Erweiterungen installiert:

Adobe ConnectNow Zusammenarbeiten mit Teams an unterschiedlichen Standorten per Web durch Austausch von Sprachinformationen, Daten und Multimediainhalten.

Kuler™-Bedienfeld Schnelles Erstellen, Austauschen und Erkunden von Farbschemata im Internet.

Nach Hilfe suchen Eingeben von Suchbegriffen rechts oben im Anwendungsfenster, um auf ausführliche Hilfeinformationen von Adobe sowie zusätzliches Material der Design- und Produktionscommunities zuzugreifen.

Informieren Sie sich auf der Website von Adobe über zusätzliche Services und Erweiterungen.


Anmelden bei Adobe Web Services

Unabhängig davon, mit welcher Anwendung Sie auf das Verbindungenbedienfeld zugreifen, nach der Anmeldung werden Sie automatisch mit Services wie z. B. ConnectNow-Meetings verbunden.


- 1 Wählen Sie in Adobe InDesign, Photoshop, Illustrator, Flash, Fireworks oder Dreamweaver „Fenster“ > „Erweiterungen“ > „Verbindungen“.
- 2 Geben Sie Ihre Adobe-ID und das zugehörige Kennwort ein. (Wenn Sie keine ID haben oder sich nicht daran erinnern können, klicken Sie auf den entsprechenden Link.)
- 3 (Optional) Wenn Sie beim Abschalten und Neustarten des Computers angemeldet bleiben möchten, aktivieren Sie die Option „Meine Daten auf diesem Computer speichern“.
- 4 Klicken Sie auf „Anmelden“.

Deaktivieren von automatischen Aktualisierungen für Erweiterungen

Über das Verbindungenbedienfeld werden installierte Erweiterungen standardmäßig automatisch aktualisiert. Sie können die automatischen Aktualisierungen jedoch deaktivieren und stattdessen manuell auf Aktualisierungen prüfen.


- 1 Wählen Sie im Menü des Verbindungenbedienfelds  die Option „Voreinstellungen für Aktualisierungen“.
- 2 Deaktivieren Sie die Option „Automatisch auf Aktualisierungen prüfen“.
- 3 Starten Sie alle geöffneten Adobe Creative Suite-Anwendungen neu.


Manuelles Prüfen auf aktualisierte Erweiterungen

- ❖ Wählen Sie im Menü des Verbindungenbedienfelds  die Option „Auf Aktualisierungen prüfen“.

Deaktivieren von Web Services

Wenn Online-Verbindungen in Ihrer Arbeitsumgebung nicht möglich sind, deaktivieren Sie Web Services.

- 1 Wählen Sie im Menü des Verbindungenbedienfelds  den Eintrag „Offline-Optionen“.
- 2 Aktivieren Sie die Option „Offline bleiben“.
- 3 Starten Sie alle geöffneten Adobe Creative Suite-Anwendungen neu.

 Wenn Sie das Verbindungenbedienfeld und Web Services nur in Photoshop deaktivieren möchten, deaktivieren Sie im Voreinstellungen-Dialogfeld in der Kategorie „Zusatzmodule“ die Option „Erweiterungen dürfen Verbindung zum Internet herstellen“.

Speichern von und Wechseln zwischen Arbeitsbereichen

Wenn Sie die aktuelle Größe und Position von Bedienfeldern als benannten Arbeitsbereich speichern, können Sie den Arbeitsbereich wiederherstellen, auch nachdem ein Bedienfeld verschoben oder geschlossen wurde. Die Namen gespeicherter Arbeitsbereiche werden im Arbeitsbereich-Umschalter auf der Anwendungsleiste angezeigt.

In Photoshop kann der gespeicherte Arbeitsbereich ein Tastaturbefehlsset und ein Menüset enthalten.

Speichern eines benutzerdefinierten Arbeitsbereichs

- 1 Führen Sie im Arbeitsbereich, der gespeichert werden soll, einen der folgenden Schritte aus:
 - (Photoshop, Illustrator) Wählen Sie „Fenster“ > „Arbeitsbereich“ > „Arbeitsbereich speichern“.
 - (InDesign, InCopy) Wählen Sie „Fenster“ > „Arbeitsbereich“ > „Neuer Arbeitsbereich“.
 - (Dreamweaver) Wählen Sie „Fenster“ > „Arbeitsbereichlayout“ > „Neuer Arbeitsbereich“.

- (Flash) Wählen Sie im Arbeitsbereich-Umschalter auf der Anwendungsleiste die Option „Neuer Arbeitsbereich“.
 - (Fireworks) Wählen Sie im Arbeitsbereich-Umschalter auf der Anwendungsleiste die Option „Zustand speichern“.
- 2 Geben Sie einen Namen für den Arbeitsbereich ein.
 - 3 (Photoshop, InDesign) Wählen Sie unter „Erfassen“ eine oder mehrere der folgenden Optionen aus:
Bedienfelderpositionen Speichert die aktuellen Bedienfelderpositionen.
Tastaturbefehle Speichert die aktuellen Tastaturbefehle (nur Photoshop).
Menüs Speichert den aktuellen Menüsatz.
 - 4 Klicken Sie auf „OK“ oder auf „Speichern“.

Anzeigen von und Wechseln zwischen Arbeitsbereichen

- ❖ Wählen Sie im Arbeitsbereich-Umschalter auf der Anwendungsleiste einen Arbeitsbereich aus.



In Photoshop können Sie jedem Arbeitsbereich einen Tastaturbefehl zuweisen, damit sich die verschiedenen Arbeitsbereiche schnell aufrufen lassen.

Löschen eines benutzerdefinierten Arbeitsbereichs

- Wählen Sie im Arbeitsbereich-Umschalter auf der Anwendungsleiste die Option „Arbeitsbereiche verwalten“ aus, wählen Sie den Arbeitsbereich aus und klicken Sie dann auf „Löschen“. (In Fireworks steht diese Option nicht zur Verfügung.)
- (Photoshop, InDesign, InCopy) Wählen Sie im Arbeitsbereich-Umschalter die Option „Arbeitsbereich löschen“.
- (Illustrator) Wählen Sie „Fenster“ > „Arbeitsbereich“ > „Arbeitsbereiche verwalten“, wählen Sie den gewünschten Arbeitsbereich und klicken Sie auf das Papierkorbsymbol.
- (InDesign) Wählen Sie „Fenster“ > „Arbeitsbereich“ > „Arbeitsbereich löschen“, wählen Sie den gewünschten Arbeitsbereich und klicken Sie auf „Löschen“.

(Photoshop) Anzeigen von Bedienfeldern an ihrer letzten Position bzw. an der Standardposition

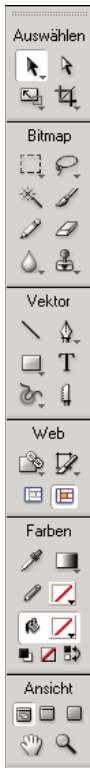
Wenn Sie Photoshop starten, werden die Bedienfelder entweder an ihren ursprünglichen Standardpositionen oder an der Stelle angezeigt, an der sie zuletzt verwendet wurden.

Oberflächen-Voreinstellungen:

- Damit Bedienfelder beim Start an ihrer letzten Position angezeigt werden, aktivieren Sie „Bedienfelderpositionen speichern“.
- Damit Bedienfelder beim Start an ihrer Standardposition angezeigt werden, deaktivieren Sie „Bedienfelderpositionen speichern“.

Das Bedienfeld „Werkzeuge“

Das Bedienfeld „Werkzeuge“ ist in sechs Kategorien aufgeteilt: Auswählen, Bitmap, Vektor, Web, Farben und Ansicht. Wenn Sie ein Werkzeug auswählen, zeigt der Eigenschafteninspektor die Werkzeugoptionen an.



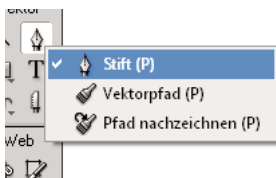
Anzeigen der Werkzeugoptionen im Eigenschafteninspektor

- ❖ Wenn aktuell ein Werkzeug ausgewählt ist, wählen Sie „Auswählen“ > „Auswahl aufheben“, um die Auswahl aller Objekte auf der Leinwand aufzuheben.




Auswählen eines Werkzeugs aus einer Werkzeuggruppe

Eine Werkzeuggruppe ist im Bedienfeld „Werkzeuge“ durch ein kleines Dreieck in der rechten unteren Ecke des Werkzeugs gekennzeichnet.



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

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

 Ein verborgenes Werkzeug lässt sich schnell auswählen, wenn Sie wiederholt den Tastaturkürzel für die betreffende Werkzeuggruppe drücken, bis das gewünschte Werkzeug angezeigt wird. (Der jeweilige Kürzel wird in Klammern neben dem Namen des Werkzeugs angezeigt.)

Eigenschafteninspektor

Der Eigenschafteninspektor ist ein kontextabhängiges Bedienfeld, das die Eigenschaften einer aktuellen Auswahl, die Optionen für ein aktuell ausgewähltes Werkzeug oder Dokumenteigenschaften anzeigt. Der Eigenschafteninspektor ist standardmäßig am unteren Rand des Arbeitsbereichs verankert.

Er kann in halber Höhe mit zwei oder in voller Höhe mit vier Eigenschaftszeilen angezeigt werden. Sie können ihn aber auch vollständig ausblenden und dabei trotzdem im Arbeitsbereich belassen.

Hinweis: Unter Windows ist das Menü „Optionen“ nur verfügbar, wenn der Eigenschafteninspektor verankert ist.

Abdocken des Eigenschafteninspektors

- ❖ Ziehen Sie das Register des Bedienfelds an eine andere Stelle des Arbeitsbereichs.

Andocken des Eigenschafteninspektors am unteren Rand des Arbeitsbereichs

- ❖ Ziehen Sie das Register des Bedienfelds an den unteren Bildschirmrand.

Erweitern bzw. Minimieren des Eigenschafteninspektors

- ❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:
 - Doppelklicken Sie auf das Register des Bedienfelds.



- Klicken Sie auf den Pfeil in der oberen linken Ecke des Bedienfelds.

Anzeigen und Verschieben von Symbolleisten (nur Windows)

Ein- oder Ausblenden von Symbolleisten

- ❖ Wählen Sie unter „Fenster“ > „Symbolleisten“ eine der folgenden Optionen:

Standard Zeigt oberhalb des Dokumentfensters eine Symbolleiste mit Schaltflächen für häufige Dateibefehle wie „Öffnen“, „Speichern“, „Drucken“ und „Kopieren“.

Modifizieren Zeigt unterhalb des Dokumentfensters eine Symbolleiste mit Schaltflächen für Objektgruppierung, Anordnung, Ausrichtung und Drehbefehle.

Abdocken einer Symbolleiste

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

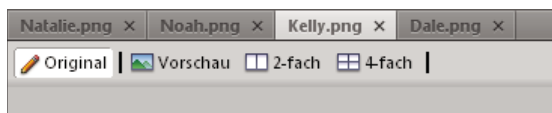
Andocken einer Symbolleiste (Nur Windows)

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

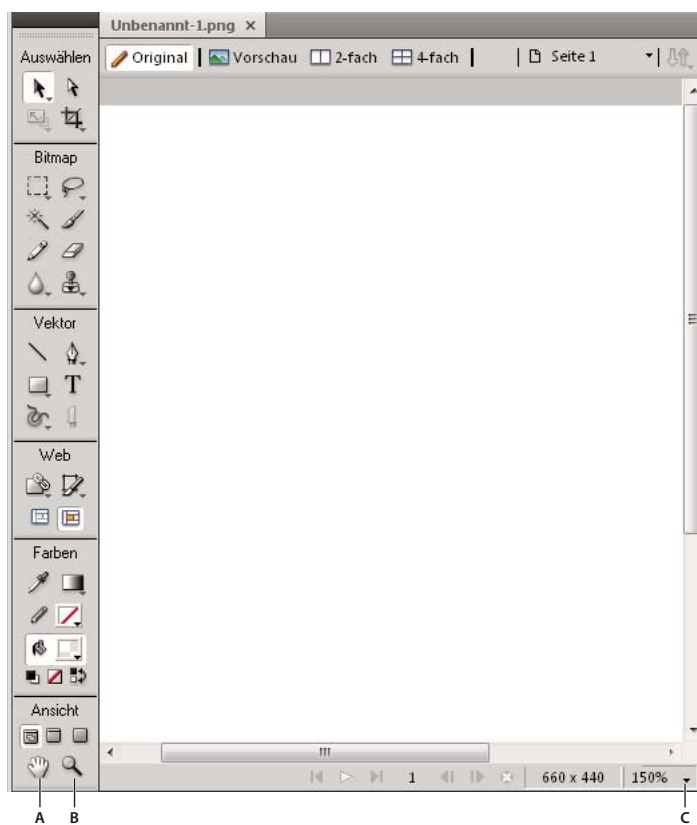
Navigieren durch und Anzeigen von Dokumenten

Auswählen von Dokumenten über Dokumentregister

Wenn das Dokument maximiert ist, können Sie von einem geöffneten Dokument zum anderen wechseln, indem Sie am oberen Rand des Dokumentfensters auf die jeweiligen Dokumentregister klicken. Der Dateiname eines jeden geöffneten Dokuments wird auf einem Register oberhalb der Anzeigeschaltflächen angezeigt.



Ändern der Dokumentansicht



A. Handwerkzeug B. Zoom-Werkzeug C. Pop-upmenü „Vergrößerung festlegen“

Vergrößern in vordefinierten Schritten

- ❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:
 - Wählen Sie das Zoom-Werkzeug aus und klicken Sie in das Dokumentfenster, um dort den Mittelpunkt der neuen Ansicht zu bestimmen. Mit jedem weiteren Mausklick wird das Bild auf den nächsten voreingestellten Wert vergrößert.
 - Wählen Sie am unteren Rand des Dokumentfenster aus dem Popupmenü „Vergrößerung festlegen“ die gewünschte Zoom-Einstellung.
 - Wählen Sie „Größer zoomen“ oder eine voreingestellte Vergrößerung aus dem Menü „Ansicht“.

Verkleinern in vordefinierten Schritten

- ❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:
 - Wählen Sie das Zoom-Werkzeug aus und klicken Sie bei gedrückter Alt-Taste (Windows) bzw. Wahltaste (Mac OS) in das Dokumentfenster. Mit jedem weiteren Mausklick wird das Bild auf den nächsten voreingestellten Wert verkleinert.
 - Wählen Sie am unteren Rand des Dokumentfenster aus dem Popupmenü „Vergrößerung festlegen“ die gewünschte Zoom-Einstellung.
 - Wählen Sie „Kleiner zoomen“ oder eine voreingestellte Vergrößerung aus dem Menü „Ansicht“.

Vergrößern eines speziellen Bereichs

- 1 Wählen Sie das Zoom-Werkzeug aus.
- 2 Halten Sie die Maustaste gedrückt und ziehen Sie den Mauszeiger über den zu vergrößernden Bildbereich.
Die Größe des Zoomauswahlfelds bestimmt den genauen Vergrößerungsfaktor, der im Feld „Vergrößerung festlegen“ angezeigt wird.

***Hinweis:** Es ist nicht möglich, einen Vergrößerungsfaktor in das Feld „Vergrößerung festlegen“ einzugeben.*

Verkleinern eines speziellen Bereichs

- ❖ Halten Sie die Alt-Taste (Windows) bzw. Wahltaste (Mac OS) gedrückt und ziehen Sie mit dem Zoom-Werkzeug einen Auswahlbereich.

Wiederherstellen der 100%-Vergrößerung

- ❖ Doppelklicken Sie im Bedienfeld „Werkzeuge“ auf das Zoom-Werkzeug.

Verschieben der Dokumentansicht

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


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


Anpassen des Dokuments an die aktuelle Ansicht


- ❖ Doppelklicken Sie auf das Handwerkzeug.

Anzeigemodi im Arbeitsbereich

Im Bedienfeld „Werkzeuge“ stehen drei Anzeigemodi für das Layout des Arbeitsbereichs zur Verfügung.

 **Standardbildschirmmodus** Die Standardansicht im Dokumentfenster.

 **Vollbildmodus mit Menüs** Eine maximierte Ansicht des Dokumentfensters vor einem grauen Hintergrund. Menüs, Symbolleisten, Bildlaufleisten und Bedienfelder sind sichtbar.

 **Vollbildmodus** Eine maximierte Ansicht des Dokumentfensters vor einem schwarzen Hintergrund. Es sind keine Menüs, Symbol- oder Titelleisten sichtbar.

Anzeigen mehrerer Ansichten eines Dokuments

Sie können mehrere Ansichten zugleich öffnen, um ein Dokument in verschiedenen Vergrößerungsstufen zu betrachten. Änderungen, die Sie in einer Ansicht vornehmen, werden automatisch in andere Ansichten des Dokuments übernommen.

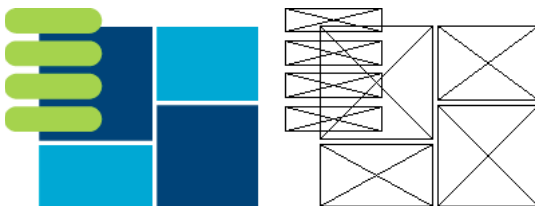
- 1 Wählen Sie „Fenster“ > „Fenster duplizieren“.
- 2 Wählen Sie eine Zoomeinstellung für das neue Fenster aus.

Prüfen der Bildschirmansicht eines Dokuments

❖ Wählen Sie „Ansicht“ > „Vollanzeige“.

Im Modus „Vollanzeige“ wird das Dokument in allen verfügbaren Farben mit allen Einzelheiten dargestellt.

Wenn die Option „Vollanzeige“ nicht aktiviert ist, zeigt Fireworks Pfade mit einer Breite von 1 Pixel und ohne Füllung. Grafiken werden mit einem X auf ihrer Fläche angezeigt.



Vollanzeige- und Entwurfsmodi

Anzeige von Dokumenten wie auf unterschiedlichen Plattformen

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:

- Klicken Sie unter Windows auf „Ansicht“ > „Macintosh Gamma“.
- Klicken Sie bei einem Macintosh® auf „Ansicht“ > „Windows Gamma“.

Ändern der Leinwand

Die Leinwand kann jederzeit angepasst werden.

Ändern der Leinwandgröße

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:

- Wählen Sie „Modifizieren“ > „Leinwand“ > „Leinwandgröße“.
- Wählen Sie „Auswählen“ > „Auswahl aufheben“, klicken Sie auf das Zeigerwerkzeug, um die Dokumenteigenschaften im Eigenschafteninspektor anzuzeigen, und klicken Sie auf die Schaltfläche „Leinwandgröße“.

2 Geben Sie die neuen Abmessungen in den Feldern „Breite“ und „Höhe“ ein.

3 Klicken Sie auf eine Verankerungsschaltfläche, um festzulegen, an welcher Seite der Leinwand Platz hinzugefügt oder entfernt werden soll. Klicken Sie anschließend auf „OK“.

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

Ändern der Leinwandfarbe

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:

- Wählen Sie unter „Modifizieren“ > „Leinwand“ > „Leinwandfarbe“ eine Farboption aus. Wenn Sie eine benutzerdefinierte Farbe auswählen möchten, klicken Sie im Popupfenster „Farbfelder“ auf eine Farbe.
- Wählen Sie im Eigenschafteninspektor „Auswählen“ > „Auswahl aufheben“, klicken Sie auf das Zeigerwerkzeug, um die Dokumenteigenschaften anzuzeigen, und klicken Sie dann auf das Feld „Leinwandfarbe“. Wählen Sie im Popupfenster „Farbfelder“ eine Farbe aus oder klicken Sie mit der Pipette an einer beliebigen Stelle des Bildschirms auf eine Farbe. Wenn Sie eine durchsichtige Leinwand auswählen möchten, klicken Sie im Popupfenster „Farbfelder“ auf die Schaltfläche „Transparent“.



Wenn Sie die Standardfarbe der Leinwand ändern möchten, klicken Sie im Dialogfeld „Neues Dokument“ auf das Farbfeld „Benutzerdefiniert“. (Siehe auch „Erstellen eines neuen Fireworks-Dokuments“ auf Seite 8.)

Ändern der Größe eines Dokuments und seines Inhalts

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:

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

Das Dialogfeld „Bildgröße“ wird geöffnet.

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

(Optional) Ändern Sie die Maßeinheit. Wenn die Option „Bild neu auflösen“ deaktiviert ist, können Sie zwar Auflösung und Druckgröße, nicht jedoch die Pixelabmessungen ändern.

3 Geben Sie in den Textfeldern unter „Druckgröße“ horizontale und vertikale Abmessungen für das ausgedruckte Bild ein.

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

Eine Änderung der Auflösung hat eine Änderung der Pixelabmessungen zur Folge.

5 Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:

- Um das Verhältnis zwischen den horizontalen und vertikalen Abmessungen des Dokuments beizubehalten, aktivieren Sie die Option „Proportionen erhalten“.

- Wenn Sie Breite und Höhe unabhängig voneinander ändern möchten, deaktivieren Sie die Option „Proportionen erhalten“.
- 6 Wenn Sie bei der Größenänderung Pixel hinzufügen oder entfernen möchten, damit das Bild auch bei anderen Abmessungen ungefähr sein Erscheinungsbild beibehält, wählen Sie „Bild neu auflösen“ aus.
- 7 Wählen Sie „Nur aktuelle Seite“, damit die geänderte Leinwandgröße nur für die aktuelle Seite gilt.

Informationen zur Neuauflösung

Fireworks greift bei der Neuauflösung (Größenänderung) eines Bilds auf eine andere Methode zurück als die meisten Bildbearbeitungsprogramme.

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

Da die Attribute von Vektorobjekten in Fireworks als Pixel angezeigt werden, sehen manche Striche oder Füllungen nach der Neuauflösung möglicherweise geringfügig anders aus. Das liegt daran, dass die Pixel, die den Strich oder die Füllung ausmachen, neu gezeichnet werden müssen.

Hinweis: Beim Ändern der Bildgröße wird die Größe der Hilfslinien, Hotspot-Objekte und Segmentobjekte ebenfalls geändert.

Sie können die Größe einer Bitmap ändern, indem Sie die Auflösung anpassen oder das Bild neu auflösen.

- Wenn Sie die Auflösung anpassen, wird die Größe der Pixel im Bild verändert, sodass mehr bzw. weniger Pixel auf eine vorgegebene Fläche passen. Wenn Sie die Auflösung anpassen, ohne neu aufzulösen, führt dies nicht zu einem Datenverlust.
- Bei einer Neuauflösung werden Pixel entweder hinzugefügt oder entfernt:

Neuauflösung nach oben Es werden Pixel hinzugefügt, sodass das Bild vergrößert wird. Dies führt möglicherweise zu einem Qualitätsverlust, da die hinzugefügten Pixel nicht immer mit dem Originalbild übereinstimmen.

Downsampling Es werden Pixel entfernt, um das Bild kleiner zu machen. Dabei kommt es zu einem Datenverlust im Bild. Diese Vorgehensweise führt immer zu einem Qualitätsverlust, da Pixel zur Verkleinerung des Bilds verworfen werden.

Drehen der Leinwand

Drehen Sie die Leinwand, wenn eine importierte Grafik verkehrt herum oder seitlich eingelesen wird. Sie können die Leinwand um 180°, um 90° im Uhrzeigersinn oder um 90° entgegen dem Uhrzeigersinn drehen. Beim Drehen der Leinwand werden alle Objekte im Dokument mitgedreht.

- ❖ Wählen Sie unter „Modifizieren“ > „Leinwand“ die gewünschte Drehooption aus.

Zuschneiden oder Einpassen der Leinwand

Sie können die Leinwand so erweitern oder zuschneiden, dass sie genau den enthaltenen Objekten entspricht.




Ursprüngliche Leinwand (links); zugeschnittene Leinwand (rechts)

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

Zuschneiden eines Dokuments

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

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

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

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

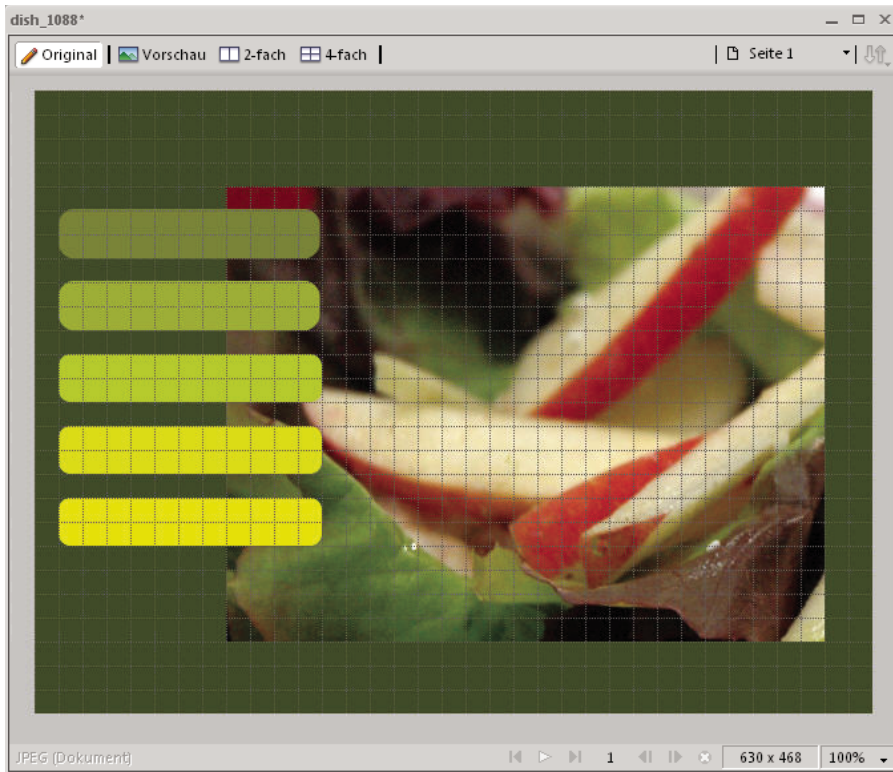


Sie können die Objekte außerhalb der Leinwand beibehalten, indem Sie im Dialogfeld „Voreinstellungen“ auf der Registerkarte „Bearbeiten“ die Option „Objekte beim Zuschneiden löschen“ vor dem Zuschneiden deaktivieren.

Lineale, Hilfslinien und Raster

Lineale, Hilfslinien und Raster sind Zeichenhilfen, mit denen sich Objekte leichter platzieren und ausrichten lassen. Hilfslinien sind Linien, die Sie von den Linealen auf die Dokumentleinwand ziehen, um damit wichtige Teile des Dokuments zu markieren, beispielsweise die Ränder oder den Mittelpunkt des Dokuments. Das Raster zeigt ein System horizontaler und vertikaler Linien auf der Leinwand an, mit dem eine exakte Platzierung von Objekten möglich ist. Hilfslinien und Raster befinden sich nicht auf einer Ebene und werden nicht mit einem Dokument exportiert.

💡 Wie Sie die Rastergröße bzw. die Farben von Hilfslinien und Rastern ändern, erfahren Sie unter „[Voreinstellungen für Hilfslinien und Raster](#)“ auf Seite 308.



Ein- und Ausblenden von Linealen

- ❖ Wählen Sie „Ansicht“ > „Lineale“.

An den Rändern des Dokumentfensters werden vertikale und horizontale Lineale angezeigt. Lineale verwenden Pixel als Maßeinheit.

Erstellen horizontaler oder vertikaler Hilfslinien

- 1 Ziehen Sie eine Hilfslinie mit gedrückter Maustaste vom entsprechenden Lineal weg.
- 2 Bringen Sie die Hilfslinie auf der Leinwand in Position und lassen Sie die Maustaste los.

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

Verschieben einer Hilfslinie an eine bestimmte Position

- 1 Doppelklicken Sie auf die Hilfslinie.
- 2 Geben Sie im Dialogfeld „Hilfslinie verschieben“ die neue Position ein und klicken Sie auf „OK“.

Ein- und Ausblenden von Hilfslinien oder Rastern

- ❖ Wählen Sie „Anzeigen“ > „Hilfslinien“ > „Hilfslinien anzeigen“ oder „Anzeigen“ > „Raster“ > „Raster anzeigen“.

Ausrichten von Elementen an Hilfslinien oder am Raster

- ❖ Wählen Sie „Anzeigen“ > „Hilfslinien“ > „An Hilfslinien ausrichten“ oder „Anzeigen“ > „Raster“ > „Am Raster ausrichten“.

Alle Hilfslinien sperren oder entsperren

- ❖ Wählen Sie „Ansicht“ > „Hilfslinien“ > „Hilfslinien sperren“ aus.

Entfernen von Hilfslinien

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

Anzeigen des Abstands zwischen Hilfslinien

- ❖ Drücken Sie die Umschalttaste, wenn der Zeiger zwischen den Hilfslinien liegt.



Drücken Sie die Umschalttaste, während Sie Hilfslinien auf die Leinwand ziehen, um den Abstand zwischen Hilfslinien anzuzeigen.

Magnetische Hilfslinien

An magnetischen Hilfslinien lassen sich Objekte vorübergehend ausrichten, sodass Sie Objekte leichter in relativer Position zu anderen Objekten erstellen, ausrichten, bearbeiten und transformieren können. Zur Aktivierung von magnetischen Hilfslinien wählen Sie zunächst „Ansicht“ > „Magnetische Hilfslinien“ und anschließend „Magnetische Hilfslinien anzeigen“ und „An magnetischen Hilfslinien ausrichten“.

Magnetische Hilfslinien lassen sich folgendermaßen einsetzen:

- Neu erstellte Objekte lassen sich mit magnetischen Hilfslinien relativ zu vorhandenen Objekten platzieren. Das Linien-, Rechteck-, Ellipsen- und Polygonwerkzeug sowie das Werkzeug für automatische Formen blenden magnetische Hilfslinien ein. Gleiches gilt für die Werkzeuge für rechteckige und kreisförmige Segmente.
- Mit magnetischen Hilfslinien lassen sich Objekte, die Sie verschieben möchten, an anderen Objekten ausrichten.
- Bei der Transformierung von Objekten werden magnetische Hilfslinien automatisch eingeblendet, um den Transformationsvorgang zu unterstützen.



In den Voreinstellungen für die magnetischen Hilfslinien können Sie festlegen, wann und wie magnetische Hilfslinien angezeigt werden sollen. (Siehe „[Voreinstellungen für Hilfslinien und Raster](#)“ auf Seite 308.)

Rückgängigmachen und Wiederholen mehrerer Aktionen

Im Bedienfeld „Verlauf“ werden die zuletzt in Fireworks durchgeführten Aktionen angezeigt. Sie können die Anzahl der Schritte im Feld „Rückgängig-Schritte“ im Dialogfeld „Fireworks-Voreinstellungen“ angeben.

Rückgängigmachen und Wiederholen von Aktionen

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

Wiederholen von Aktionen

- 1 Führen Sie die gewünschten Aktionen durch.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte durch, um die Aktionen zu markieren, die über das Bedienfeld „Verlauf“ wiederholt werden sollen:
 - Klicken Sie auf eine Aktion, um Sie zu markieren.
 - Klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste (Windows) bzw. Befehlstaste (Macintosh) nacheinander auf mehrere einzelne Aktionen.
 - Um mehrere unmittelbar aufeinander folgende Aktionen auf einmal auszuwählen, halten Sie die Umschalttaste gedrückt und klicken nacheinander auf die ersten und die letzte Aktion.
- 3 Klicken Sie am unteren Rand des Bedienfelds „Verlauf“ auf die Schaltfläche „Wiederholen“.

Speichern von Aktionen zur Wiederverwendung

- 1 Heben Sie die Aktionen hervor, die Sie im Bedienfeld „Verlauf“ speichern möchten.
- 2 Klicken Sie unten im Bedienfeld auf die Schaltfläche „Speichern“.
- 3 Geben Sie einen Namen für den Befehl ein.

Aufrufen eines gespeicherten, benutzerdefinierten Befehls

- ❖ Wählen Sie im Menü „Befehle“ den Namen des gewünschten Befehls aus.





Kapitel 4: Auswählen und Transformieren von Objekten

Auswählen von Objekten

Objekte, die auf der Leinwand bearbeitet werden sollen, müssen zunächst ausgewählt werden. Hierbei spielt es keine Rolle, ob es sich um Vektorobjekte, Pfade, Punkte, Textblöcke, Wörter, Buchstaben, Segmente, Hotspots, Instanzen oder Bitmap-Objekte handelt. Die Auswahl ist über das Bedienfeld „Ebenen“ oder mit einem der Auswahlwerkzeuge möglich.

Das Bedienfeld „Ebenen“ Zeigt die einzelnen Objekte an. Wenn das Bedienfeld „Ebenen“ geöffnet und die Ebenen erweitert sind, können Sie ein Objekt im Bedienfeld auswählen, indem Sie darauf klicken.

Auswahlwerkzeuge Jedes Werkzeug hat seine spezifische Funktion:

	Mit dem Zeigerwerkzeug wählen Sie Objekte aus, indem Sie darauf klicken oder einen Auswahlrahmen darum ziehen.
	Mit dem Teilauswahl-Werkzeug können Sie ein einzelnes Objekt aus einer Gruppe oder die einzelnen Punkte eines Vektorobjekts auswählen.
	Mit dem Werkzeug „Hintere auswählen“ können Sie Objekte auswählen, die hinter anderen Objekten liegen.
	Wenn Sie einen Bereich auswählen möchten, der als unabhängige Datei exportiert werden soll, verwenden Sie das Exportbereichwerkzeug.

Auswahl von Objekten per Mausklick

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:

- Platzieren Sie das Zeigerwerkzeug über den Pfad oder den Begrenzungsrahmen des Objekts und betätigen Sie die Maustaste.
- Klicken Sie auf die Pinselstriche oder Füllungen des Objekts.
- Wählen Sie das Objekt im Bedienfeld „Ebenen“ aus.



Um eine Vorschau davon zu erhalten, was Sie beim Klicken auf die jeweilige Zeigerposition auf der Leinwand auswählen würden, wählen Sie im Dialogfeld „Voreinstellungen“ in der Kategorie „Bearbeiten“ die Option „Mausaktiviert“.

Verschieben von Objekten durch Ziehen mit der Maus

❖ Ziehen Sie das Zeigerwerkzeug, sodass sich eines oder mehrere Objekte im Auswahlbereich befinden.



Verschieben oder Modifizieren von Objekten mit dem Teilauswahl-Werkzeug

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

- 1 Wählen Sie das Teilauswahl-Werkzeug aus.
- 2 Treffen Sie eine Auswahl.
- 3 Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:
 - Wenn Sie ein Objekt modifizieren möchten, ziehen Sie einen der Rahmenpunkte oder Auswahlgriffe.
 - Wenn Sie das gesamte Objekt verschieben möchten, ziehen Sie an einer beliebigen Stelle des Objekts, aber nicht an einem der Rahmenpunkte oder Auswahlgriffe.

Auswählen eines Objekts, das sich hinter anderen Objekten befindet

❖ Klicken Sie wiederholt auf das Werkzeug „Hintere auswählen“ über den gestapelten Objekten, angefangen bei dem obersten, um das gewünschte Objekt auszuwählen.

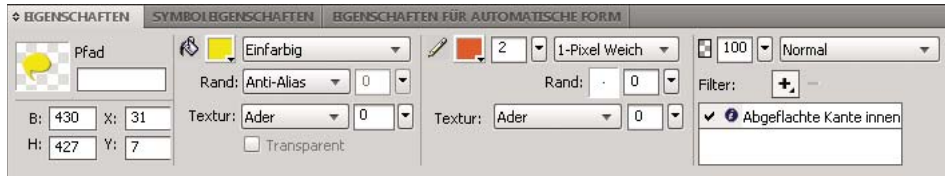
Hinweis: Sie können schwer erreichbare Objekte auch auswählen, indem Sie im erweiterten Bedienfeld „Ebenen“ auf das Objekt klicken.

Auswahlinformationen im Eigenschafteninspektor

Wenn Sie ein Objekt auswählen, wird die Auswahl im Eigenschafteninspektor angegeben. Der obere linke Bereich des Eigenschafteninspektors enthält eine Beschreibung des geprüften Objekts sowie die Anzahl der ausgewählten Objekte, falls mehrere Objekte ausgewählt sind. Außerdem enthält der Eigenschafteninspektor ein Feld zur Eingabe eines Namens für die ausgewählten Objekte.

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

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



Ändern einer Auswahl

Wenn Sie ein einzelnes Objekt ausgewählt haben, können Sie der Auswahl weitere Objekte hinzufügen oder die Auswahl bestimmter Objekte aufheben. Mit einem einzigen Befehl können Sie jedes Objekt auf allen Ebenen eines Dokuments auswählen oder deren Auswahl aufheben. Es ist auch möglich, den Auswahlpfad auszublenden, damit Sie ein ausgewähltes Objekt bearbeiten können, während es so zu sehen ist, wie es im Internet oder gedruckt aussieht.

Erweitern einer Auswahl

- ❖ Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, während Sie mit dem Zeigerwerkzeug, dem Teilauswahl-Werkzeug oder dem Werkzeug „Hintere auswählen“ auf zusätzliche Objekte klicken.

Aufheben der Auswahl eines Objekts, während die anderen Objekte ausgewählt bleiben

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

Auswahl aller Elemente auf allen Ebenen eines Dokuments

- ❖ Wählen Sie „Auswählen“ > „Alles auswählen“.

Hinweis: Mit der Option „Alles auswählen“ werden ausgeblendete Objekte nicht mit ausgewählt.

Aufheben der Auswahl aller ausgewählten Objekte

- ❖ Wählen Sie „Auswählen“ > „Auswahl aufheben“.

Hinweis: Um alle sichtbaren Objekte auf allen Ebenen eines Dokuments auswählen zu können, muss die Voreinstellung „Einzelebene bearbeiten“ deaktiviert sein. Wenn die Voreinstellung „Einzelebene bearbeiten“ aktiviert ist, werden nur Objekte auf der aktuellen Ebene ausgewählt. Weitere Informationen hierzu finden Sie im Abschnitt „[Organisieren von Ebenen](#)“ auf Seite 137.

Ausblenden des Pfadauswahl-Feedbacks bei einem ausgewählten Objekt

- ❖ Wählen Sie „Ansicht“ > „Ränder“.

Hinweis: Über das Bedienfeld „Ebenen“ oder den Eigenschafteninspektor können Sie ein ausgewähltes Objekt identifizieren, wenn sein Umriss und seine Punkte ausgeblendet sind.

Ausblenden ausgewählter Objekte

❖ Wählen Sie „Ansicht“ > „Auswahl ausblenden“.

Hinweis: Ausgeblendete Objekte werden nicht exportiert. (Eine Ausnahme sind Segmente und Hotspot-Webobjekte auf der Webebene.)






Einblenden aller Objekte

❖ Wählen Sie „Ansicht“ > „Alles einblenden“.

Hinweis: Wenn Sie Objekte ausblenden möchten, unabhängig davon, ob sie ausgewählt sind oder nicht, klicken Sie in der Palette „Ebenen“ auf die Spalte mit dem Augensymbol.

Auswählen von Pixeln

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

	Mit dem Auswahlrahmen lässt sich in einem Bild ein rechteckiger Pixelbereich auswählen.
	Mit dem ovalen Auswahlrahmen lässt sich in einem Bild ein elliptischer Pixelbereich auswählen.
	Mit dem Lasso-Werkzeug lässt sich in einem Bild ein Pixelbereich mit beliebigem Umriss auswählen.
	Mit dem Polygon-Lasso lässt sich in einem Bild ein Pixelbereich mit beliebigem Umriss, aber geraden Kanten auswählen.
	Mit dem Zauberstab lässt sich in einem Bild ein Bereich mit ähnlich gefärbten Pixeln auswählen.

Mit den Pixelauswahlwerkzeugen werden Auswahlrahmen gezeichnet, die den Bereich der ausgewählten Pixel definieren. Wenn Sie einen Auswahlrahmen gezeichnet haben, können Sie ihn verschieben, ihm weitere Bereiche hinzufügen oder eine weitere Auswahl darauf beruhen lassen. Sie haben die Möglichkeit, Pixel im Auswahlbereich zu bearbeiten, Filter darauf anzuwenden oder Pixel zu löschen, ohne die Pixel außerhalb der Auswahl zu verändern. Zudem können Sie eine schwebende Auswahl an Pixeln erstellen, die sich bearbeiten, verschieben, ausschneiden oder kopieren lässt.

Optionen für Bitmap-Auswahlwerkzeuge

Für die zur Bitmap-Auswahl eingesetzten Werkzeuge stehen zahlreiche Optionen zur Verfügung.

Optionen für Ränder

Hart Erzeugt einen Auswahlrahmen mit einem fest definierten Rand.

Anti-Alias Gleicht gezackte Ränder innerhalb des Auswahlrahmens aus.

Weiche Kante Ermöglicht es, den Rand der Pixelauswahl weichzuzeichnen.

Optionen für den Stil von Auswahlrahmen und ovalen Auswahlrahmen

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

Festes Verhältnis Legt Höhe und Breite des Auswahlrahmens auf ein gleichbleibendes Verhältnis zueinander fest.

Feste Größe Höhe und Breite werden auf ein definiertes Maß eingestellt.

***Hinweis:** Beim Zauberstab besteht zudem die Möglichkeit, einen Toleranzwert einzustellen. Weitere Informationen finden Sie unter „Auswählen von Pixelbereichen mit ähnlicher Farbe“ auf Seite 42.*

Erstellen von Pixelauswahlrahmen

Im Bedienfeld „Werkzeuge“ befinden sich im Abschnitt „Bitmap“ Werkzeuge, mit denen Sie einen Auswahlrahmen um bestimmte Pixelbereiche von Bitmap-Grafiken zeichnen können.

***Hinweis:** Wenn Sie die Einstellungen für die Auswahl ändern möchten, während Sie eines dieser Werkzeuge verwenden, müssen Sie vor der Auswahl die Option „Live-Auswahlrahmen“ aktivieren.*

Auswählen eines rechteckigen bzw. elliptischen Pixelbereichs

- 1 Wählen Sie das Werkzeug „Auswahlrahmen“ oder „Ovaler Auswahlrahmen“.
- 2 Stellen Sie im Eigenschafteninspektor den Stil und den Rand ein.
- 3 Ziehen Sie den Mauszeiger, um einen Auswahlrahmen zu zeichnen, der einen bestimmten Pixelbereich umschließt.
 - Um weitere rechteckige oder ovale Auswahlrahmen zu zeichnen, halten Sie die Umschalttaste gedrückt, während Sie das Werkzeug „Auswahlrahmen“ oder „Ovaler Auswahlrahmen“ ziehen. Wenn die Option „Live-Auswahlrahmen“ aktiviert ist, während Sie mehrere Auswahlvorgänge durchführen, ist nur der zuletzt erstellte Auswahlrahmen ein Live-Auswahlrahmen.
 - Um einen Auswahlrahmen von einem Mittelpunkt aus zu zeichnen, heben Sie die Auswahl aller anderen aktiven Auswahlrahmen auf und halten die Alt-Taste (Windows) bzw. die Wahltaste (Macintosh) gedrückt, während Sie den Rahmen zeichnen.

Auswählen eines beliebig geformten Pixelbereichs

- 1 Wählen Sie das Lassowerkzeug aus.
- 2 Wählen Sie im Eigenschafteninspektor eine Randoption aus.
- 3 Ziehen Sie den Mauszeiger um die Pixel herum, die Sie auswählen möchten.

Erstellen eines Auswahlrahmens durch Verbinden von Punkten

Wählen Sie mit dem Polygon-Lasso einen polygonalen Bereich bestimmter Pixel in einer Bitmap-Grafik aus.

- 1 Wählen Sie das Werkzeug Polygon-Lasso aus.
- 2 Wählen Sie im Eigenschafteninspektor eine Randoption aus.
- 3 Legen Sie die Umrisse der Auswahl fest, indem Sie im Umkreis des gewünschten Objekts oder Bereichs per Mausklick einzelne Punkte setzen.

Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, um die Segmente des vom Polygon-Lasso erstellten Auswahlrahmens auf 45°-Schritte zu beschränken.

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

Auswählen von Pixelbereichen mit ähnlicher Farbe

- 1 Wählen Sie das Werkzeug „Zauberstab“ aus.

- 2 Legen Sie eine Randooption fest.
- 3 Stellen Sie den Toleranzwert ein, indem Sie im Eigenschafteninspektor den Toleranzregler an die gewünschte Position ziehen.

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

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

Ein Auswahlrahmen wird um den ausgewählten Pixelbereich angezeigt.



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

Auswählen ähnlicher Farben in einem gesamten Dokument

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

Ein oder mehrere Auswahlrahmen zeigen alle Bereiche, die den ausgewählten Pixelbereich enthalten. Dies ist abhängig von der aktuellen Toleranzeinstellung im Eigenschafteninspektor für den Zauberstab.


Hinweis: Um die Toleranz des Befehls „Ähnliches auswählen“ zu ändern, wählen Sie den Zauberstab aus und ändern Sie im Eigenschafteninspektor den Toleranzwert, bevor Sie den Befehl ausführen. Wahlweise können Sie auch den Live-Auswahlrahmen verwenden, um die Toleranzeinstellung direkt bei der Verwendung des Zauberstabs zu ändern.

Erstellen einer Auswahl auf Basis undurchsichtiger Bereiche eines Objekts

In einer ausgewählten Bitmap können Sie auch im Bedienfeld „Ebenen“ über die Deckkraft der Objekte oder Masken eine Pixelauswahl erstellen.

- 1 Wählen Sie auf der Leinwand ein Bitmap-Objekt aus.

- 2 Platzieren Sie im Bedienfeld „Ebenen“ den Zeiger über der Miniaturansicht des Objekts, mit dessen Hilfe Sie die Pixelauswahl erstellen möchten.
- 3 Halten Sie die Alt-Taste (Windows) bzw. die Wahl taste (Mac OS) gedrückt.
Der veränderte Mauszeiger verdeutlicht, dass Sie im Begriff sind, den Alpha-Kanal des Objekts (d. h. seinen undurchsichtigen Bereich) auszuwählen.
- 4 Klicken Sie auf die Miniaturansicht.
Für die ausgewählte Bitmap wurde eine neue Pixelauswahl erstellt.
- 5 (Optional) Wenn Sie die Auswahl erweitern möchten, halten Sie Alt + Umschalt (Windows) bzw. Wahl + Umschalt (Mac OS) gedrückt und klicken Sie dann im Bedienfeld „Ebenen“ auf ein weiteres Objekt.

 Wenn Sie Objekte wieder aus der Auswahl entfernen möchten, halten Sie die Tasten Strg + Umschalt gedrückt und klicken Sie auf die betreffenden Objekte.

Entfernen eines Auswahlrahmens

Sie können Auswahlrahmen entfernen, ohne das Dokument zu beeinflussen.

- ❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:
 - Zeichnen Sie einen neuen Auswahlrahmen.
 - Klicken Sie mit einem Auswahlrahmen oder dem Lassowerkzeug auf eine Stelle außerhalb der aktiven Auswahl.
 - Drücken Sie die Esc-Taste.

Anpassen von Auswahlrahmen

Verschieben einer Auswahl während ihrer Erstellung

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

Verschieben eines vorhandenen Auswahlrahmens

- ❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:
 - Ziehen Sie den Auswahlrahmen mit dem Lasso-Werkzeug, dem Zauberstab oder dem Auswahlrahmen.
 - Drücken Sie die Pfeiltasten, um den Auswahlrahmen in 1-Pixel-Schritten zu verschieben.
 - Drücken Sie die Umschalttaste und dann die Pfeiltasten, um den Auswahlrahmen in 10-Pixel-Schritten zu verschieben.

Hinzufügen von Pixeln zu einer vorhandenen Auswahl

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

Überlappende Auswahlrahmen fügen sich zu einem zusammenhängenden Rahmen zusammen.

Entfernen von Pixeln aus einer Auswahl

- ❖ Halten Sie die Alt-Taste (Windows) bzw. die Wahl taste (Mac OS) gedrückt und wählen Sie mit einem Bitmap-Auswahlwerkzeug den Pixelbereich aus, dessen Auswahl Sie aufheben möchten.

Auswählen eines Teils eines vorhandenen Auswahlrahmens

Wählen Sie einen Teil eines vorhandenen Auswahlrahmens aus, indem Sie einen neuen Rahmen ziehen, der einen Teil des vorhandenen Rahmens überschneidet.

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

Nur die Pixel im Überschneidungsbereich der beiden Rahmen sind ausgewählt.

Umkehren der Pixelauswahl

Mit Hilfe der aktuellen Pixelauswahl können Sie eine neue Pixelauswahl erstellen, die alle aktuell nicht ausgewählten Pixel enthält.

- 1 Erstellen Sie mit einem beliebigen Bitmap-Auswahlwerkzeug eine Pixelauswahl.
- 2 Wählen Sie „Auswahl“ > „Auswahl umkehren“, um alle jetzt alle ursprünglich nicht ausgewählten Pixel auszuwählen.

Verwischen der Ränder einer Pixelauswahl

Durch *Verwischen* kann ein transparenter Effekt der ausgewählten Pixel erzielt werden.

- 1 Wählen Sie „Auswählen“ > „Weiche Kante“.
- 2 Geben Sie im Dialogfeld „Weiche Kante“ einen Verwischungsgrad ein.
- 3 Wenn nötig, können Sie den Wert im Dialogfeld „Weiche Kante“ ändern, um den Radius anzupassen.



Wenn Sie das Aussehen der verwischten Auswahl ohne die umgebenden Pixel anzeigen möchten, klicken Sie auf „Auswählen“ > „Auswahl umkehren“ und drücken Sie dann die Entf-Taste.

Erweitern oder Verkleinern des Auswahlrahmens

Nachdem Sie einen Auswahlrahmen gezeichnet haben, können Sie ihn erweitern oder verkleinern.

- 1 Zeichnen Sie den Auswahlrahmen und wählen Sie dann „Auswählen“ > „Auswahlrahmen erweitern“.
- 2 Geben Sie die Anzahl der Pixel ein, um die der Auswahlrahmen erweitert oder verkleinert werden soll, und klicken Sie auf „OK“.

Auswählen des Bereichs um einen vorhandenen Auswahlrahmen herum

Einem Auswahlrahmen lässt sich ein spezieller Grafikeffekt hinzufügen, wenn Sie einen weiteren Auswahlrahmen erstellen, der den ersten Rahmen umgibt.

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

Randglättung bei einem Auswahlrahmen

Sie haben die Möglichkeit, überschüssige Pixel zu entfernen, die nach Verwendung des Zauberstabs am Rand der Pixelauswahl oder des Auswahlrahmens vorhanden sind.

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



Pixelauswahl vor und nach der Glättung

Konvertieren, Übertragen oder Speichern eines Auswahlrahmens

Konvertieren eines Auswahlrahmens in einen Pfad

Sie haben die Möglichkeit, eine Bitmap-Auswahl in ein Vektorobjekt zu konvertieren, indem Sie einen Auswahlrahmen um den zu konvertierenden Teil der Bitmap ziehen. Dieses Verfahren ist hilfreich, wenn Sie, ausgehend von einer Bitmap, eine Animation erstellen möchten.

- ❖ Zeichnen Sie einen Auswahlrahmen und wählen Sie „Auswählen“ > „Auswahlrahmen in Pfad konvertieren“.

Übertragen eines Auswahlrahmens auf ein anderes Bitmap-Objekt

Es ist möglich, einen Auswahlrahmen von einer Bitmap auf eine andere oder auf eine Maske zu übertragen.

- 1 Zeichnen Sie einen Auswahlrahmen.
- 2 Wählen Sie im Bedienfeld „Ebenen“ auf einer beliebigen Ebene ein anderes Bitmap-Objekt aus.

Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „[Masken](#)“ auf Seite 140.

Speichern oder Wiederherstellen eines Auswahlrahmens

- 1 Wählen Sie „Auswählen“ > „Bitmap-Auswahl speichern“ oder „Auswählen“ > „Bitmap-Auswahl wiederherstellen“.
- 2 Wählen Sie aus dem Menü „Dokument“ das geöffnete Dokument, das die gespeicherte Auswahl enthält.
- 3 Wählen Sie im Menü „Auswahl“ entweder *Neu* oder eine zuvor gespeicherte Auswahl, die Sie ändern möchten.
- 4 Wenn Sie im Schritt oben *Neu* auswählen, geben Sie einen Namen für die neue Auswahl ein.
- 5 (Nur beim Wiederherstellen) Wenn Sie die wiederhergestellte Auswahl umkehren möchten, aktivieren Sie die Option „Umkehren“.
- 6 Wählen Sie im Abschnitt Vorgang eine Option aus:

Hinweis: Wenn Sie eine neue Auswahl speichern, sind alle nachfolgend aufgeführten Optionen deaktiviert.

Neue Auswahl Ersetzt die aktive Auswahl im aktiven Dokument durch die im Feld „Auswahl“ angegebene Auswahl.

Zur Auswahl hinzufügen Fügt die aktive Auswahl der Auswahl hinzu, die in den Feldern „Dokument“ und „Auswahl“ angegeben ist.

Aus Auswahl entfernen Entfernt die aktive Auswahl aus der Auswahl, die in den Feldern „Dokument“ und „Auswahl“ angegeben ist.

Schnittmenge mit Auswahl Die aktive Auswahl und die Auswahl, die in den Feldern „Dokument“ und „Auswahl“ angegeben ist, bilden eine Schnittmenge.


- 7 Klicken Sie auf OK und wiederholen Sie diesen Vorgang für jeden Auswahlrahmen, den Sie speichern oder wiederherstellen möchten.


Löschen eines gespeicherten Auswahlrahmens

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

- 1 Wählen Sie „Auswählen“ > „Bitmap-Auswahl löschen“.
- 2 Wählen Sie aus dem Menü „Dokument“ das geöffnete Dokument, das die gespeicherte Auswahl enthält.
- 3 Wählen Sie aus dem Menü „Auswahl“ die gewünschte Auswahl.

Kopieren oder Verschieben des Inhalts eines Auswahlrahmens


Wenn Sie einen Auswahlrahmen mit einem Auswahlwerkzeug an eine andere Position verschieben, wird zwar der Auswahlrahmen bewegt, aber nicht sein Inhalt. Wenn Sie die ausgewählten Pixel kopieren oder verschieben möchten, müssen Sie entweder das Zeigerwerkzeug  verwenden oder eine Funktionstaste gedrückt halten, während Sie ein Bitmap-Werkzeug verwenden.

 Wenn Sie die unten genannten Funktionstasten gedrückt halten, können Sie den Inhalt des Auswahlrahmens mit den Pfeiltasten verschieben und kopieren. Wenn Sie den Inhalt in Schritten von 10 Pixeln verschieben möchten, halten Sie zusätzlich die Umschalttaste gedrückt.

Verschieben des Inhalts eines Auswahlrahmens

- 1 Nehmen Sie mit einem Bitmap-Auswahlwerkzeug eine Pixelauswahl vor.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:
 - Wählen Sie im Bedienfeld „Werkzeuge“ im Abschnitt „Bitmap“ ein beliebiges Werkzeug aus, halten Sie die Strg-Taste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Mac OS) gedrückt und ziehen Sie die Auswahl.
 - Ziehen Sie mit dem Zeigerwerkzeug an der Auswahl.

Kopieren des Inhalts eines Auswahlrahmens

- ❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:
 - Ziehen Sie die Auswahl mit dem Teilauswahl-Werkzeug .
 - Halten Sie die Alt-Taste (Windows) bzw. die Wahltaste (Mac OS) gedrückt und ziehen Sie die Auswahl mit dem Zeigerwerkzeug.
 - Halten Sie die Tasten Strg + Alt (Windows) bzw. Befehl + Wahl (Mac OS) gedrückt und ziehen Sie die Auswahl mit einem beliebigen Bitmap-Werkzeug.

Hinweis: Wenn Sie eine der oben beschriebenen Methoden wählen, bleibt die kopierte oder verschobene Auswahl Teil des aktuellen Bitmap-Objekts. Wenn Sie aus einer Pixelauswahl eine Bitmap erstellen möchten, gehen Sie wie nachfolgend beschrieben vor.

Einfügen einer neuen Bitmap durch Kopieren einer Auswahl

- 1 Wählen Sie mit einem Pixelauswahlwerkzeug einen Pixelbereich aus.

2 Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:

- Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Einfügen“ > „Bitmap durch Ausschneiden“.

Ein neues, auf der Pixelauswahl basierendes Bitmap-Objekt wurde in der aktiven Ebene erstellt, und im ursprünglichen Bitmap-Objekt wurden die ausgewählten Pixel gelöscht.

- Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Einfügen“ > „Bitmap durch Kopieren“.

Ein neues Bitmap-Objekt basierend auf der Pixelauswahl wird in der aktuellen Ebene erstellt. Im Bedienfeld „Ebenen“ wird eine Miniaturansicht der neuen Bitmap in der aktiven Ebene direkt über dem ursprünglichen Objekt angezeigt.

Bearbeiten ausgewählter Objekte

Verschieben, Duplizieren oder Löschen von Objekten

Verschieben einer Auswahl

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:

- Ziehen Sie die Auswahl mit dem Auswahl- oder Teilauswahl-Werkzeug. Sie können hierzu auch das Werkzeug „Hintere auswählen“ verwenden.
- Drücken Sie eine der Pfeiltasten, um die Auswahl in 1-Pixel-Schritten zu verschieben.
- Wenn Sie die Umschalttaste gedrückt halten, während Sie die Pfeiltasten betätigen, wird die Auswahl in 10-Pixel-Schritten verschoben.
- Geben Sie im Eigenschafteninspektor die gewünschten x- und y-Koordinaten für die obere linke Ecke der Auswahl an.
- Geben Sie im Bedienfeld „Info“ die x- und y-Koordinaten für das Objekt an. Falls die Koordinatenfelder nicht sichtbar sind, ziehen Sie den unteren Rand des Bedienfelds nach unten.

Verschieben oder Kopieren ausgewählter Objekte durch Einfügen

- 1 Wählen Sie eines oder mehrere Objekt aus.
- 2 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Ausschneiden“ oder „Bearbeiten“ > „Kopieren“.
- 3 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Einfügen“.

Duplizieren eines oder mehrerer ausgewählter Objekte

❖ Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Duplizieren“.

Wenn Sie den Befehl wiederholen, erscheinen Duplikate des ausgewählten Objekts in einer Kaskadenanordnung vom Original. Die Duplikate erscheinen um 10 Pixel nach unten und 10 Pixel nach rechts vom vorherigen Duplikat versetzt. Das zuletzt erstellte Duplikat wird zum ausgewählten Objekt.

Klonen einer Auswahl

❖ Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Klonen“.

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

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

Löschen ausgewählter Objekte

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:

- Drücken Sie die Entf-Taste oder die Rücktaste.
- Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Löschen“ oder „Bearbeiten“ > „Ausschneiden“.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste (Mac OS) auf das Objekt und wählen Sie im Kontextmenü „Bearbeiten“ > „Ausschneiden“.




Abbrechen oder Rückgängigmachen einer Auswahl

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:

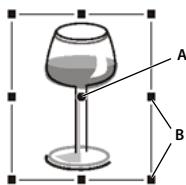
- Wählen Sie „Auswählen“ > „Auswahl aufheben“.
- Klicken Sie außerhalb der Auswahl auf das Bild, wenn Sie einen Auswahlrahmen, einen ovalen Auswahlrahmen oder ein Lassowerkzeug verwenden.
- Drücken Sie die Esc-Taste.

Transformieren und Verzerren eines Objekts und einer Auswahl

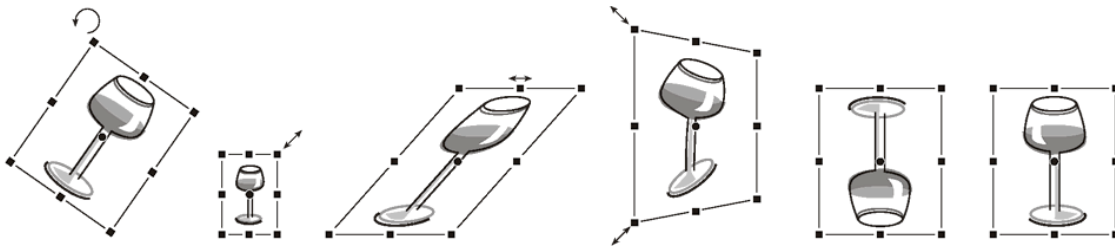
Sie können ausgewählte Objekte, Objektgruppen oder eine Pixelauswahl transformieren. Fireworks bietet Werkzeuge und Menübefehle zum Skalieren, Neigen und Verzerren.

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

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



A. Mittelpunkt B. Transformationsgriffe



Dieses Objekt wurde gedreht, skaliert, geneigt, verzerrt, vertikal gespiegelt und horizontal gespiegelt.

Transformieren ausgewählter Objekte mit den Transformationsgriffen

- 1 Wählen Sie ein Transformationswerkzeug.

Wenn Sie den Mauszeiger auf oder in die Nähe der Auswahlgriffe platzieren, ändert sich der Mauszeiger, um die aktuelle Transformation zu kennzeichnen.

- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:

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

- 3 Doppelklicken Sie in das Fenster oder drücken Sie die Eingabetaste, um die Änderungen zu übernehmen.

Größenveränderung bei einem ausgewählten Objekt

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

- 1 Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:

- Wählen Sie das Skalierungswerkzeug aus.
- Wählen Sie „Modifizieren“ > „Transformieren“ > „Skalieren“.

- 2 Ziehen Sie die Transformationsgriffe:

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

Vergrößern oder Verkleinern aller ausgewählten Objekte

Sie können alle Objekte auf der Leinwand auswählen und ihre Größe in horizontaler Richtung, in vertikaler Richtung oder in beiden Richtungen gleichzeitig ändern.


- 1 Wählen Sie mit dem Zeigerwerkzeug die Objekte auf der Leinwand aus.
- 2 Wählen Sie „Befehle“ > „Größe ausgewählter Objekte ändern“.
- 3 Ändern Sie die horizontale oder vertikale Größe der Objekte mit den entsprechenden Bedienelementen im Dialogfeld und klicken Sie auf „Anwenden“.

Hinweis: Wählen Sie die größeren oder kleineren Bedienelemente aus, um eine andere Schrittgröße bei der Größenänderung anzuwenden.


Neigen von Objekten

Neigen Sie ein Objekt, indem Sie es entlang der horizontalen oder vertikalen Achse oder beiden drehen.

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

- Wählen Sie das Neigungswerkzeug  aus.
- Wählen Sie „Modifizieren“ > „Transformieren“ > „Neigen“.

2 Ziehen Sie einen Griff, um das Objekt zu neigen.


 Wenn Sie die Illusion einer Perspektive erwecken möchten, ziehen Sie einen der Eckpunkte.

3 Doppelklicken Sie auf das Dokument oder drücken Sie die Eingabetaste.

Verzerren von Objekten

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

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


- Wählen Sie das Verzerren-Werkzeug  aus.
- Wählen Sie „Modifizieren“ > „Transformieren“ > „Verzerren“.

2 Ziehen Sie einen Griff, um das Objekt zu verzerren.

3 Doppelklicken Sie in das Fenster oder drücken Sie die Eingabetaste.

Drehen oder Spiegeln von Objekten

Beim Drehen oder Spiegeln eines Objekts fungiert der Mittelpunkt als Drehachse.

 Wie Sie die Illusion einer Perspektive erzeugen und damit den Eindruck erwecken, das Objekt habe sich dreidimensional gedreht, erfahren Sie unter „[Neigen von Objekten](#)“ auf Seite 51.

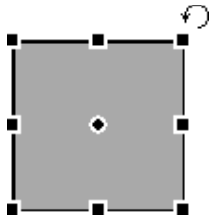
Drehen eines ausgewählten Objekts um 90° oder 180°

❖ Wählen Sie „Modifizieren“ > „Transformieren“ und klicken Sie im Untermenü auf einen Drehbefehl.


Drehen eines Objekts durch Ziehen

1 Wählen Sie ein beliebiges Transformationswerkzeug.

2 Bewegen Sie den Mauszeiger außerhalb des Objekts, bis der Drehzeiger angezeigt wird.



3 Ziehen Sie den Mauszeiger, um das Objekt zu drehen.

 Um die Drehung auf 15-Grad-Schritte im Verhältnis zur Horizontalen einzuschränken, halten Sie die Umschalttaste beim Ziehen gedrückt.

- 4 Doppelklicken Sie in das Fenster oder drücken Sie die Eingabetaste, um die Änderungen zu übernehmen.

Verlagern der Drehachse

- ❖ Ziehen Sie den Mittelpunkt vom Zentrum weg.

Zurücksetzen der Drehachse auf den Mittelpunkt der Auswahl

- ❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:
 - Doppelklicken Sie auf den Mittelpunkt.
 - Drücken Sie die Esc-Taste, um die Objektauswahl aufzuheben, und wählen Sie das Objekt dann erneut aus.

Spiegeln eines Objekts unter Beibehaltung seiner relativen Position

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

Numerisches Transformieren von Objekten

Anstatt ein Objekt zu ziehen, um es zu skalieren oder zu drehen, können Sie es auch transformieren, indem Sie bestimmte Werte eingeben. Möglich ist das über den Eigenschafteninspektor, das Bedienfeld „Info“ oder den Befehl „Numerisch transformieren“.

- ❖ Geben Sie im Eigenschafteninspektor oder im Bedienfeld „Info“ die neue Breite (B) oder Höhe (H) ein.

***Hinweis:** Falls die Felder „B“ und „H“ im Eigenschafteninspektor nicht angezeigt werden, klicken Sie auf den Erweiterungspfeil, damit alle Eigenschaften sichtbar werden.*

Skalieren oder Drehen von Objekten mit dem Befehl „Numerisch transformieren“

- 1 Wählen Sie „Modifizieren“ > „Transformieren“ > „Numerisch transformieren“.
- 2 Wählen Sie im Popupmenü die gewünschte Art der Transformation aus.
- 3 Aktivieren Sie die Option „Proportionen erhalten“, um die horizontalen und vertikalen Proportionen beizubehalten, wenn Sie eine Auswahl skalieren.
- 4 Aktivieren Sie die Option „Attribute skalieren“, um die Füllung, den Strich und die Effekte des Objekts zusammen mit dem Objekt zu transformieren.
- 5 Deaktivieren Sie die Option „Attribute skalieren“, wenn nur der Pfad transformiert werden soll.
- 6 Geben Sie numerische Werte ein, um die Auswahl zu transformieren, und klicken Sie auf „OK“.

Anzeigen von Informationen zur numerischen Transformation

Im Bedienfeld „Info“ werden numerische Daten zur Transformation des gegenwärtig ausgewählten Objekts angezeigt. Die Informationen werden beim Bearbeiten des Objekts aktualisiert.

- ❖ Wählen Sie „Fenster“ > „Info“.

9-Slice-Skalierung

Mit der 9-Slice-Skalierung können Sie Vektor- und Bitmap-Objekte skalieren, ohne ihre Geometrie zu verzerren. Das Aussehen von Schlüsselementen wie Text oder abgerundeten Ecken bleibt dabei erhalten.

Fireworks bietet zwei Methoden der 9-Slice-Skalierung: Symbolskalierung mit permanenten Segmentlinien, die sich anpassen lassen, und Standardskalierung mit temporären Segmentlinien, die nur einmal angewendet werden. Die Symbolskalierung ist ideal für Objekte, die voraussichtlich viele Male verwendet werden. Die Standardskalierung empfiehlt sich für schnelle, einmalige Anpassungen bei Bitmap-Objekten oder Grundformen, die Sie in Designmodelle einbauen möchten.

Einen Video-Lehrgang zum Erstellen von skalierbaren Objekten mit der 9-Slice-Skalierung finden Sie unter www.adobe.com/go/lrvid4036_fw_de.

💡 *Machen Sie das zentrale Segment so groß wie möglich, um möglichst flexible Skalierungsmöglichkeiten zu erhalten. (Wenn Sie ein Objekt erheblich verkleinern, begrenzt Fireworks die umgebenden Segmente auf ihre Originalgröße.)*

Siehe auch

„Symbole“ auf Seite 162

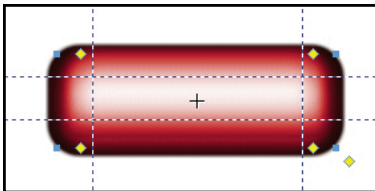
„Öffnen von mit anderen Anwendungen erstellten Grafiken“ auf Seite 9

„Voreinstellungen für Hilfslinien und Raster“ auf Seite 308

9-Slice-Skalierung von Symbolen

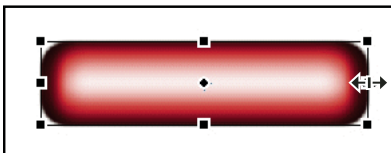
Anwenden der Hilfslinien für 9-Slice-Skalierung auf ein Symbol

- 1 Doppelklicken Sie auf das Symbol oder die Schaltfläche, um in den Modus für die Symbolbearbeitung zu wechseln.
- 2 Aktivieren Sie im Bedienfeld „Eigenschaften“ die Option „Hilfslinien für 9-Slice-Skalierung aktivieren“.
- 3 Verschieben Sie die Hilfslinien und platzieren Sie sie wie gewünscht auf der Schaltfläche bzw. auf dem Symbol. Achten Sie darauf, dass sich die Bereiche des Symbols, die bei der Skalierung nicht verzerrt werden sollen (z. B. die Ecken) außerhalb der Hilfslinien befinden.




Hier wurden die Hilfslinien für 9-Slice-Skalierung so positioniert, dass die Ecken bei der Skalierung der Schaltfläche nicht verzerrt werden.

- 4 (Optional) Sperren Sie die Hilfslinien. Aktivieren Sie im Bedienfeld „Eigenschaften“ die Option „Hilfslinien für 9-Slice-Skalierung sperren“.
- 5 Um zur Ausgangsseite zurückzukehren, klicken Sie oben im Bedienfeld „Dokument“ auf das Seitensymbol
- 6 Verwenden Sie das Skalierungswerkzeug, um das Symbol wie gewünscht zu vergrößern oder zu verkleinern



Die Größe der Schaltfläche ändert sich ohne Verzerrung der Ecken.

 Nach dem Anwenden der Hilfslinien für die 9-Slice-Skalierung auf ein Symbol, können Sie es in den geschützten Regionen der anderen 9-Slice-skalierten Symbole verschachteln und dadurch komplexe Objekte erstellen, die perfekt skaliert sind.

Siehe auch

„Symbole“ auf Seite 162

Eindimensionales Skalieren mit drei Segmenten

Wenn Sie ein Objekt nur eindimensional skalieren möchten, ist es ausreichend, nur drei Segmente anstelle von neun zu verwenden.

- ❖ Führen Sie das standardmäßige 9-Slice-Verfahren durch, wählen Sie aber in Schritt 3 eine der folgenden Vorgehensweisen:
 - Wenn Sie vertikal skalieren möchten, ziehen Sie die horizontalen Segmenthilfslinien zum Rand des Objekts.
 - Wenn Sie horizontal skalieren möchten, ziehen Sie die vertikalen Segmenthilfslinien zum Rand des Objekts.

Identifizieren von Objekten, für die die 9-Slice-Skalierung gilt

- ❖ Doppelklicken Sie im Bedienfeld „Dokumentbibliothek“ auf ein Symbol, um in den Modus für die Symbolbearbeitung zu wechseln und nach Segmenthilfslinien suchen.


Siehe auch

„Wechseln von der Symbol- zur Seitenbearbeitung“ auf Seite 163

9-Slice-Skalierung bei Standardobjekten

Das 9-Slice-Skalierung-Werkzeug erstellt temporäre Segmenthilfslinien, sodass Sie Objekte skalieren können, ohne deren Geometrie zu verzerren. Dieses Werkzeug ist hilfreich, wenn Sie Bitmap-Objekte oder Grundformen schnell für Design-Prototypen oder -modelle skalieren möchten.

Hilfslinien, die Sie mit dem 9-Slice-Skalierung-Werkzeug erstellen, werden nach einmaliger Verwendung ausgeblendet. Wie Sie permanente Segmenthilfslinien hinzufügen, die Sie mehrfach nutzen können, erfahren Sie unter „9-Slice-Skalierung von Symbolen“ auf Seite 53.

- 1 Wählen Sie auf der Leinwand ein Bitmap- oder Vektorobjekt aus.
- 2 Wählen Sie im Bedienfeld „Werkzeuge“ das 9-Slice-Skalierung-Werkzeug .

Hinweis: Wenn Sie in Schritt 1 eine automatische Form ausgewählt haben, fordert Fireworks Sie auf, die Gruppierung der Form aufzuheben. Kommen Sie dieser Aufforderung erst nach, wenn Sie alle Kontrollpunkte der automatischen Form angepasst haben.

- 3 Richten Sie die Segmenthilfslinien auf der Leinwand so ein, dass die Geometrie des Objekts am besten erhalten bleibt. (Nähere Informationen finden Sie unter „9-Slice-Skalierung“ auf Seite 52.)
- 4 Transformieren Sie das Objekt, indem Sie eine Ecke oder einen seitlichen Griffpunkt ziehen.

Siehe auch

„Grundformen“ auf Seite 77

„Automatische Formen“ auf Seite 79

„Bearbeitungsvoreinstellungen“ auf Seite 308

Organisation mehrerer Objekte

Optionen für die Objektorganisation

Objekte gruppieren Behandelt mehrere Objekte wie ein zusammengehöriges Objekt oder schützt das Verhältnis eines jeden Objekts gegenüber den anderen Objekten in der Gruppe.

Stapelreihenfolge von Objekten Ordnet Objekte vor oder hinter anderen Objekten an.

Ausrichten ausgewählter Objekte Richtet Objekte an einem Leinwandbereich bzw. an einer vertikalen oder horizontalen Achse aus.


Gruppieren von Objekten und Aufheben der Gruppierung

Sie können einzeln ausgewählte Objekte gruppieren und diese dann bearbeiten, als ob es sich um ein einzelnes Objekt handeln würde. Wenn Sie beispielsweise die Blütenblätter einer Blume als einzelne Objekte gezeichnet haben, können Sie diese gruppieren, um sie zusammen auszuwählen und die gesamte Blume als Objekt zu verschieben.

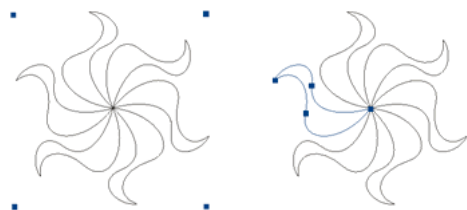
Gruppen lassen sich bearbeiten, ohne dass vorher die Gruppierung aufgehoben werden muss. Sie können auch ein einzelnes Objekt in einer Gruppe auswählen, um es zu bearbeiten, ohne dass die Gruppierung der Objekte aufgehoben werden muss. Die Gruppierung der Objekte lässt sich jederzeit wieder rückgängig machen.

❖ Wählen Sie „Modifizieren“ > „Gruppieren“ oder „Modifizieren“ > „Gruppierung aufheben“.

Auswählen von Objekten innerhalb einer Gruppe

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

Änderungen an den Attributen eines separat ausgewählten Objekts betreffen nur das ausgewählte Objekt selbst. Wenn Sie ein separat ausgewähltes Objekt auf eine andere Ebene verschieben, wird es aus der Gruppe entfernt.



Teilauswahl eines Objekts in einer Gruppe

Auswählen eines Objekts, das Teil einer Gruppe ist

❖ Wählen Sie das Teilauswahl-Werkzeug und klicken Sie auf das Objekt bzw. ziehen Sie einen Auswahlrahmen darum. Wenn Sie während des Auswahlvorgangs Objekte der Auswahl hinzuzufügen oder daraus entfernen möchten, halten Sie die Umschalttaste gedrückt, während sie auf das Objekt klicken oder den Auswahlrahmen ziehen.

Auswählen der Gruppe, die ein separat ausgewähltes Objekt enthält

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste (Mac OS) auf eine beliebige Stelle der Gruppe und wählen Sie im Kontextmenü „Auswählen“ > „Gesamtauswahl treffen“.
- Wählen Sie „Auswählen“ > „Gesamtauswahl treffen“.

Auswählen aller Objekte in einer ausgewählten Gruppe

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste (Mac OS) auf eine beliebige Stelle der Gruppe und wählen Sie im Kontextmenü „Auswählen“ > „Teilauswahl treffen“.
- Wählen Sie „Auswählen“ > „Teilauswahl treffen“.

Stapelreihenfolge von Objekten

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

Ebenen beeinflussen ebenfalls die Stapelreihenfolge. Angenommen, ein Dokument enthält die beiden Ebenen namens „Ebene 1“ und „Ebene 2“. Wenn Ebene 1 im Bedienfeld „Ebenen“ unterhalb von Ebene 2 aufgeführt wird, dann werden alle Elemente auf Ebene 2 vor allen Elementen auf Ebene 1 angezeigt.

Sie können die Ebenenreihenfolge ändern, indem Sie die gewünschte Ebene im Bedienfeld „Ebenen“ an eine andere Position ziehen. Weitere Informationen hierzu finden Sie im Abschnitt „[Organisieren von Ebenen](#)“ auf Seite 137.

Ändern der Stapelreihenfolge eines ausgewählten Objekts oder einer Gruppe auf einer Ebene

- Um ein Objekt oder eine Gruppe auf die oberste bzw. unterste Ebene in der Stapelreihenfolge zu verschieben, wählen Sie „Modifizieren“ > „Anordnen“ > „In den Vordergrund“ bzw. „In den Hintergrund“.
- Um ein Objekt oder eine Gruppe in der Stapelreihenfolge eine Ebene nach vorne bzw. nach hinten zu versetzen, wählen Sie „Modifizieren“ > „Anordnen“ > „Schrittweise nach vorne“ bzw. „Schrittweise nach hinten“.

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

Anordnen von Objekten auf verschiedenen Ebenen

Das Bedienfeld „Ebenen“ bietet eine weitere Möglichkeit zur Organisation von Dokumenten. Wenn Sie ausgewählte Objekte von einer Ebene auf eine andere verschieben möchten, ziehen Sie die Miniaturansicht des Objekts oder das blaue Auswahlssymbol auf eine andere Ebene.

Ausrichten von Objekten

Sie können verschiedene Ausrichtungsbefehle auf ausgewählte Objekte anwenden.



Wenn Sie diese Befehle schnell aufrufen möchten, verwenden Sie das Bedienfeld „Ausrichten“ („Fenster“ > „Ausrichten“).

Ausrichten ausgewählter Objekte

- 1 Wählen Sie „Modifizieren“ > „Ausrichten“.
- 2 Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:

Links Richtet die Objekte an dem ausgewählten Objekt aus, das sich am weitesten links befindet.

Vertikal zentrieren Richtet die Mittelpunkte der Objekte an einer vertikalen Achse aus.

Rechts Richtet die Objekte an dem ausgewählten Objekt aus, das sich am weitesten rechts befindet.

Oben Richtet die Objekte an dem ausgewählten Objekt aus, das sich am weitesten oben befindet.

Horizontal zentrieren Richtet die Mittelpunkte der Objekte an einer horizontalen Achse aus.

Unten Richtet die Objekte an dem ausgewählten Objekt aus, das sich am weitesten unten befindet.

Gleichmäßiges Verteilen der Breite und Höhe von drei oder mehr ausgewählten Objekten

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

Kapitel 5: Arbeiten mit Bitmaps

Erstellen von Bitmaps

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

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

Siehe auch

„[Bitmap-Grafiken](#)“ auf Seite 7

Erstellen von Bitmap-Objekten durch Zeichnen

Wenn Sie ein Bitmap-Objekt erstellen, wird dieses auf der aktuellen Ebene angezeigt. Im Bedienfeld „Ebenen“ werden (wenn die Ebenen eingblendet wurden) die Miniatur und der Name jedes Bitmap-Objekts unter der Ebene angezeigt, in der es sich befindet. Obwohl in einigen Bitmap-Anwendungen jedes Bitmap-Objekt als eigene Ebene betrachtet wird, kombiniert Fireworks Bitmap-Objekte, Vektorobjekte und Text auf Ebenen.


- 1 Wählen Sie im Bereich „Bitmap“ des Bedienfelds „Werkzeuge“ den Pinsel oder den Bleistift aus.
- 2 Malen oder zeichnen Sie dann Bitmap-Objekte auf die Leinwand.

Ein neues Bitmap-Objekt wird zur aktuellen Ebene des Bedienfelds „Ebenen“ hinzugefügt. Weitere Informationen zur Verwendung des Stift- oder Pinselwerkzeugs finden Sie unter „[Bearbeiten von Bitmap-Grafiken](#)“ auf Seite 59.

Erstellen von leeren Bitmap-Objekten

Sie können ein leeres Bitmap-Objekt erstellen und später Pixel in das Objekt zeichnen oder malen.

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie im Bedienfeld „Ebenen“ auf „Neues Bitmap-Bild“ .
- Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Einfügen“ > „Leere Bitmap“.
- Zeichnen Sie einen Auswahlrahmen in einem leeren Bereich der Leinwand und füllen Sie ihn aus. Weitere Informationen finden Sie unter „[Erstellen von Pixelauswahlrahmen](#)“ auf Seite 42.

Eine leere Bitmap wird zur aktuellen Ebene des Bedienfelds „Ebenen“ hinzugefügt.

Ausschneiden oder Kopieren von Pixeln und Einfügen als neues Bitmap-Objekt

- 1 Nehmen Sie mit dem Auswahlrahmen, dem Lasso oder dem Zauberstab eine Pixelauswahl vor.
- 2 Kopieren oder schneiden Sie die Auswahl aus und fügen Sie diese in eine neue Bitmap ein.

Die Auswahl wird im Bedienfeld „Ebenen“ als Objekt auf der aktuellen Ebene angezeigt.

Hinweis: Sie können auch mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste (Mac OS) auf einen Pixelauswahlrahmen klicken und eine Ausschneide- oder Kopieroption wählen.

Konvertieren ausgewählter Vektorobjekte in Bitmap-Bilder


Hinweis: Eine Konvertierung des Typs „Vektor-zu-Bitmap“ kann nicht rückgängig gemacht werden, es sei denn, die Option „Bearbeiten“ > „Rückgängig“ bzw. die Rückgängig-Aktionen im Bedienfeld „Verlauf“ sind weiterhin aktiv.

- ❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Wählen Sie „Modifizieren“ > „Auswahl auf Hintergrund reduzieren“.
 - Wählen Sie aus dem Optionsmenü im Bedienfeld „Ebenen“ die Option „Auswahl auf Hintergrund reduzieren“.

Bearbeiten von Bitmap-Grafiken


Die am häufigsten verwendeten Werkzeuge für die Fotobearbeitung finden Sie im Bedienfeld „Bildbearbeitung“ („Fenster“ > „Sonstige“ > „Bildbearbeitung“).

Zeichnen von Bitmap-Objekten


- 1 Wählen Sie den Bleistift .
- 2 Wählen Sie im Eigenschafteninspektor Werkzeugoptionen aus:
 - Anti-Alias** Glättet die Ränder der gezeichneten Linien
 - Autom. löschen** Trägt die Füllfarbe über den Linienstrich auf
 - Transparenz beibehalten** Schränkt den Bleistift so ein, dass er nur in bereits vorhandenen Pixeln, nicht jedoch in transparenten Bereichen der Grafik zeichnet
- 3 Zeichnen Sie, indem Sie mit der Maus ziehen. Um den Pfadverlauf auf eine horizontale, vertikale oder diagonale Linie einzuschränken, halten Sie beim Ziehen die Umschalttaste gedrückt.

Malen eines Objekts mit dem Pinsel

Weitere Informationen finden Sie unter „[Anwenden und Ändern von Pinselstrichen](#)“ auf Seite 119.

- 1 Wählen Sie den Pinsel .
- 2 Legen Sie im Eigenschafteninspektor Pinselstrichoptionen fest.
- 3 Malen Sie, indem Sie mit der Maus ziehen.

Ändern der Füllfarbe für Pixel


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

Hinweis: Der Toleranzwert bestimmt, wie ähnlich sich Pixel in der Farbe sein müssen, um ausgefüllt zu werden. Bei einem niedrigen Toleranzwert werden Pixel gefüllt, deren Farbwerte ähnlich den Pixeln sind, auf die Sie klicken. Bei einem hohen Toleranzwert werden Pixel gefüllt, deren Farbwerte in einem breiteren Farbwertbereich liegen.

- 4 Klicken Sie auf das Bild.


Alle Pixel im Toleranzbereich nehmen die Füllfarbe an.

Anwenden einer Verlaufsfüllung auf eine Pixelauswahl

- 1 Nehmen Sie eine Auswahl vor.
- 2 Klicken Sie im Bedienfeld „Werkzeuge“ auf das Füllwerkzeug und wählen Sie aus dem Popupmenü das Verlaufswerkzeug .
- 3 Stellen Sie die Füllattribute im Eigenschafteninspektor ein.
- 4 Klicken Sie auf die Auswahl, um die Füllung anzuwenden.

Farbprobenentnahme (Sampling) einer als Strich- oder Füllfarbe zu verwendenden Farbe

Hinweis: Der Farbfeld-Pipettenzeiger ist nicht dasselbe wie das Pipettenwerkzeug. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt „Entnehmen von Farbproben aus einem Popup-Farbfenster“ auf Seite 115.

Wählen Sie die Pipette  für eine Farbprobenentnahme aus einem Bild.

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

Hinweis: Klicken Sie nicht direkt auf das Farbfeld. Andernfalls wird der Pipettenzeiger, nicht das Pipettenwerkzeug angezeigt.

- 2 Öffnen Sie ein Fireworks-Dokument oder eine Datei, die in Fireworks geöffnet werden kann.
- 3 Wählen Sie die Pipette aus dem Bereich „Farben“ des Bedienfelds „Werkzeuge“. Legen Sie den Farbaufnahmebereich im Eigenschafteninspektor fest:

1 Pixel Erstellt eine Strich- oder Füllfarbe aus einem einzelnen Pixel.


3x3 Durchschnitt Erstellt eine Strich- oder Füllfarbe aus dem Mittelwert der Farbwerte eines 3x3 Pixel großen Bereichs.

5x5 Durchschnitt Erstellt eine Strich- oder Füllfarbe aus dem Mittelwert der Farbwerte eines 5x5 Pixel großen Bereichs.

- 4 Klicken Sie mit der Pipette auf eine beliebige Stelle im Dokument.

Die Aufnahmefarbe wird in allen Strich- bzw. Füllfarbfeldern in Fireworks angezeigt.

Löschen von Pixeln in einem Bitmap-Objekt oder einer Auswahl

- 1 Wählen Sie den Radiergummi .
- 2 Wählen Sie im Eigenschafteninspektor den runden oder eckigen Radiergummi aus.
- 3 Ziehen Sie die Schieberegler für „Rand“, „Größe“ und „Deckkraft“ auf die gewünschten Werte.
- 4 Bewegen Sie den Radiergummi mit der Maus über die Pixel, die Sie löschen möchten.

Zuschneiden von ausgewählten Bitmaps

Sie können ein einzelnes Bitmap-Objekt in einem Fireworks-Dokument isolieren und nur dieses Objekt zuschneiden, ohne die übrigen Objekte auf der Leinwand zu verändern.

- 1 Wählen Sie mit dem Bitmapauswahlwerkzeug oder einem Auswahlrahmen ein Bitmap-Objekt aus.
- 2 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Ausgewählte Bitmap zuschneiden“.
- 3 Richten Sie die Griffe so aus, dass der Begrenzungsrahmen den beizubehaltenden Bereich umschließt.









Hinweis: Wenn Sie die Zuschneideauswahl wieder abbrechen möchten, drücken Sie die Esc-Taste.



Begrenzungsrahmen

- 4 Doppelklicken Sie auf eine Stelle im Begrenzungsrahmen, oder drücken Sie die Eingabetaste, um die Auswahl zuzuschneiden.

Retuschieren von Bitmaps

	Mit dem Stempelwerkzeug können Sie einen Bildbereich an eine andere Stelle kopieren oder klonen.
	Mit dem Weichzeichner werden ausgewählte Bereiche in einem Bild weichgezeichnet.
	Mit dem Verwischwerkzeug wird eine Farbe erfasst und beim Ziehen eines Bilds in die entsprechende Richtung verwischt.
	Mit dem Scharfzeichner werden Bereiche eines Bilds scharfgezeichnet.
	Mit dem Abwedler werden Bildbereiche aufgehellt.
	Mit dem Nachbelichter werden Bildbereiche abgedunkelt.
	Mit dem Werkzeug „Rote Augen entfernen“ werden rote Augen in Fotos reduziert.
	Mit dem Werkzeug „Farbe ersetzen“ wird eine Farbe durch eine andere Farbe übermalt.

Klonen von Pixeln

Das Klonen eignet sich besonders zum Retuschieren von Kratzern auf Fotografien oder zum Entfernen von Staub von einem Bild. Kopieren Sie einfach einen Pixelbereich eines Fotos und ersetzen Sie damit den Kratzer oder Stauffleck.

- 1 Wählen Sie das Stempelwerkzeug aus.
- 2 Klicken Sie auf einen Bereich, um ihn als Quellbereich (zu klonenden Bereich) festzulegen.

Der Sampling-Zeiger wird zum Fadenkreuz.

Hinweis: Um einen anderen Pixelbereich zum Klonen festzulegen, klicken Sie bei gedrückter Alt-Taste (Windows) bzw. Wahltaste (Mac OS) auf einen anderen Pixelbereich.

- 3 Bewegen Sie die Maus in einen anderen Teil des Bilds, und ziehen Sie dabei den Zeiger.

Zwei Zeiger werden angezeigt.

- Der erste zeigt auf die Quelle und hat die Form eines Fadenkreuzes.
- Je nach ausgewählten Pinseleinstellungen ist der zweite Zeiger ein Stempel, ein Fadenkreuz oder ein blauer Kreis. Wenn Sie den zweiten Zeiger ziehen, werden die Pixel unter dem ersten Zeiger kopiert und auf den Bereich unter dem zweiten übertragen.

Festlegen von Optionen für das Stempelwerkzeug

- 1 Wählen Sie das Stempelwerkzeug aus.
- 2 Legen Sie im Eigenschafteninspektor folgende Stempeleoptionen fest:

Größe Legt die Größe des Stempels fest.

Rand Legt die Weichheit des Pinselstrichs fest (100 % ist hart, 0 % ist weich).

Quelle ausgerichtet Legt den Sampling-Vorgang fest. Ist diese Funktion ausgewählt, bewegt sich der Sampling-Zeiger parallel zum zweiten Zeiger in vertikaler und horizontaler Richtung. Ist diese Funktion nicht ausgewählt, so ist der Sampling-Bereich festgelegt, egal, wohin Sie mit dem zweiten Zeiger klicken bzw. ihn bewegen.

Gesamtes Dokument Führt ein Sampling aller Objekte auf allen Ebenen durch. Ist diese Funktion nicht ausgewählt, führt das Stempelwerkzeug nur ein Sampling des aktiven Objekts durch.

Deckkraft Legt fest, wie viel Hintergrund durch den Pinselstrich hindurch sichtbar ist.

Mischmodus Legt fest, wie sich das geklonte Bild auf den Hintergrund auswirkt.

Duplizieren einer Pixelauswahl

- Ziehen Sie die Auswahl mit dem Teilauswahlwerkzeug.
- Ziehen Sie die Pixelauswahl mit dem Zeigerwerkzeug bei gedrückter Alt-Taste (Windows) bzw. Wahltaste (Mac OS).

Weichzeichnen, Scharfzeichnen und Verwischen von Bildern

Der Weichzeichner und der Scharfzeichner wirken sich auf den Fokus der Pixel aus. Mit dem Weichzeichner können Sie Bildteile hervorheben, indem Sie den Fokus einiger ausgewählter Elemente weichzeichnen. Mit dem Scharfzeichner können Sie Probleme beim Scannen beheben und unscharfe Fotos reparieren. Mit dem Verwischwerkzeug können Sie Farben leicht miteinander mischen.

- 1 Wählen Sie das Weichzeichner-, Scharfzeichner- oder Verwischwerkzeug.

- 2 Legen Sie die Pinselstrichoptionen im Eigenschafteninspektor fest:

Größe Legt die Größe der Pinselspitze fest.

Rand Legt die Weichheit der Pinselspitze fest.

Form Legt fest, ob die Pinselspitze rund oder quadratisch ist.

Intensität Legt den Grad des Weichzeichnungs- oder Scharfzeichnungseffekts fest.

Optionen für „Verwischen“

Druck Legt die Auflagekraft des Pinselstrichs fest.

Farbe verschmieren Ermöglicht das Verwischen mit einer bestimmten Farbe zu Beginn eines jeden Striches. Ist diese Option nicht ausgewählt, verwendet das Werkzeug die Farbe unterhalb des Werkzeugzeigers.

Gesamtes Dokument Verwendet zum Verwischen die Farbdaten aller Objekte auf allen Ebenen. Ist diese Option nicht ausgewählt, verwendet das Verwischwerkzeug nur Farben des aktiven Objekts.

- 3 Ziehen Sie das Werkzeug über die Pixel, die Sie weichzeichnen, scharfzeichnen oder verwischen möchten.



Halten Sie die Alt-Taste (Windows) bzw. die Wahltaste (Mac OS) gedrückt, um das Verhalten des Werkzeugs zu wechseln.

Aufhellen und Abdunkeln von Bildbereichen

Mit dem Abwedler bzw. Nachbelichter werden die Pixel eines Bilds aufgehellt bzw. abgedunkelt. Der Effekt dieser Werkzeuge ähnelt dem Erhöhen oder Verringern der Belichtung beim Entwickeln von Fotos.

- 1 Mit dem Abwedler oder Nachbelichter können Sie Bildbereiche aufhellen oder abdunkeln.

- 2 Legen Sie im Eigenschafteninspektor die Optionen für Pinselstrich und Belichtung fest.

Wählen Sie einen Wert zwischen 0 % und 100 %. Höhere Werte führen zu einem stärkeren Effekt.

- 3 Stellen Sie den Bereich im Eigenschafteninspektor ein:

Schatten Ändert in erster Linie die dunklen Teile des Bilds.

Lichter Ändert in erster Linie die hellen Teile des Bilds.

Mitteltonfarben Ändert in erster Linie den mittleren Bereich in jedem Kanal des Bilds.

- 4 Ziehen Sie über den Teil des Bilds, der aufgehellt bzw. abgedunkelt werden soll.


Hinweis: Wenn Sie vorübergehend zwischen dem Abwedler und dem Nachbelichter hin und her schalten möchten, halten Sie die Alt-Taste (Windows) gedrückt.

Entfernen von roten Augen auf Fotos

Das Werkzeug „Rote Augen entfernen“ wirkt sich nur auf die roten Bereiche eines Fotos aus und ersetzt Rottöne durch gemalte Schattierungen von Grau und Schwarz.



Originalfoto nach Verwendung des Werkzeugs „Rote Augen entfernen“


- 1 Wählen Sie im Bereich „Bitmap“ des Bedienfelds „Werkzeuge“ das Werkzeug „Rote Augen entfernen“ . (Wenn dieses Werkzeug nicht sichtbar ist, klicken Sie auf das Stempelwerkzeug und halten Sie die Maustaste gedrückt, bis ein Pop-upmenü angezeigt wird.)
- 2 Legen Sie im Eigenschafteninspektor folgende Optionen fest:
Toleranz Legt den zu ersetzenden Farbtönenbereich fest (mit dem Wert 0 wird nur reines Rot ersetzt, mit dem Wert 100 werden alle Farbtöne ersetzt, die Rot enthalten).
Stärke Legt fest, wie dunkel die Grautöne sind, mit denen rötliche Farben ersetzt werden.
- 3 Ziehen Sie das Fadenkreuz über die roten Pupillen im Foto.
 Wenn die Augen jetzt immer noch rot sind, wählen Sie „Bearbeiten“ > „Rückgängig“ und wiederholen Sie die Schritte 2 bis 3 mit anderen Einstellungen für „Toleranz“ und „Stärke“.

Ersetzen von Farben in Bitmap-Objekten



Originalfoto nach Verwendung des Werkzeugs „Farbe ersetzen“

Ersetzen von Farben mit dem Farbfeld

- 1 Wählen Sie im Bereich „Bitmap“ des Bedienfelds „Werkzeuge“ das Werkzeug „Farbe ersetzen“ . (Wenn dieses Werkzeug nicht sichtbar ist, klicken Sie auf das Stempelwerkzeug und halten Sie die Maustaste gedrückt, bis ein Pop-upmenü angezeigt wird.)
- 2 Klicken Sie im Eigenschafteninspektor im Feld „Von“ auf „Farbfeld“.
- 3 Klicken Sie auf das Von-Farbanzeigefeld, um den Farbwähler anzuzeigen. Wählen Sie dann im Pop-up die zu ersetzende Farbe aus.
- 4 Klicken Sie auf das Zu-Farbanzeigefeld im Eigenschafteninspektor und wählen Sie eine Farbe im Pop-up aus.

- 5 Legen Sie die weiteren Pinselstrichoptionen im Eigenschafteninspektor fest.


Toleranz Legt den Bereich der zu ersetzenden Farben fest (mit dem Wert 0 wird nur die mit „Von“ festgelegte Farbe ersetzt; mit dem Wert 100 werden alle Farben ersetzt, die der Farbe „Von“ ähnlich sind).

Stärke Legt fest, bis zu welchem Grad die Farbe „Von“ ersetzt werden soll.

Kolorieren Ersetzt die Farbe „Von“ durch die Farbe „In“. Deaktivieren Sie „Kolorieren“, um die Farbe „Von“ mit der Farbe „In“ zu tönen. Dabei bleibt ein Teil der Farbe „Von“ erhalten.

- 6 Ziehen Sie das Werkzeug über die Farbe, die Sie ersetzen möchten.

Ersetzen von Farben durch in Bildern ausgewählte Farben

- 1 Wählen Sie im Bereich „Bitmap“ des Bedienfelds „Werkzeuge“ das Werkzeug „Farbe ersetzen“ . (Wenn dieses Werkzeug nicht sichtbar ist, klicken Sie auf das Stempelwerkzeug und halten Sie die Maustaste gedrückt, bis ein Popupmenü angezeigt wird.)
- 2 Klicken Sie im Eigenschafteninspektor im Feld „Von“ auf „Bild“.
- 3 Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf das Farbfeld „Zu“, um den Farbwähler anzuzeigen, und wählen Sie dann im Popupmenü eine Farbe aus.
- 4 Legen Sie die weiteren Pinselstrichoptionen im Eigenschafteninspektor fest.
- 5 Klicken Sie mit dem Werkzeug auf einen Bereich in der Bitmap mit der zu ersetzenden Farbe. Ziehen Sie das Werkzeug nun mit gedrückter Maustaste, um über das Bild zu malen.

Weichzeichnen durch weiche Kanten

Durch Ausführen des Befehls „Weiche Kante“ werden die Kanten einer Pixelauswahl mit den benachbarten Pixeln überblendet. Weiche Kanten sind insbesondere dann nützlich, wenn Sie eine Auswahl kopieren und sie vor einem anderen Hintergrund wieder einfügen.



- Wählen Sie zum Anwenden von „Weiche Kante“ beim Erstellen einer Pixelauswahl ein Bitmapauswahlwerkzeug und anschließend im Popupmenü „Rand“ die Option „Weiche Kante“. Legen Sie mithilfe des Schiebers die Zahl der Pixel fest, die am Rand der Auswahl weichgezeichnet werden sollen, und erstellen Sie dann ein Auswahl.
- Um denselben Effekt über die Menüleiste zu erreichen, wählen Sie „Auswählen“ > „Weiche Kante“ und geben Sie im Dialogfeld „Weiche Auswahlkante“ einen Radius für den Effekt an.

Der Radiuswert legt fest, wie viele Pixel auf jeder Seite der Rahmenbegrenzung weichgezeichnet werden.

Anpassen von Bitmap-Farben und -Tönen

Weitere Informationen finden Sie unter „[Prüfen der Bildschirmansicht eines Dokuments](#)“ auf Seite 31.

Mit den Farb- und Tonanpassungsfiltern können Sie die Farbqualität Ihrer Bitmap-Bilder verbessern.

- Wenn die angewendeten Filter zu bearbeiten und zu entfernen und ohne dauerhaften Effekt auf die Pixel sein sollen, verwenden Sie Live-Filter. Adobe empfiehlt die Verwendung von Live-Filtern, wo immer dies möglich ist.

***Hinweis:** Zwar sind Live-Filter flexibler, eine große Anzahl von Live-Filtern kann sich aber negativ auf die Leistung von Fireworks auswirken.*

- Irreversible und permanent wirkende Filter können Sie über das Menü „Filter“ anwenden.
- Live-Filter können Sie nicht über das Menü „Filter“ auf Pixelauswahlbereiche anwenden. Sie können jedoch einen Bereich einer Bitmap definieren, daraus eine separate Bitmap erstellen und dann einen Live-Filter darauf anwenden.
- Wenn Sie über das Menü „Filter“ einem ausgewählten Vektorobjekt einen Filter zuweisen, konvertiert Fireworks die Auswahl in eine Bitmap.

Anwenden von Live-Filtern auf über einen Bitmapauswahlrahmen gewählte Bereiche

- 1 Wählen Sie ein Bitmapauswahlwerkzeug oder zeichnen Sie einen Auswahlrahmen.
- 2 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Ausschneiden“.
- 3 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Einfügen“.

Fireworks fügt die Auswahl genau dort ein, wo sich die Pixel ursprünglich befanden, doch die Auswahl ist nun ein separates Bitmap-Objekt.

- 4 Klicken Sie im Bedienfeld „Ebenen“ auf die Miniatur des neuen Bitmap-Objekts, um das Objekt auszuwählen.
- 5 Wenden Sie einen Live-Filter aus dem Eigenschafteninspektor an.

Der Live-Filter wird nur auf das neue Objekt angewendet und simuliert damit die Anwendung eines Filters auf eine Pixelauswahl.

Anpassen des Farbtonwertspektrums in Bitmaps

Eine Bitmap mit vollständigem Farbtonwertspektrum muss einen gleichmäßigen Pixelanteil in allen Bereichen aufweisen. Zum Anpassen des Farbtonwertspektrums stehen Ihnen drei Optionen zur Verfügung: „Tonwertkorrektur“, „Kurven“ zur präzisen Einstellung und „Auto-Tonwertkorrektur“ zur automatischen Anpassung.

Die Funktion „Tonwertkorrektur“ dient zur Korrektur von Bitmaps mit hoher Pixelkonzentration in den Lichtbereichen, Mitteltönen und Schattenbereichen.

Lichter Korrigiert eine Überzahl heller Pixel, die das Bild verwaschen aussehen lassen.

Mitteltonfarben Korrigiert eine Überzahl von Pixeln im Mitteltonbereich, die das Bild leblos und kontrastarm wirken lassen.

Schatten Korrigiert eine Überzahl dunkler Pixel, durch die viele Details nicht sichtbar sind.

Die Funktion „Tonwertkorrektur“ stellt die dunkelsten Pixel auf schwarz und die hellsten Pixel auf weiß ein und verteilt anschließend die Mitteltonfarben proportional neu. Dabei wird ein Bild erzeugt, das über den gesamten Pixelbereich einen hohen Detailreichtum aufweist.



Original mit Pixeln, die im Lichtbereich konzentriert sind, nach Anpassung mit der Funktion „Tonwertkorrektur“

Am Histogramm im Dialogfeld „Tonwertkorrektur“ können Sie die Pixelverteilung einer Bitmap ablesen. Das Histogramm ist eine grafische Darstellung der Pixelverteilung in den Lichtern, Mitteltonfarben und Schatten.

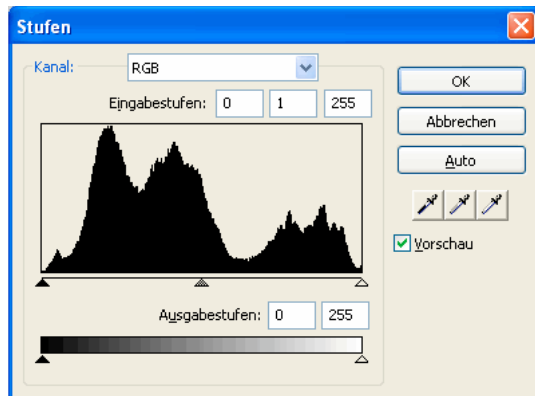
Mit dem Histogramm können Sie die am besten geeignete Methode ermitteln, um das Farbtonwertspektrum eines Bilds zu korrigieren. Eine hohe Pixelkonzentration in den Schatten- bzw. Lichtbereichen deutet darauf hin, dass Sie das Bild mithilfe der Funktion „Tonwertkorrektur“ oder „Kurven“ verbessern können.

Die horizontale Achse stellt die Farbwerte von der dunkelsten (0) zur hellsten (255) Farbe dar. Verfolgen Sie die horizontale Achse von links nach rechts: Die dunkleren Pixel sind links, die Mitteltonpixel in der Mitte und die helleren Pixel rechts dargestellt.

Die vertikale Achse stellt die Anzahl der Pixel für jede Helligkeitsstufe dar. Am besten korrigieren Sie zuerst die Licht- und Schattenbereiche. Wenn Sie im zweiten Schritt den Mitteltonbereich korrigieren, können Sie dessen Helligkeitswert verbessern, ohne dabei die Licht- und Schattenbereiche zu beeinflussen.

Automatisches Anpassen von Licht-, Mittelton- und Schattenwerten mit der Option „Tonwertkorrektur“

- 1 Wählen Sie die Bitmap-Grafik aus.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf das Pluszeichen (+) neben „Filter“ und wählen Sie aus dem Pop-upmenü „Filter“ die Option „Farbe anpassen“ > „Tonwertkorrektur“ aus.
 - Wählen Sie „Filter“ > „Farbe anpassen“ > „Tonwertkorrektur“.



Dialogfeld „Tonwertkorrektur“

Um Ihre Änderungen direkt im Arbeitsbereich zu überprüfen, aktivieren Sie im Dialogfeld die Option „Vorschau“. Das Bild wird bei Änderungen sofort aktualisiert.

- 3 Geben Sie im Pop-upmenü „Kanal“ an, ob die Änderungen auf einzelne Farbkanäle (Rot, Grün oder Blau) oder auf alle Farbkanäle (RGB) angewendet werden sollen.
- 4 Ziehen Sie die Eingabestufen-Schieberegler unter dem Histogramm auf die gewünschten Einstellungen:
 - Der Schieberegler auf der rechten Seite dient zum Anpassen der Helligkeitswerte von 255 bis 0.
 - Mit dem Schieberegler in der Mitte werden die mittleren Werte von 10 bis 0 angepasst.
 - Der Schieberegler auf der linken Seite dient zum Anpassen der Schattenwerte von 0 bis 255.

Hinweis: Der Wert für den Schatten kann nicht höher als der Wert für die Helligkeit sein und umgekehrt, und die Mitteltöne müssen zwischen die Schatten- und Lichtwerte fallen.
- 5 Mit den Ausgabestufen-Schieberegler passen Sie die Kontrastwerte an:
 - Der Schieberegler auf der rechten Seite dient zum Anpassen der Helligkeitswerte von 255 bis 0.
 - Der Schieberegler auf der linken Seite dient zum Anpassen der Schattenwerte von 0 bis 255.

Automatisches Anpassen von Licht-, Mittelton- und Schattenwerten

- 1 Wählen Sie das Bild aus.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf das Pluszeichen (+) neben „Filter“ und wählen Sie aus dem Pop-upmenü „Filter“ die Option „Farbe anpassen“ > „Auto-Tonwertkorrektur“ aus.
 - Wählen Sie „Filter“ > „Farbe anpassen“ > „Auto-Tonwertkorrektur“.

Die Lichtbereiche, Mitteltöne und Schattenbereiche können auch automatisch angepasst werden, indem Sie im Dialogfeld „Tonwertkorrektur“ oder „Kurven“ auf die Schaltfläche „Auto“ klicken.

Anpassen von bestimmten Farben im Farbtonwertspektrum mit der Option „Kurven“

Die Funktion „Kurven“ bietet präzisere Einstellmöglichkeiten für das Farbtonwertspektrum als die Funktion „Tonwertkorrektur“. Mit der Funktion „Kurven“ können Sie jede beliebige Farbe im Farbtonwertspektrum unabhängig von den anderen Farben anpassen.

Das Raster im Dialogfeld „Kurven“ gibt die Helligkeitswerte wie folgt wieder:

Die Horizontalachse Stellt die ursprüngliche Helligkeit der Pixel dar, die im Feld „Eingabe“ angezeigt werden.

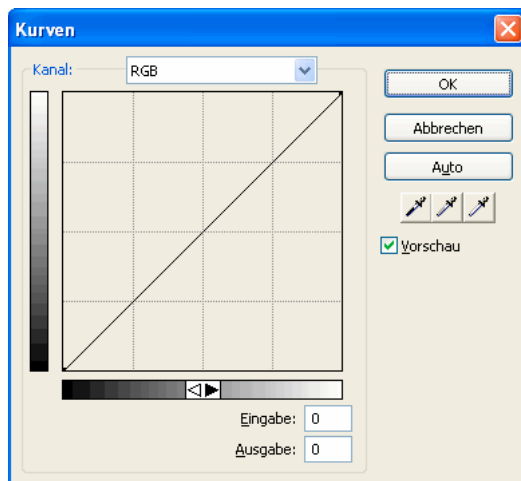
Die Vertikalachse Stellt die neuen Helligkeitswerte dar, die im Feld „Ausgabe“ angezeigt werden.

Wenn das Dialogfeld „Kurven“ erstmals geöffnet wird, zeigt die diagonale Linie an, dass keine Änderungen vorgenommen wurden und Ein- und Ausgabewerte für alle Pixel gleich sind.

- 1 Wählen Sie das Bild aus.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus, um das Dialogfeld „Kurven“ zu öffnen:
 - Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf das Pluszeichen (+) neben „Filter“ und wählen Sie aus dem Popupmenü „Filter“ die Option „Farbe anpassen“ > „Kurven“ aus.

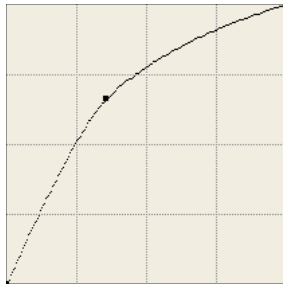
***Hinweis:** Klicken Sie auf die Schaltfläche „Filter hinzufügen“ anstelle des Pluszeichens, wenn der Eigenschafteninspektor teilweise minimiert ist.*

- Wählen Sie „Filter“ > „Farbe anpassen“ > „Kurven“.



Dialogfeld „Kurven“

- 3 Legen Sie im Popupmenü „Kanal“ fest, ob die Änderungen auf bestimmte Farbkanäle oder auf alle Farben angewendet werden sollen.
- 4 Um die Gradationskurve anzupassen, klicken Sie auf einen Punkt auf der diagonalen Linie des Rasters und ziehen Sie ihn an eine neue Position.
 - Jeder Punkt auf der Gradationskurve hat seinen eigenen Ein- und Ausgabewert. Wenn Sie die Position eines Punkts durch Ziehen mit der Maus verändern, werden Ein- und Ausgabewerte automatisch aktualisiert.
 - Die Gradationskurve zeigt Helligkeitswerte von 0 bis 255 an (0 = Schatten).



Gradationskurve, nachdem ein Punkt zum Anpassen gezogen wurde




Die Lichtbereiche, Mitteltöne und Schattenbereiche können auch automatisch angepasst werden, indem Sie im Dialogfeld „Kurven“ auf die Schaltfläche „Auto“ klicken.

Löschen eines Punktes auf der Gradationskurve

❖ Ziehen Sie den Punkt aus dem Rasterbereich.

Hinweis: Endpunkte von Gradationskurven können nicht gelöscht werden.

Manuelles Anpassen der Farbtonbalance

- 1 Öffnen Sie das Dialogfeld „Tonwertkorrektur“ bzw. „Kurven“ und wählen Sie im Popupmenü „Kanal“ einen Farbkanal aus.
- 2 Wählen Sie die entsprechende Pipette aus, um die Farbtonwerte im Bild einzustellen:
 - Klicken Sie zunächst auf die Pipette für Helligkeit  und anschließend auf den hellsten Pixel im Bild, um den Lichtwert zurückzusetzen.
 - Klicken Sie auf die Pipette für Mitteltöne und anschließend auf ein Pixel mit einer neutralen Farbe im Bild, um den Mitteltonwert zurückzusetzen.
 - Klicken Sie auf die Pipette für Schatten und anschließend auf den dunkelsten Pixel im Bild, um den Schattenwert zurückzusetzen.
- 3 Klicken Sie auf „OK“.

Anpassen von Helligkeit und Kontrast

Der Filter „Helligkeit/Kontrast“ modifiziert die Helligkeit bzw. den Kontrast für alle Pixel eines Bilds. Er wirkt sich auf Licht- und Schattenbereiche sowie Mitteltöne eines Bilds aus.



Original nach dem Anpassen der Helligkeit

- 1 Wählen Sie das Bild aus.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf das Pluszeichen (+) neben „Filter“ und wählen Sie aus dem Popupmenü „Filter“ die Option „Farbe anpassen“ > „Helligkeit/Kontrast“ aus.
 - Wählen Sie „Filter“ > „Farbe anpassen“ > „Helligkeit/Kontrast“.
- 3 Mit den Helligkeits- und Kontrast-Schiebereglern passen Sie die Einstellungswerte zwischen –100 und +100 an.

Ändern von Objektfarben durch Mischen

Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „[Mischmodi](#)“ auf Seite 153.

Wenn Sie Farben mischen, wird die Farbe oben auf dem Objekt hinzugefügt. Das Hinzufügen einer Farbe zu einem vorhandenen Objekt durch Mischen hat einen ähnlichen Effekt wie die Option „Farbton/Sättigung“. Durch Mischen können Sie jedoch schnell eine bestimmte Farbe aus einem Farbfeld-Bedienfeld anwenden.

- 1 Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf das Pluszeichen (+) neben „Filter“ und wählen Sie aus dem Popupmenü „Filter“ die Option „Farbe anpassen“ > „Farbfüllung“ aus.
- 2 Wählen Sie einen Mischmodus aus. Der Standardwert lautet „Normal“.
- 3 Wählen Sie im Farbfeld-Popup eine Füllfarbe aus.
- 4 Wählen Sie einen Prozentsatz für die Deckkraft der Füllfarbe aus und drücken Sie die Eingabetaste.

Anpassen von Farbton und Sättigung

Sie können in einem Bild die Schattierung einer Farbe (Farbton), die Intensität einer Farbe (Sättigung) und die Helligkeit einer Farbe anpassen.



Original nach Anpassen der Sättigung

- 1 Wählen Sie das Bild aus.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf das Pluszeichen (+) neben „Filter“ und wählen Sie aus dem Popupmenü „Filter“ die Option „Farbe anpassen“ > „Farbton/Sättigung“ aus.
 - Wählen Sie „Filter“ > „Farbe anpassen“ > „Farbton/Sättigung“.
- 3 Ziehen Sie die Schieberegler auf die gewünschten Einstellungen zur Anpassung der Bildfarben.
 - Die Farbtonwerte liegen zwischen –180 und +180.
 - Die Sättigungs- und Helligkeitswerte liegen zwischen –100 und +100.

Umwandeln eines RGB-Bilds in ein Bild mit zwei Farbtönen oder Einfärben eines Graustufenbilds

- ❖ Wählen Sie im Dialogfeld „Farbton/Sättigung“ die Option „Kolorieren“.

Hinweis: Wenn die Option „Kolorieren“ aktiviert ist, ändert sich der Wertebereich der Schieberegler für Farbton und Sättigung. Der Farbton-Wertebereich ändert sich auf 0 bis 360, der Wertebereich für die Sättigung auf 0 bis 100.

Umkehren der Farbwerte eines Bilds

Sie können jede Farbe in einem Bild in den umgekehrten Wert auf dem Farbrad ändern. Wenn Sie den Filter „Umkehren“ beispielsweise auf ein rotes Bildobjekt (R = 255, G = 0, B = 0) anwenden, wird die Farbe in ein helles Blau umgekehrt (R = 0, G = 255, B = 255).



Ein monochromes Bild nach der Umkehrung



Ein Farbbild nach der Umkehrung

- 1 Wählen Sie das Bild aus.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf das Pluszeichen (+) neben „Filter“ und wählen Sie aus dem Pop-upmenü „Filter“ die Option „Farbe anpassen“ > „Umkehren“ aus.
 - Wählen Sie „Filter“ > „Farbe anpassen“ > „Umkehren“.

Konvertieren eines Objekts in Graustufen

- 1 Wählen Sie das Objekt aus.
- 2 Wählen Sie „Befehle“ > „Kreativ“ > „Graustufenkonvertierung“.

Konvertieren eines Objekts in Sepia

- 1 Wählen Sie das Objekt aus.
- 2 Wählen Sie „Befehle“ > „Kreativ“ > „Sepia-Konvertierung“.

Weichzeichnen und Schärfen von Bitmaps

Optionen für „Weichzeichnen“

Weichzeichnen Löst den Fokus der ausgewählten Pixel auf.

Stärker weichzeichnen Ist ungefähr dreimal so stark wie der Filter „Weichzeichnen“.

Gaußscher Weichzeichner Verwischt alle Pixel um einen gewichteten Durchschnittswert, sodass ein Dunsteffekt entsteht. Die Werte für den Weichzeichnerradius liegen zwischen 0,1 und 250. Je größer der Radius, desto stärker der Weichzeichnereffekt.

Bewegungsunschärfe Verleiht dem Bild das Aussehen eines sich bewegenden Motivs. Die Abstandswerte liegen zwischen 1 und 100. Je größer der Abstand, desto stärker der Weichzeichnereffekt.

Radiales Weichzeichnen Verleiht dem Bild das Aussehen eines sich drehenden Motivs. Die Qualitätswerte liegen zwischen 1 und 100. Je höher die Qualität, desto geringer ist die Anzahl der Wiederholungen des Originalbilds.

Zentriertes Weichzeichnen Verleiht dem Bild das Aussehen, als würde sich das Motiv dem Betrachter nähern oder sich entfernen. Erfordert Werte für „Stärke“ und „Qualität“. Je höher die Qualität, desto geringer ist die Anzahl der Wiederholungen des Originalbilds. Je höher die Stärke, desto stärker der Weichzeichnereffekt.

- 1 Wählen Sie das Bild aus.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf das Pluszeichen (+) neben „Filter“ und wählen Sie aus dem Popupmenü „Filter“ eine Weichzeichneroption aus.
 - Wählen Sie „Filter“ > „Weichzeichnen“ > „[Weichzeichneroption]“.
- 3 Legen Sie andere Werte für die ausgewählte Weichzeichneroption fest.

Umwandeln von Bitmaps in Strichzeichnungen

Mit dem Filter „Ränder suchen“ werden Bitmaps vom Aussehen her in Strichzeichnungen verwandelt. Dabei werden die Farbübergänge identifiziert und in Linien konvertiert. Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:

- Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf das Pluszeichen (+) neben „Filter“ und wählen Sie aus dem Popupmenü „Filter“ die Option „Andere“ > „Ränder suchen“ aus.
- Wählen Sie „Filter“ > „Andere“ > „Ränder suchen“.



Original nach Anwenden der Funktion „Ränder suchen“

Konvertieren von Bildern in Transparenzmasken

Sie können ein Objekt oder einen Text basierend auf der Transparenz eines Bilds in eine Transparenzmaske konvertieren. Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:

- Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf das Pluszeichen (+) neben „Filter“ und wählen Sie aus dem Popupmenü „Filter“ die Option „Andere“ > „In Alphakanal konvertieren“ aus.
- Wählen Sie „Filter“ > „Andere“ > „In Alphakanal konvertieren“.

Scharfzeichnen von Bildern

Mit dem Filter „Scharfzeichnen“ können Sie unscharfe Bilder korrigieren:

Scharfzeichnen Korrigiert den Fokus eines unscharfen Bilds durch Erhöhen des Kontrastwerts benachbarter Pixel.

Stark scharfzeichnen Erhöht den Kontrastwert benachbarter Pixel ungefähr dreimal so stark wie der Befehl „Scharfzeichnen“.

Unschärf maskieren Zeichnet ein Bild durch Anpassen des Kontrastwerts der Bildränder scharf. Da der Befehl „Unschärf maskieren“ über die meisten Einstellungsmöglichkeiten verfügt, ist er oft am besten geeignet, um ein Bild zu schärfen.



Original nach dem Schärfen

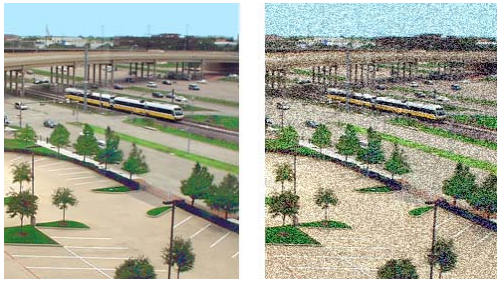
- 1 Wählen Sie das Bild aus.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf das Pluszeichen (+) neben „Filter“, wählen Sie „Scharfzeichnen“ und wählen Sie aus dem Popupmenü „Filter“ eine Scharfzeichneroption aus.
 - Wählen Sie „Filter“ > „Scharfzeichnen“ > „[Scharfzeichneroption]“.

Der Effekt der Optionen „Scharfzeichnen“ oder „Stark scharfzeichnen“ wird sichtbar.
- 3 (Option „Unschärf maskieren“) Ziehen Sie den Scharfzeichnungsmengen-Schieberegler, um den gewünschten Wert zwischen 1 % und 500 % einzustellen.
- 4 Stellen Sie den Pixelradius mit dem Schieberegler auf einen Wert zwischen 0,1 und 250 ein.
Je höher der Pixelradius, desto schärfer der Kontrast um alle Pixelkanten herum.
- 5 Stellen Sie den Schwellenwert mit dem Schieberegler auf einen Wert zwischen 0 und 255 ein.
Am häufigsten werden Werte zwischen 2 und 25 verwendet. Bei einem höheren Schwellenwert werden nur die Pixel mit einem hohen Kontrast geschärft. Bei einem niedrigen Schwellenwert werden nur die Pixel mit einem geringen Kontrast geschärft. Bei einem Schwellenwert von 0 werden alle Pixel im Bild geschärft.

Hinzufügen eines Rauscheffekts zu Bildern

Die meisten mit Digitalkameras oder Scannern erstellten Bilder weisen bei starker Vergrößerung keine völlig gleichmäßigen Farben auf. Stattdessen bestehen die Farbflächen aus Pixeln vieler unterschiedlicher Farben. Bei der Bildbearbeitung versteht man unter *Rauschen* die willkürlichen Farbvariationen der Pixel, aus denen ein Bild besteht.

In einigen Fällen, beispielsweise beim Kopieren eines Teils eines Bilds in ein anderes Bild, ist der unterschiedliche Grad der willkürlichen Farbvariation deutlich sichtbar und die Bilder gehen nicht nahtlos ineinander über. In diesem Fall können Sie einem oder beiden Bildern Rauschen hinzufügen und damit den Eindruck erwecken, dass beide Bilder aus derselben Quelle stammen. Sie können einem Bild auch aus künstlerischen Gründen Rauschen hinzufügen, wenn Sie beispielsweise ein altes Foto oder Rauschen auf einem Fernsehbildschirm simulieren möchten.



Originalfoto nach dem Hinzufügen von Rauschen

Hinzufügen von Rauschen

- 1 Wählen Sie das Bild aus.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus, um das Dialogfeld „Rauschen hinzufügen“ zu öffnen:
 - Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf das Pluszeichen (+) neben „Filter“ und wählen Sie aus dem Popupmenü „Filter“ die Option „Rauschen“ > „Rauschen hinzufügen“ aus.
 - Wählen Sie „Filter“ > „Rauschen“ > „Rauschen hinzufügen“.

Hinweis: Das Anwenden von Filtern aus dem Menü „Filter“ ist destruktiv. Diese Aktion kann daher nur rückgängig gemacht werden, wenn die Option „Bearbeiten“ > „Rückgängig“ verfügbar ist. Damit Sie diesen Filter auch weiterhin anpassen, deaktivieren und entfernen können, wenden Sie ihn als Live-Filter an, wie im ersten Punkt in diesem Schritt beschrieben. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „[Verwenden von Live-Filtern](#)“ auf Seite 128.

- 3 Ziehen Sie den Schieberegler „Stärke“, um die Stärke des Rauscheffekts einzustellen.
Die möglichen Werte reichen von 1 bis 400. Je höher der Wert, desto willkürlicher werden die Pixel im Bild verstreut.
- 4 Aktivieren Sie die Option „Farbe“, wenn Sie Farbrauschen anwenden möchten. Lassen Sie die Option deaktiviert, wenn Sie nur monochromes Rauschen zuweisen möchten.
- 5 Klicken Sie auf „OK“.

Kapitel 6: Arbeiten mit Vektorobjekten


Ein *Vektorobjekt* ist eine Computergrafik, deren Form durch einen Pfad bestimmt wird. Die Form eines Vektorpfads ist durch Punkte festgelegt, die auf diesem Pfad gesetzt werden. Die Pinselstrichfarbe eines Vektorobjekts folgt dem Pfad, während die Füllung den Bereich innerhalb des Pfads einnimmt. Der Pinselstrich und die Füllung bestimmen das Aussehen der Grafik, wenn sie gedruckt oder im Internet veröffentlicht wird.

Zu den Formen von Vektorobjekten gehören Grundformen, automatische Formen (Vektorobjektgruppen mit besonderen Steuerelementen zu Anpassung der Attribute) und beliebig gezeichnete Freiformen. Zum Zeichnen und Bearbeiten von Vektorobjekten steht eine Vielzahl von Werkzeugen und Techniken zur Verfügung.

Grundformen

Zu den Grundformen gehören Linien, Rechtecke, Ellipsen, abgerundete Rechtecke, Polygone und Sterne.

Zeichnen und Bearbeiten von Grundformen

Mit dem Rechteckwerkzeug und dem Werkzeug für abgerundete Rechtecke können Sie Rechtecke als gruppierte Objekte zeichnen. Wenn Sie den Eckpunkt eines Rechtecks separat verschieben möchten, heben Sie die Gruppierung des Rechtecks auf oder verwenden Sie das Teilauswahl-Werkzeug .

Weitere Informationen zur Größenänderung und Skalierung von Objekten finden Sie unter „[Transformieren und Verzerren eines Objekts und einer Auswahl](#)“ auf Seite 49.

Zeichnen einer Linie, eines Rechteck oder einer Ellipse

- 1 Wählen Sie im Bedienfeld „Werkzeuge“ das Linien-, Rechteck- oder das Ellipsenwerkzeug aus.
- 2 (Optional) Legen Sie im Eigenschafteninspektor die Pinselstrich- und Füllungsattribute fest.
- 3 Ziehen Sie die Maus bei gedrückter Maustaste über die Leinwand, um die Form zu zeichnen.
 - Halten Sie beim Ziehen mit dem Linienwerkzeug die Umschalttaste gedrückt, um die Linien auf Schritte von je 45° zu begrenzen.
 - Halten Sie beim Ziehen mit dem Rechteck- oder Ellipsenwerkzeug die Umschalttaste gedrückt, um die Formen auf Quadrate bzw. auf Kreise einzuschränken.

Zeichnen einer Form von ihrem Mittelpunkt aus

- ❖ Platzieren Sie den Zeiger des Auswahlwerkzeugs am gewünschten Mittelpunkt und ziehen Sie die Form mit dem Zeichenwerkzeug, während Sie die Alt-Taste (Windows) bzw. die Wahltaste (Mac OS) gedrückt halten. Wenn Sie die Größenverhältnisse einschränken möchten, halten Sie außerdem die Umschalttaste gedrückt.

Hinzufügen von Pfeilspitzen zu einer Linie

- 1 Zeichnen Sie eine Linie oder wählen Sie eine Linie aus.
- 2 Wählen Sie „Befehle“ > „Kreativ“ > „Pfeilspitzen hinzufügen“.

3 Nehmen Sie folgende Einstellungen vor:

- Wählen Sie nach Bedarf „Zum Anfang hinzufügen“ bzw. „Zum Ende hinzufügen“ und legen Sie den Stil der Pfeilspitze fest.
- Wählen Sie nach Bedarf „Pinselstrich anwenden“ und „Einfarbige Füllung“.

Ändern der Position einer einfachen Form während des Zeichnens

- ❖ Halten Sie bei gedrückter Maustaste die Leertaste gedrückt (nur bei Rechtecken und Ellipsen) und ziehen Sie das Objekt an eine andere Position der Leinwand. Lassen Sie die Leertaste los, wenn Sie mit dem Zeichnen des Objekts fortfahren möchten.

Größenänderung einer Linie, eines Rechtecks oder einer Ellipse

Durch das Skalieren eines Vektorobjekts wird dessen Pinselstrichstärke nicht geändert. Die Größenänderung erfolgt bei Objekten proportional.

- ❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:
 - Geben Sie im Eigenschafteninspektor oder im Bedienfeld „Info“ eine neue Breite (B) oder Höhe (H) ein.
 - Wählen Sie im Bedienfeld „Werkzeuge“ im Bereich „Auswählen“ das Skalierungswerkzeug aus und ziehen Sie damit einen Eckentransformationsgriff.
 - Wählen Sie „Modifizieren“ > „Transformieren“ > „Skalieren“ und ziehen Sie einen Eckentransformationsgriff bzw. wählen Sie „Modifizieren“ > „Transformieren“ > „Numerisch transformieren“ und geben Sie die gewünschten Werte für die neuen Ausmaße ein.
 - Ziehen Sie bei einem Rechteck einen Eckpunkt.

Zeichnen einfacher abgerundeter Rechtecke

Sie können Eckenrundung in Prozent oder in Pixel angeben. Wenn Sie die Rundung in Pixel angeben, entspricht der Höchstwert der Hälfte der kürzesten Seite des Rechtecks. Höhere Werte haben keine verstärkende Wirkung.

- 1 Wählen Sie im Bedienfeld „Werkzeuge“ in der Kategorie „Vektor“ das Rechteckwerkzeug aus.
- 2 Ziehen Sie die Maus bei gedrückter Maustaste über die Leinwand, um das Rechteck zu zeichnen.
- 3 Wählen Sie im Eigenschafteninspektor aus dem Popupmenü rechts vom Feld „Rundung“ die Option „Prozent“ oder „Pixel“. Stellen Sie den Prozentsatz mithilfe des Schiebereglers ein oder geben Sie einen Wert zwischen 0 und 100 in das Feld ein. Wenn Sie Pixel wählen, können Sie bis zur Hälfte der Länge der kürzesten Rechteckseite eingeben.



Drücken Sie die Nach-oben- oder Nach-rechts-Taste, während Sie den Mauszeiger ziehen, um abgerundete Ecken zu erlangen. Reduzieren Sie die Kurve mit der Nach-links- oder Nach-Unten-Taste.

Zeichnen einfacher Polygone

Ausgehend von einem Mittelpunkt zeichnet das Polygon-Werkzeug gleichseitige Polygone (darunter auch Dreiecke).

- 1 Wählen Sie im Bedienfeld „Werkzeuge“ in der Kategorie „Vektor“ das Polygon-Werkzeug aus.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte durch, um im Eigenschafteninspektor die Seitenanzahl festzulegen:
 - Mit dem Schieberegler „Seiten“ können Sie zwischen 3 und 25 Seiten festlegen.
 - Geben Sie im Feld „Seiten“ eine Zahl von 3 bis 360 ein.
- 3 Ziehen Sie die Maus bei gedrückter Maustaste über die Leinwand, um das Polygon zu zeichnen.

Um die Ausrichtung eines Polygons auf Schritte von je 45° zu begrenzen, halten Sie während des Zeichnens die Umschalttaste gedrückt.

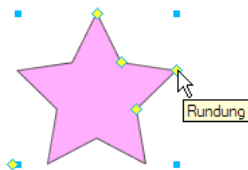
Zeichnen eines Sterns

- 1 Wählen Sie im Bedienfeld „Werkzeuge“ in der Kategorie „Vektor“ das Polygon-Werkzeug aus.
- 2 Wählen Sie im Eigenschafteninspektor im Pop-upmenü „Form“ die Option „Stern“ aus.
- 3 Geben Sie im Feld „Seiten“ die Anzahl der Zacken des Sterns ein.
- 4 Wählen Sie im Feld „Winkel“ den Wert „Automatisch“ aus oder geben Sie einen Wert ein. Je näher die Werte bei 0 liegen, desto länger und spitzer werden die Sternspitzen; je näher die Werte bei 100 liegen, desto kürzer und stumpfer werden die Sternspitzen.
- 5 Ziehen Sie die Maus bei gedrückter Maustaste über die Leinwand, um den Stern zu zeichnen.

Um die Ausrichtung eines Sterns auf Schritte von je 45° zu begrenzen, halten Sie während des Zeichnens die Umschalttaste gedrückt.

Automatische Formen

Zusätzlich zu den bei Objektgruppen üblichen Griffpunkten verfügen automatische Formen auch über rautenförmige Steuerungspunkte. Wenn Sie einen dieser Steuerungspunkte ziehen, wird nur die damit verknüpfte optische Eigenschaft verändert. Die meisten Steuerungspunkte verfügen über eine QuickInfo, aus der hervorgeht, auf welche Eigenschaft der automatischen Form sich der Punkt auswirkt.



Formen, die mit den Werkzeugen für automatische Formen erstellt werden, weisen eine vordefinierte Ausrichtung auf. Mit dem Pfeilwerkzeug werden beispielsweise horizontale Pfeile gezeichnet.

Informationen zur Änderung der Ausrichtung finden Sie unter „[Transformieren und Verzerren eines Objekts und einer Auswahl](#)“ auf Seite 49.

Die Werkzeuge für automatische Formen

Pfeil Einfache Pfeile beliebigen Ausmaßes sowie gerade oder gebogene Linien.

Pfeillinie Gerade, dünne Pfeillinien ermöglichen einen schnellen Zugriff auf gängige Pfeilspitzen (klicken Sie einfach auf ein Ende der Linie).

Abgeflachtes Rechteck Rechtecke mit abgeflachten Ecken.

Schräges Rechteck Rechtecke mit nach innen abgerundeten Ecken.

Verbindungslinie Aus drei Segmenten bestehende Verbindungslinien, beispielsweise solche, mit denen Elemente in einem Flussdiagramm oder einem Organigramm verbunden werden.

Donut Ringe mit separater Innenfläche.

L-Form Zweischenkliges Formen mit rechtem Winkel.

Messwerkzeug Einfache Pfeillinien, die Maße für wichtige Elemente des Designs in Pixel oder Zoll anzeigen.

Torte Tortendiagramme.

Abgerundetes Rechteck Rechtecke mit abgerundeten Ecken.

Intelligentes Polygon Gleichseitige Polygone mit 3 bis 25 Seiten.

Spirale Offene Spiralen.

Stern Sterne mit 3 bis 25 Zacken.

Zeichnen einer automatischen Form

- 1 Wählen Sie im Bedienfeld „Werkzeuge“ in der Kategorie „Vektor“ aus dem Pop-up-Menü ein Werkzeug für eine automatische Form aus.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:
 - Ziehen Sie die Maus bei gedrückter Maustaste über die Leinwand, um die Form zu zeichnen.
 - Klicken Sie auf die Leinwand, um die Form in ihrer Standardgröße zu platzieren.

Hinzufügen eines Schattens zu einer automatischen Form

Mit der Option „Schatten hinzufügen“ fügen Sie unterhalb des ausgewählten Objekts einen Schatten hinzu, der auf die Maße des Objekts abgestimmt ist. Bei dem Schatten handelt es sich eigentlich um eine automatische Form mit Steuerungspunkten, über die Sie das Erscheinungsbild des Schattens anpassen können. Sie können beispielsweise bei gedrückter Umschalttaste an dem Richtungssteuerungspunkt ziehen, um die Bewegung auf einen 45-Grad-Winkel zu begrenzen. Wenn Sie auf den Richtungssteuerungspunkt klicken, wird der Schatten auf die ursprüngliche Form zurückgesetzt. Mit dem Befehl „Schatten hinzufügen“ wird die neue Schattenform automatisch auf der nächstfolgenden tiefer liegenden Ebene platziert. Wenn Sie diesen Befehl nicht explizit auf ein einzelnes Objekt anwenden, das sich auf der aktuellen Ebene befindet, wird der Schatten über dem ausgewählten Objekt angezeigt.

- 1 Wählen Sie ein Objekt auf der Leinwand aus.
- 2 Wählen Sie „Befehle“ > „Kreativ“ > „Schatten hinzufügen“.
- 3 (Optional) Wenn Sie Änderungen an dem Schatten vornehmen möchten, führen Sie einen der folgenden Schritte durch:
 - Ziehen Sie den Richtungssteuerungspunkt, um die Bewegung auf einen 45-Grad-Winkel zu begrenzen.
 - Klicken Sie auf den Richtungssteuerungspunkt, um den Schatten zurückzusetzen. (Die Größe entspricht wieder der ursprünglichen Form.)
 - Klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste (Windows) bzw. Befehlstaste (Mac OS) auf den Richtungssteuerungspunkt, um nur die x-Achse zurückzusetzen.
 - Doppelklicken Sie auf den Perspektivensteuerungspunkt, um nur die Breite des Schattens zurückzusetzen.


Präzise Änderung der Eigenschaften von automatischen Formen

Verwenden Sie das Bedienfeld „Eigenschaften für automatische Form“, wenn Sie exakte numerische Kontrolle über eine ausgewählte automatische Form ausüben oder eine weitere automatische Form in das Dokument einfügen möchten.

Hinweis: Dieses Bedienfeld unterstützt nur die automatischen Formen, die im Bedienfeld „Werkzeuge“ angezeigt werden. Automatische Formen von Drittanbietern und diejenigen im Bedienfeld „Formen“ („Fenster“ > „Automatische Formen“) werden nicht unterstützt.

Welche Eigenschaften Sie ändern können, hängt von der Art der automatischen Form ab.

- 1 Fügen Sie eine automatische Form in Ihr Dokument ein.
- 2 Wählen Sie „Fenster“ > „Eigenschaften für automatische Form“.
- 3 Passen Sie die Einstellungen wie gewünscht an.


 Bei Rechteckformen können Sie z. B. die Ecken sperren, damit sich Änderungen an einer Ecke auf alle vier Ecken auswirken. Sie können die Eigenschaften auch für jede Ecke separat ändern.

- 4 Drücken Sie die Tabulator- oder die Eingabetaste, um die Änderungen zuzuweisen.

Über die Steuerungspunkte lassen sich die automatischen Formen auf der Leinwand noch weiter anpassen. Die entsprechenden Werte im Bedienfeld „Eigenschaften für automatische Form“ werden dynamisch angepasst.


Ändern der Eigenschaften automatischer Formen über Steuerungspunkte

Wählen Sie eine automatische Form aus und passen Sie die Eigenschaften dann über die gelben Steuerungspunkte an.

 Die Bezeichnungen der Steuerungspunkte machen deutlich, auf welche Eigenschaft sie sich auswirken. Die Bezeichnung wird in einer QuickInfo angezeigt, wenn Sie den Mauszeiger über einen Steuerungspunkt führen.

Anpassen automatischer Pfeilformen

- Wenn Sie die Lichtbrechung und die Schärfe der Pfeilspitze anpassen möchten, ziehen Sie die Steuerungspunkte für die Pfeilspitze und die Pfeilgröße.
- Wenn Sie die Breite, Höhe, Dicke und die Eckenrundungen des Pfeilschaftes anpassen möchten, ziehen Sie den Steuerungspunkt mit der entsprechenden Bezeichnung.

 Wenn Sie einen gebogenen Pfeil erstellen möchten, ziehen Sie den Steuerungspunkt für die Breite oder die Höhe nach rechts oder links.

Anpassen automatischer Pfeillinienformen

- Wenn Sie zwischen den Pfeilspitzenoptionen zyklisch wechseln möchten, klicken Sie auf einen Steuerungspunkt an einem Ende der Linie.
- Wenn Sie eine Linie verlängern oder verkürzen möchten, ziehen Sie einen Steuerungspunkt.

Anpassen automatischer Rechteckformen mit abgeflachten, schrägen und abgerundeten Ecken

- Um alle Ecken eines Rechtecks zugleich anzupassen, ziehen Sie einen Ecksteuerungspunkt.
- Um nur eine Ecke eines Rechtecks anzupassen, halten Sie die Alt-Taste (Windows) bzw. die Wahltaste (Mac OS) gedrückt und ziehen Sie einen Ecksteuerungspunkt.
- Um die Größe des Rechtecks zu ändern, ohne dadurch die Ecken zu beeinflussen, ziehen Sie den Steuerungspunkt für die Größenänderung.
- Zum Konvertieren aller Ecken eines Rechtecks in einen anderen Typ klicken Sie auf einen beliebigen Ecksteuerungspunkt.
- Um eine einzelne Ecke in einen anderen Typ umzuwandeln, halten Sie die Alt- (Windows) bzw. Wahltaste (Mac OS) gedrückt und klicken Sie auf einen beliebigen Ecksteuerungspunkt.

Anpassen automatischer Verbindungslinienformen

- Zum Verschieben des Anfangs- oder Endpunktes ziehen Sie den Steuerungspunkt am Anfang oder am Ende der Verbindungslinie.
- Zum Verschieben des Querbalkens ziehen Sie den Steuerungspunkt für die horizontale Positionierung.
- Zum Anpassen aller Ecken ziehen Sie einen Ecksteuerungspunkt.
- Zum Anpassen einer einzelnen Ecke halten Sie die Alt-Taste (Windows) bzw. die Wahltaste (Mac OS) gedrückt und ziehen Sie einen Ecksteuerungspunkt.

Anpassen automatischer Donut-Formen

Automatische Donut-Formen haben zunächst drei Steuerungspunkte. Für jeden neuen Abschnitt fügt Fireworks einen Steuerungspunkt hinzu, mit dem Sie den neuen Abschnitt vergrößern, verkleinern oder teilen können.


- Wenn Sie Abschnitte hinzufügen möchten, halten Sie die Alt-Taste (Windows) bzw. Wahltaste (Macintosh) gedrückt, während Sie am Außenrand der Form einen der Steuerungspunkte zum Hinzufügen oder Teilen von Abschnitten ziehen.
- Wenn Sie einen Abschnitt entfernen möchten, ziehen Sie am Außenrand der Form einen der Steuerungspunkte zum Hinzufügen oder Teilen von Abschnitten, um damit den Teil der Form zu definieren, der auf der Leinwand verbleiben soll.
- Wenn Sie die Größe des inneren Radius ändern möchten, ziehen Sie den Steuerungspunkt für den inneren Radius.
- Wenn Sie den inneren Radius auf Null setzen möchten, klicken Sie auf den Steuerungspunkt zum Zurücksetzen des Radius.

Anpassen automatischer L-Formen

- Zum Anpassen der Höhe oder Breite eines Abschnitt ziehen Sie einen der beiden Steuerungspunkte für Höhe und Breite.
- Zum Anpassen der Eckenrundungen ziehen Sie den Steuerungspunkt für den Eckradius.

Anpassen automatischer Messwerkzeugformen

- Wenn Sie die Länge oder den Winkel des gemessenen Bereichs ändern möchten, ziehen Sie einen Steuerungspunkt an einem Ende der Linie.
- Wenn Sie zwischen Pixel und Zoll wechseln möchten, halten Sie die Strg-Taste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Mac OS) beim Ziehen eines Kontrollpunkts an einem Ende gedrückt.
- Wenn Sie die Grenzlinien für den bemessenen Bereich verlängern oder verkürzen möchten, ziehen Sie am Steuerungspunkt an einer Seite des Zahlenwerts.

 *Das Messwerkzeug ist hilfreich beim Erstellen von Benutzeroberflächenspezifikationen. Wenn Sie die Messwerte ausblenden möchten, klicken Sie im Bedienfeld „Ebenen“ auf das Augensymbol.*

Anpassen automatischer Tortenformen

Automatische Tortenformen haben zunächst drei Steuerungspunkte. Für jeden neuen Abschnitt fügt Fireworks einen Steuerungspunkt hinzu, mit dem Sie den neuen Abschnitt vergrößern, verkleinern oder teilen können.

- Wenn Sie Abschnitte hinzufügen möchten, halten Sie die Alt-Taste (Windows) bzw. Wahltaste (Macintosh) gedrückt, während Sie am Außenrand der Form einen der Steuerungspunkte für die Segmentierung ziehen.
- Wenn Sie die Größe eines Segments ändern möchten, ziehen Sie am Außenrand der Form einen der Steuerungspunkte für die Segmentierung.

- Wenn Sie die Form auf 1 Segment zurücksetzen möchten, klicken Sie auf den Steuerungspunkt zum Zurücksetzen.

Anpassen automatischer Polygonformen

- Um die Größe des Polygons zu ändern oder das Polygon zu drehen, ziehen Sie den Steuerungspunkt zum Skalieren und Drehen. Um das Polygon nur zu drehen, ziehen Sie bei gedrückter Alt-Taste (Windows) bzw. Wahltaste (Mac OS) an dem Steuerungspunkt zum Skalieren und Drehen..
- Um Segmente hinzuzufügen oder zu entfernen, ziehen Sie den Segmentsteuerungspunkt.
- Um die Anzahl der Seiten zu ändern, ziehen Sie den Seitensteuerungspunkt.
- Um das Polygon in Segmente aufzuteilen, halten Sie die Alt-Taste (Windows) bzw. die Wahltaste (Mac OS) gedrückt und ziehen Sie den Seitensteuerungspunkt.
- Um die Größe eines inneren Polygons zu ändern, ziehen Sie den Steuerungspunkt für das innere Polygon.
- Um ein inneres Polygon zurückzusetzen, klicken Sie auf den Steuerungspunkt zum Zurücksetzen des inneren Polygons.

Anpassen automatischer Spiralformen

- Um die Anzahl der Windungen anzupassen, ziehen Sie den Spiralsteuerungspunkt.
- Um eine Spirale zu öffnen oder zu schließen, klicken Sie auf den Steuerungspunkt zum Öffnen oder Schließen einer Spirale.

Anpassen automatischer Sternformen

- Wenn Sie die Anzahl der Seiten ändern möchten, ziehen Sie den Seitensteuerungspunkt.
- Wenn Sie die Einbuchtungen anpassen möchten, ziehen Sie den Steuerungspunkt für die Einbuchtungen.
- Wenn Sie die Spitzen anpassen möchten, ziehen Sie den Steuerungspunkt für die Spitzen.
- Wenn Sie die Rundungen der Spitzen oder Einbuchtungen anpassen möchten, ziehen Sie den Steuerungspunkt für die Rundungen.

Verwenden weiterer automatischer Formen

Das Bedienfeld „Automatische Formen“ enthält weitere automatische Formen, die komplexer sind als diejenigen im Bedienfeld „Werkzeuge“. Diese automatischen Formen können Sie in Ihr Dokument einfügen, indem Sie sie aus dem Bedienfeld „Automatische Formen“ auf die Leinwand ziehen.

- 1 Wählen Sie „Fenster“ > „Automatische Formen“, um das Bedienfeld „Automatische Formen“ aufzurufen.
- 2 Ziehen Sie eine automatische Form aus der Vorschau im Fenster „Automatische Formen“ auf die Leinwand.
- 3 (Optional) Bearbeiten Sie die automatische Form durch Ziehen ihrer Steuerungspunkte.

Hinzufügen neuer automatischer Formen zu Fireworks

Über die Website von Adobe® Fireworks® Exchange können Sie neue automatische Formen hinzufügen. Neue automatische Formen werden entweder im Bedienfeld „Automatische Formen“ oder im Menü „Werkzeuge“ angezeigt.

Sie können neue automatische Formen auch hinzufügen, indem Sie den erforderlichen JavaScript-Code für die automatische Form selbst erstellen. Weitere Informationen finden Sie unter *Erweitern von Fireworks*.

- 1 Wählen Sie „Fenster“ > „Automatische Formen“, um das Bedienfeld „Automatische Formen“ aufzurufen.

- 2 Wählen Sie im Menü „Optionen“ den Befehl „Zusätzliche automatische Formen“ aus.
- 3 Befolgen Sie auf der Exchange-Website die Anweisungen auf dem Bildschirm, um neue Formen hinzuzufügen.

Freiformen

Sie können Vektorobjekte in nahezu jeder Form erstellen, indem Sie Vektorpfade zeichnen und bearbeiten.


Zeichnen von Freiformen mit dem Werkzeug „Vektorpfad“

Das Werkzeug „Vektorpfad“ kann über das Popupmenü des Werkzeugs „Stift“ aufgerufen werden und ähnelt in seiner Verwendung einem Filz- oder Buntstift.

Das Werkzeug „Vektorpfad“ besitzt eine breite Palette an Strichkategorien, z. B. Air Brush, Kalligraphie, Kohlestift, Pastellkreide und Unnatürlich. Jede Kategorie besitzt eine Reihe von Pinselstricharten, wie z. B. Heller Marker und Dunkler Marker, Klecksen, Bambus, Band, Konfetti, 3D, Zahnpasta und Zähflüssige SpaceAge-Farbe.

Obwohl die Striche wie Farbe oder Tinte aussehen, verfügen sie jedoch genauso wie jedes andere Vektorobjekt über Punkte und Pfade. Sie können also mithilfe verschiedener Verfahren zur Vektorbearbeitung die Strichform verändern. Wenn Sie den Pfad umformen, wird der Strich neu gezeichnet. Es ist auch möglich, bereits vorhandene Striche zu modifizieren und ausgewählten Objekten, die Sie bereits mit dem Werkzeug „Vektorpfad“ gezeichnet haben, Füllungen hinzuzufügen.

Siehe „[Anwenden von Farben, Pinselstrichen und Füllungen](#)“ auf Seite 110.

- 1 Wählen Sie im Popupmenü des Werkzeugs „Stift“ das Werkzeug „Vektorpfad“  aus.
- 2 (Optional) Legen Sie die Pinselstrichattribute und die Optionen für das Werkzeug „Vektorpfad“ im Eigenschafteninspektor fest. (Optional) Um eine präzisere Pfadglättung zu erzielen, wählen Sie im Eigenschafteninspektor für das Werkzeug „Vektorpfad“ aus dem Popupmenü „Genauigkeit“ einen passenden Wert aus. Je höher der gewählte Wert, desto mehr Punkte werden auf dem gezeichneten Pfad angezeigt.
- 3 Ziehen Sie die Maus bei gedrückter Maustaste über die Leinwand, um die Form zu zeichnen. Um den Pfadverlauf auf eine horizontale oder vertikale Linie zu begrenzen, halten Sie beim Ziehen die Umschalttaste gedrückt.
- 4 Lassen Sie die Maustaste los, um den Pfad zu beenden. Um den Pfad zu schließen, lassen Sie die Maustaste los, wenn Sie den Mauszeiger am Anfangspunkt des Pfads positioniert haben.

Zeichnen von Freiformpfaden durch das Setzen von Punkten mit dem Stift

Das Setzen von Punkten ähnelt dem beliebten Spiel aus Rätselheften, bei dem durchnummerierte Punkte miteinander verbunden werden müssen, damit sie ein Bild ergeben. Wenn Sie mit dem Stift die einzelnen Punkte setzen, zeichnet Fireworks automatisch den Pfad des Vektorobjekts vom letzten Punkt an, den Sie gesetzt haben.

Mit dem Stift können Sie jedoch nicht nur Punkte durch ausschließlich gerade Segmente miteinander verbinden. Es ist auch möglich, glatte, mathematisch abgeleitete Kurvensegmente, so genannte *Bézier-Kurven*, zu zeichnen. Die jeweilige Punktart (Eckpunkt oder Kurvenpunkt) bestimmt, ob angrenzende Segmente gerade Linien oder Kurven sind.



Gerade und kurvenförmige Pfadsegmente lassen sich modifizieren, indem Sie an deren Punkten ziehen. Weiterhin können Sie kurvenförmige Pfadsegmente durch Ziehen ihrer Punktgriffe modifizieren. Gerade Pfadsegmente lassen sich in kurvenförmige Pfadsegmente (und umgekehrt) umwandeln, indem Sie die betreffenden Punkte konvertieren.

Zeichnen eines Pfads mit geraden Liniensegmenten

- 1 Wählen Sie im Bedienfeld „Werkzeuge“ den Stift aus.
- 2 (Optional) Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ (Windows) bzw. „Fireworks“ > „Einstellungen“ (Mac OS), wählen Sie eine der Optionen auf der Registerkarte „Bearbeiten“ und klicken Sie auf „OK“:

Stiftvorschau anzeigen Aktiviert eine Vorschau des Liniensegments, das Sie mit dem nächsten Mausklick erstellen würden.

Einfarbige Punkte anzeigen Zeigt während des Zeichnens einfarbige Punkte an.

- 3 Klicken Sie auf die Leinwand, um den ersten Eckpunkt zu setzen.
- 4 Klicken Sie dann auf eine andere Position, um dort den nächsten Punkt zu platzieren.
- 5 Fahren Sie mit dem Setzen von Punkten fort. Zwischen je zwei Punkten wird eine gerade Linie gezogen.
- 6 Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:
 - Doppelklicken Sie auf den letzten Punkt, damit der Pfad offen endet.
 - Wählen Sie ein anderes Werkzeug aus, damit der Pfad offen endet.

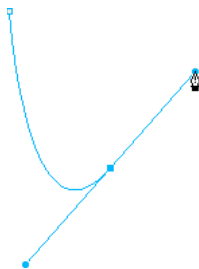
Hinweis: Wenn Sie ein anderes Werkzeug als das Textwerkzeug wählen und anschließend den Stift erneut aufrufen, setzt Fireworks das Zeichnen des Objekts beim nächsten Mausklick fort.

- Um den Pfad zu schließen, klicken Sie auf den ersten Punkt, den Sie gesetzt haben. Bei geschlossenen Pfaden sind der Anfangs- und der Endpunkt identisch.


Hinweis: Schleifen, die durch einen sich selbst überlappenden Pfad gebildet werden, sind keine geschlossenen Pfade. Nur Pfade, die am gleichen Punkt beginnen und enden, sind geschlossene Pfade.

Zeichnen eines Pfads mit Kurvensegmenten

- 1 Wählen Sie im Bedienfeld „Werkzeuge“ den Stift aus.
- 2 Klicken Sie auf die Arbeitsfläche, um den ersten Eckpunkt zu setzen.
- 3 Ziehen Sie die Maus zur Position für den nächsten Punkt und ziehen Sie dann den Mauszeiger, um einen Kurvenpunkt zu erzeugen. Bei jedem Ziehvorgang verlängert Fireworks das Liniensegment bis zu dem neuen Punkt.



- 4 Fahren Sie mit dem Setzen von Punkten fort. Bei einem Ziehvorgang wird ein Kurvenpunkt gesetzt. Bei einem einfachen Mausklick wird ein Eckpunkt erstellt.

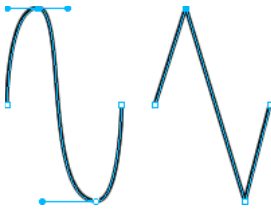
 Sie können vorübergehend das Teilauswahl-Werkzeug aufrufen, um die Position von Punkten und die Form von Kurven während des Zeichnens zu ändern. Drücken Sie dazu die Strg-Taste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Macintosh), während Sie mit dem Stift einen Punkt bzw. Punktgriff ziehen.

5 Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:

- Wenn der Pfad offen enden soll, doppelklicken Sie auf den letzten Punkt oder wählen Sie ein anderes Werkzeug aus. Wenn Sie zu bestimmten Werkzeugen wechseln und anschließend den Stift erneut auswählen, setzt Fireworks das Zeichnen des Objekts beim nächsten Mausklick fort.
- Um den Pfad zu schließen, klicken Sie auf den ersten Punkt, den Sie gesetzt haben. Bei geschlossenen Pfaden sind der Anfangs- und der Endpunkt identisch.

Ändern von Pfadsegmenten durch Konvertieren von Eck- oder Kurvenpunkten

Gerade Pfadsegmente verlaufen durch Eckpunkte, Kurvenpfadsegmente durch Kurvenpunkte.



Sie können ein gerades Segment in ein Kurvensegment (und umgekehrt) ändern, indem Sie den betreffenden Punkt konvertieren.

Konvertieren eines Eckpunkts in einen Kurvenpunkt

- 1 Wählen Sie im Bedienfeld „Werkzeuge“ den Stift aus.
- 2 Klicken Sie auf einen Eckpunkt eines ausgewählten Pfads und ziehen Sie den Mauszeiger vom Pfad fort.

Die Griffe werden verlängert und krümmen damit die angrenzenden Segmente.



Hinweis: Um die Griffpunkte zu bearbeiten, wählen Sie das Teilauswahl-Werkzeug aus oder drücken Sie die Strg-Taste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Macintosh), während der Stift aktiv ist.

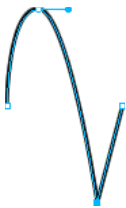
Konvertieren eines Kurvenpunkts in einen Eckpunkt

- 1 Wählen Sie im Bedienfeld „Werkzeuge“ den Stift aus.


- 2 Klicken Sie auf einen Kurvenpunkt eines ausgewählten Pfads.



Die Griffe werden verkürzt und die angrenzenden Segmente werden begradigt.



Bearbeiten von Freiformpfaden mit Punkten und Punktgriffen

Mit dem Teilauswahl-Werkzeug  aus dem Bedienfeld „Werkzeuge“ können Sie mehrere Punkte auswählen. Bevor Sie einen Punkt mit dem Teilauswahl-Werkzeug auswählen, wählen Sie den betreffenden Pfad aus, indem Sie mit dem Zeiger- bzw. Teilauswahl-Werkzeug darauf klicken oder indem Sie im Bedienfeld „Ebenen“ auf die Miniaturansicht des Pfades klicken.

Auswählen bestimmter Punkte auf einem ausgewählten Pfad

- ❖ Führen Sie mit dem Teilauswahl-Werkzeug einen der folgenden Schritte durch:
 - Klicken Sie auf einen Punkt bzw. halten Sie die Umschalttaste gedrückt und klicken Sie nacheinander auf mehrere Punkte.



- Ziehen Sie einen Auswahlrahmen um die gewünschten Punkte.

Einfügen eines Punktes auf einem ausgewählten Pfad

Wenn Sie einem Pfad Punkte hinzufügen, erlangen Sie die Kontrolle über ein bestimmtes Pfadsegment.

- ❖ Klicken Sie mit dem Stiftwerkzeug auf eine beliebige Stelle des Pfades, an der sich kein Punkt befindet.

Löschen eines Punktes von einem ausgewählten Pfad

Wenn Sie auf einem Pfad Punkte löschen, erhält der Pfad eine neue Form. Möglicherweise lässt sich der Pfad dann auch leichter bearbeiten.

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:

- Klicken Sie mit dem Stift auf einen Eckpunkt eines ausgewählten Objekts.
- Doppelklicken Sie mit dem Stift auf einen Kurvenpunkt eines ausgewählten Objekts.
- Wählen Sie mit dem Teilauswahl-Werkzeug einen Punkt aus und drücken Sie die Entf-Taste oder die Rücktaste.

Verschieben eines Punktes

❖ Ziehen Sie mit dem Teilauswahl-Werkzeug den betreffenden Punkt.

Ändern eines geraden Pfadsegments

1 Wählen Sie den Pfad mit dem Zeiger- oder dem Teilauswahl-Werkzeug aus.

2 Klicken Sie mit dem Teilauswahl-Werkzeug auf einen Punkt.

Ausgewählte Eckpunkte werden als einfarbig blaue Quadrate dargestellt.

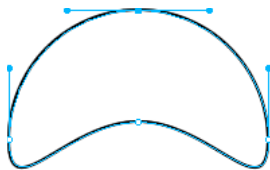
3 Ziehen Sie den Punkt oder nutzen Sie die Pfeiltasten auf der Tastatur, um den Punkt an eine neue Position zu bewegen.

Anpassen der Form eines Kurvenpfadsegments

1 Wählen Sie den Pfad mit dem Zeiger- oder dem Teilauswahl-Werkzeug aus.

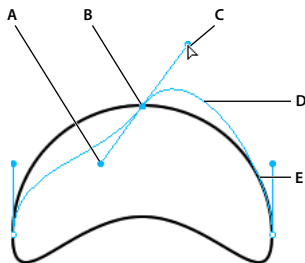
2 Klicken Sie mit dem Teilauswahl-Werkzeug auf einen Kurvenpunkt.

Ein ausgewählter Kurvenpunkt wird als einfarbig blaues Quadrat dargestellt. Die Punktgriffe gehen von dem Punkt aus.



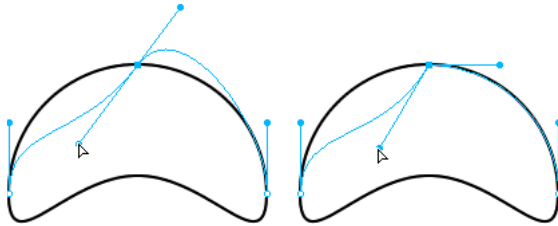
3 Ziehen Sie die Griffe an eine neue Position. Wenn Sie die Bewegung der Griffe auf 45°-Winkel begrenzen möchten, halten Sie beim Ziehen die Umschalttaste gedrückt.

Die blaue Pfadvorschau zeigt Ihnen, wie der neue Pfad gezeichnet würde, wenn Sie die Maustaste losließen.



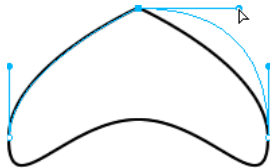
A. Punktgriff B. Ausgewählter Punkt C. Zeiger des Teilauswahl-Werkzeugs D. Pfadvorschau E. Pfad

Wenn Sie beispielsweise den linken Punktgriff nach unten ziehen, bewegt sich der rechte Punktgriff nach oben. Ziehen Sie bei gedrückter Alt-Taste einen Griffpunkt, um ihn unabhängig zu verschieben.



Anpassen des Griffs eines Eckpunktes

- 1 Wählen Sie einen Eckpunkt mit dem Teilauswahl-Werkzeug aus.
- 2 Halten Sie die Alt-Taste (Windows) bzw. die Wahltaste (Macintosh) gedrückt und ziehen Sie den Punkt, damit dessen Griff angezeigt und das angrenzende Segment gekrümmt wird.



Mit dem Teilauswahl-Werkzeug wird ein Eckpunkt gezogen, um das angrenzende Pfadsegment zu bearbeiten.

Erweitern und Verbinden von Freiformpfaden

Mit dem Stift können Sie einen vorhandenen offenen Pfad weiterzeichnen und Pfade verbinden.

Weiterzeichnen eines vorhandenen offenen Pfades

- 1 Wählen Sie im Bedienfeld „Werkzeuge“ den Stift aus.
- 2 Klicken Sie auf den Endpunkt und zeichnen Sie den Pfad weiter.

Verbinden zweier offener Pfade

Wenn Sie zwei Pfade miteinander verbinden, werden die Strich-, Füllungs- und Filterattribute des obersten Pfades für den neuen, verbundenen Pfad übernommen.

- 1 Wählen Sie im Bedienfeld „Werkzeuge“ den Stift aus.
- 2 Klicken Sie auf den Endpunkt eines der Pfade.
- 3 Führen Sie den Mauszeiger über den Endpunkt des anderen Pfades und klicken Sie auf diesen Punkt.

Automatische Verbindung ähnlicher offener Pfade

Sie können einen offenen Pfad mit einem anderen verbinden, der ähnliche Strich- und Füllungseigenschaften aufweist.

- 1 Wählen Sie einen offenen Pfad aus.
- 2 Wählen Sie das Teilauswahl-Werkzeug aus und ziehen Sie einen Endpunkt des Pfades bis auf wenige Pixel an das Ende des ähnlichen Pfades heran.

Besondere Verfahren zur Vektorbearbeitung

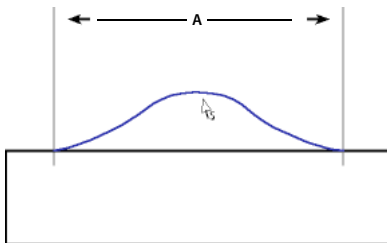
An Punkten und Punktgriffen zu ziehen ist nicht die einzige Möglichkeit, Vektorobjekte zu modifizieren. In Fireworks stehen Ihnen verschiedene Werkzeuge zur Verfügung, mit denen sich Vektorobjekte direkt bearbeiten lassen. Mit Pfadoperationen können Sie neue Formen erstellen, indem Sie bereits vorhandene Pfade kombinieren oder ändern. Über das Bedienfeld „Pfad“ erhalten Sie schnellen Zugriff auf pfadbezogene Befehle.

Arbeiten mit Vektorwerkzeugen

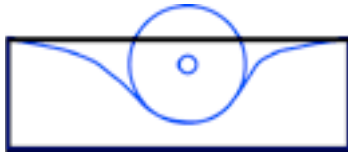
Vektorwerkzeuge werden im Bedienfeld „Werkzeuge“ angezeigt.

Krümmen und Umformen von Vektorobjekten mit dem Freiformwerkzeug

Mit dem Freiformwerkzeug können Sie Vektorobjekte direkt krümmen und umformen, ohne dass dafür Punkte bearbeitet werden müssen. Es ist dann unabhängig von der Position der Punkte möglich, jeden Teil des Pfads zu schieben oder zu ziehen. Während Sie die Form des Vektorobjekts ändern, werden Punkte auf dem Pfad automatisch hinzugefügt, verschoben oder gelöscht.



Ändern eines Pfadsegments durch Ziehen mit dem Freiformwerkzeug. „A“ bezeichnet die festgelegte Länge.



Ändern eines Pfadsegmentes durch Schieben mit dem Freiformwerkzeug


Wenn Sie den Mauszeiger über einen ausgewählten Pfad bewegen, ändert sich der Zeiger je nach seiner Position relativ zum ausgewählten Pfad in einen Schiebe- oder Ziehzeiger. Die Größe des Schiebe- bzw. Ziehzeigers kann geändert werden.

Zeiger	Bedeutung
	Das Freiformwerkzeug wird verwendet.
	Das Freiformwerkzeug ist ausgewählt und der Ziehzeiger befindet sich in einer Position, von der aus an dem ausgewählten Pfad gezogen werden kann.
	Das Freiformwerkzeug wird verwendet und der Ziehzeiger zieht an dem ausgewählte Pfad.
	Das Freiformwerkzeug wird verwendet und der Schiebezeiger ist aktiv.
	Das Werkzeug „Bereich umformen“ wird verwendet und der Zeiger dieses Werkzeugs ist aktiv. Der Bereich zwischen innerem und äußerem Kreis weist eine geringere Einsatzstärke auf.

Hinweis: Das Freiformwerkzeug reagiert auch auf Druck von einem Wacom-Tablett oder einem anderen kompatiblen Zeichentablett.

Ziehen eines ausgewählten Pfads

Wenn sich der Zeiger direkt über dem Pfad befindet, können Sie an dem Pfad ziehen.

- 1 Wählen Sie im Bedienfeld „Werkzeuge“ das Freiformwerkzeug  aus.
- 2 Positionieren Sie den Zeiger direkt über dem ausgewählten Pfad.
- 3 Ziehen Sie den Pfad.

Schieben eines ausgewählten Pfads

Wenn sich der Zeiger nicht direkt über dem Pfad befindet, können Sie den Pfad schieben.

- 1 Wählen Sie im Bedienfeld „Werkzeuge“ das Freiformwerkzeug aus.
- 2 Setzen Sie den Zeiger ein wenig vom Pfad entfernt an.
- 3 Ziehen Sie den Zeiger in Richtung auf den Pfad, um diesen zu verschieben. Bringen Sie den Pfad durch kleine Mausebewegungen schrittweise in die gewünschte Form.

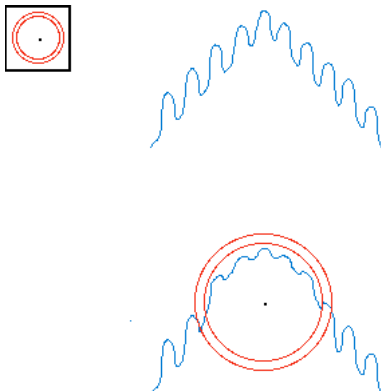
Ändern der Größe des Schiebezeigers

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:

- Halten Sie die Maustaste gedrückt und drücken Sie die Nach-rechts-Taste bzw. die Taste 2, um den Zeiger zu verbreitern.
- Halten Sie die Maustaste gedrückt und drücken Sie die Nach-links-Taste bzw. die Taste 1, um den Zeiger schmaler zu machen.
- Um die Größe des Zeigers und die Länge des beeinflussten Pfadsegments festzulegen (in Pixeln), heben Sie zunächst die Auswahl aller Objekte auf und geben Sie dann im Eigenschafteninspektor im Feld „Größe“ einen Wert zwischen 1 und 500 ein.

Verzerren ausgewählter Pfade mit dem Werkzeug „Bereich umformen“

Das Werkzeug „Bereich umformen“ verschiebt alle Bereiche des ausgewählten Pfads, die der äußere Kreis des Werkzeugzeigers umschließt.



Der innere Kreis des Zeigers stellt die Grenze der vollen Einsatzstärke dar. Der Bereich zwischen dem inneren und äußeren Kreis formt Pfade mit geringerer Einsatzstärke um. Der äußere Kreis des Zeigers bestimmt seine Anziehungskraft. Die Einsatzstärken sind anpassbar.

Hinweis: Das Werkzeug „Bereich umformen“ reagiert auch auf Druck von einem Wacom-Tablett oder einem anderen kompatiblen Zeichentablett.

- 1 Wählen Sie im Popupmenü des Freiformwerkzeugs das Werkzeug „Bereich umformen“ aus.
- 2 Ziehen Sie das Werkzeug über einen Pfad, um ihm eine andere Form zu verleihen.

Ändern der Zeigergröße beim Werkzeug „Bereich umformen“


- ❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:
 - Halten Sie die Maustaste gedrückt und drücken Sie die Nach-rechts-Taste bzw. die Taste 2, um den Zeiger zu verbreitern.
 - Halten Sie die Maustaste gedrückt und drücken Sie die Nach-links-Taste bzw. die Taste 1, um den Zeiger schmaler zu machen.
 - Um die Größe des Zeigers und die Länge des beeinflussten Pfadsegments festzulegen (in Pixeln), heben Sie zunächst die Auswahl aller Objekte auf und geben Sie dann im Eigenschafteninspektor im Feld „Größe“ einen Wert zwischen 1 und 500 ein.

Festlegen der Stärke für den inneren Kreis beim Werkzeug „Bereich umformen“

- ❖ Geben Sie im Eigenschafteninspektor im Feld „Stärke“ einen Prozentsatz zwischen 1 und 100 ein, um die Zeigerstärke festzulegen. Je höher der Prozentsatz, desto größer die Stärke.

Nachzeichnen oder Verlängern eines Pfadsegments mit dem Werkzeug „Pfad nachzeichnen“

Wenn Sie das Werkzeug „Pfad nachzeichnen“ verwenden, bleiben Pinselstrich, Füllung und Effekteigenschaften des Pfads erhalten.

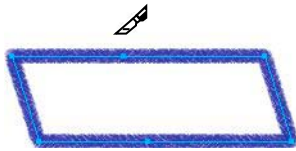
- 1 Wählen Sie im Popupmenü des Stiftwerkzeugs das Werkzeug „Pfad nachzeichnen“  aus.
- 2 (Optional) Ändern Sie die Präzisionsstufe des Werkzeugs „Pfad nachzeichnen“, indem Sie im Eigenschafteninspektor im Feld „Genauigkeit“ einen Wert aus dem Popupmenü auswählen. Je höher der gewählte Wert, desto mehr Punkte werden auf dem Pfad angezeigt.
- 3 Positionieren Sie den Zeiger direkt über dem Pfad.
- 4 Ziehen Sie den Mauszeiger, um ein Pfadsegment nachzuzeichnen bzw. zu verlängern.
- 5 Lassen Sie die Maustaste los.


Ändern des Aussehens eines Pfads durch Änderung von Druck und Geschwindigkeit beim Pfadausbesserungswerkzeug

Sie können die Pinselstricheigenschaften eines Pfads ändern, indem Sie das Pfadausbesserungswerkzeug mit variierendem Druck und unterschiedlicher Geschwindigkeit anwenden. Im Dialogfeld „Pinselstrich bearbeiten“ können Sie auf der Registerkarte „Empfindlichkeit“ festlegen, welche der Eigenschaften von den Werkzeugen zur Pfadausbesserung beeinflusst werden sollen. Sie können ebenfalls angeben, welche Druck- und Geschwindigkeitswerte die Eigenschaften beeinflussen.

Detaillierte Informationen zu den Optionen im Dialogfeld „Pinselstrich bearbeiten“ finden Sie unter „[Anwenden und Ändern von Pinselstrichen](#)“ auf Seite 119.

Aufteilen eines Pfades in mehrere Objekte mit dem Messerwerkzeug



- 1 Wählen Sie im Bedienfeld „Werkzeuge“ das Messerwerkzeug .

Hinweis: Wenn Sie bei Wacom-Stiften das Radiergummi verwenden, wird das Messerwerkzeug automatisch ausgewählt.

- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:
 - Ziehen Sie den Zeiger über den Pfad.
 - Klicken Sie auf den Pfad.
- 3 Heben Sie die Auswahl des Pfads auf.

Bearbeiten von Objekten mit Pfadoperationen

Mit den Pfadoperationen im Menü „Modifizieren“ können Sie neue Formen erstellen, indem Sie vorhandene Pfade kombinieren oder ändern. Bei einigen Pfadoperationen ist die Stapelreihenfolge der ausgewählten Pfadobjekte für die Funktionsweise einer Operation ausschlaggebend.

Weitere Informationen zur Anordnung und Stapelung ausgewählter Objekte finden Sie unter „[Stapelreihenfolge von Objekten](#)“ auf Seite 56.

Hinweis: Bei Anwendung einer Pfadoperation werden sämtliche Druck- und Geschwindigkeitsinformationen aus den betroffenen Pfaden entfernt.

Erstellen eines durchgängigen Pfads aus zwei offenen Pfaden

- 1 Wählen Sie im Bedienfeld „Werkzeuge“ das Teilauswahl-Werkzeug aus.
- 2 Wählen Sie zwei Endpunkte auf zwei offenen Pfaden aus.
- 3 Wählen Sie „Modifizieren“ > „Pfade kombinieren“ > „Verbinden“.

Erstellen eines kombinierten Pfads

- 1 Wählen Sie zwei oder mehr offene bzw. geschlossene Pfade aus.
- 2 Wählen Sie „Modifizieren“ > „Pfade kombinieren“ > „Verbinden“.

Trennen eines zusammengesetzten Pfads

- 1 Wählen Sie den zusammengesetzten Pfad aus.
- 2 Wählen Sie „Modifizieren“ > „Pfade kombinieren“ > „Teilen“.

Verbinden ausgewählter geschlossener Pfade zu einem Pfad, der den gesamten Bereich der ursprünglichen Pfade umfasst

- ❖ Wählen Sie „Modifizieren“ > „Pfade kombinieren“ > „Vereinigen“. Dem entstehenden Pfad werden die Strich- und Füllungsattribute des Objekts, das sich am weitesten hinten befindet, zugewiesen.

Konvertieren eines Pfads in einen Auswahlrahmen

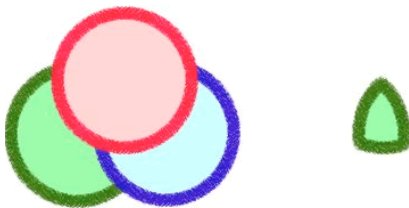
Sie können eine Vektorform in eine Bitmap-Auswahl konvertieren und die neue Bitmap dann mit den Bitmap-Werkzeugen bearbeiten.

- 1 Wählen Sie einen Pfad aus.
- 2 Wählen Sie „Modifizieren“ > „Pfad in Auswahlrahmen konvertieren“.
- 3 Legen Sie im Dialogfeld „Pfad in Auswahlrahmen konvertieren“ eine Einstellung für den Rand des Auswahlrahmens fest.
- 4 Wenn Sie „Weiche Kante“ als Randeinstellung wählen, geben Sie einen Wert für den Grad der Weichzeichnung an.
- 5 Klicken Sie auf „OK“.

Hinweis: Beim Konvertieren eines Pfads in einen Auswahlrahmen wird der betreffende Pfad gelöscht. Wenn Sie diese Standardeinstellung ändern möchten, wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Bearbeiten“ und deaktivieren Sie die Option „Pfade beim Konvertieren in Auswahlrahmen löschen“.

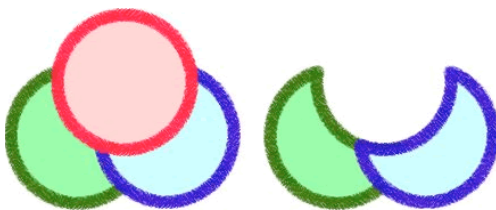
Erstellen von Objekten aus Überschneidungsbereichen anderer Objekte

- ❖ Wählen Sie „Modifizieren“ > „Pfade kombinieren“ > „Überschneiden“. Dem entstehenden Pfad werden die Strich- und Füllungsattribute des Objekts, das sich am weitesten hinten befindet, zugewiesen.



Entfernen von Teilen eines Pfadobjekts

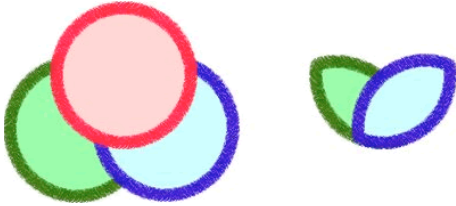
Sie können Bereiche eines ausgewählten Pfadobjekts entfernen, die sich aus den Überschneidungsbereichen eines anderen ausgewählten Pfadobjekts ergeben, das davor angeordnet ist.



- 1 Wählen Sie das Pfadobjekt aus, das den zu entfernenden Bereich definiert.
- 2 Wählen Sie „Modifizieren“ > „Anordnen“ > „In den Vordergrund“.
- 3 Halten Sie die Umschalttaste gedrückt und fügen Sie der Auswahl das Pfadobjekt hinzu, von dem die Teile entfernt werden sollen.
- 4 Wählen Sie „Modifizieren“ > „Pfade kombinieren“ > „Öffnen“.

Zuschneiden eines Pfads

Sie können einen Pfad auf Basis der Form eines anderen Pfads zuschneiden. Der vorderste Pfad (d. h. der Pfad auf der obersten Ebene) legt die Form des zugeschnittenen Bereichs fest.



- 1 Wählen Sie das Pfadobjekt aus, das den Bereich, den Sie zuschneiden möchten, definiert.
- 2 Wählen Sie „Modifizieren“ > „Anordnen“ > „In den Vordergrund“.
- 3 Halten Sie die Umschalttaste gedrückt und fügen Sie der Auswahl das Pfadobjekt hinzu, das zugeschnitten werden soll.
- 4 Wählen Sie „Modifizieren“ > „Pfade kombinieren“ > „Zuschneiden“.

Dem entstehenden Pfad werden die Strich- und Füllungsattribute des Objekts zugewiesen, das sich am weitesten hinten befindet.

Vereinfachen eines Pfads

Der Befehl „Vereinfachen“ entfernt redundante Punkte vom Pfad. Dabei geben Sie an, wie viele Punkte entfernt werden sollen. Redundante Punkte sind beispielsweise dann vorhanden, wenn sich auf einer geraden Linie mehr als zwei Punkte befinden oder wenn Punkte exakt übereinander angeordnet sind.

- 1 Wählen Sie „Modifizieren“ > „Pfad ändern“ > „Vereinfachen“.
- 2 Geben Sie die gewünschte Vereinfachungsmenge ein und klicken Sie auf „OK“.

Das Vereinfachen eines Pfads erhöht das Ausmaß, bis zu dem Fireworks den Pfad ändern, um die Anzahl der Punkte auf diesem Pfad zu reduzieren.

Erweitern des Strichs eines ausgewählten Objekts

Sie können den Pinselstrich eines ausgewählten Pfads in einen geschlossenen Pfad konvertieren. Das Ergebnis erweckt den Eindruck eines Pfads ohne Füllung und eines Pinselstrichs, der dieselben Attribute wie die Füllung des ursprünglichen Objekts annimmt.



Hinweis: Die Erweiterung von Pinselstrichen eines Pfads, der sich selbst überschneidet, kann interessante Ergebnisse liefern. Wenn der ursprüngliche Pfad eine Füllung besitzt, weisen die sich überschneidenden Pfadbereiche nach der Erweiterung des Pinselstrichs keine Füllung auf.

- 1 Wählen Sie „Modifizieren“ > „Pfad ändern“ > „Strich erweitern“.
- 2 Legen Sie die Breite des entstehenden geschlossenen Pfads fest.

- 3 Wählen Sie einen Eckentyp aus.
- 4 Bei Auswahl eines winkligen Eckentyps müssen Sie die *Winkelgrenze* festlegen. Das ist der Punkt, an dem eine winklige Ecke automatisch in eine abgeflachte Ecke umgewandelt wird. Die Winkelgrenze bezeichnet das Verhältnis zwischen der Länge der Winkelecke und der Strichstärke.
- 5 Wählen Sie eine Endkappenoption aus und klicken Sie auf „OK“.

Verkürzen oder Verlängern von Pfaden

- 1 Wählen Sie „Modifizieren“ > „Pfad ändern“ > „Pfad einlassen“.
- 2 Wählen Sie die Richtung aus, in die der Pfad verkürzt oder verlängert werden soll:

Innen Verkürzt den Pfad.

Außerhalb Verlängert den Pfad.

- 3 Legen Sie die Breite zwischen dem ursprünglichen Pfad und dem verkürzten bzw. verlängerten Pfad fest.
- 4 Wählen Sie einen Eckentyp aus.
- 5 Legen Sie bei winkligen Ecken eine Winkelgrenze fest.
- 6 Klicken Sie auf „OK“.

Bearbeiten von Pfaden über das Bedienfeld „Pfad“

Wählen Sie zur Beschleunigung der Pfadbearbeitung die folgenden Werkzeuge aus dem Bedienfeld „Pfad“ aus („Fenster“ > „Andere“ > „Pfad“):



Kapitel 7: Arbeiten mit Text

In Adobe® sind zahlreiche Funktionen verfügbar, die sich normalerweise nur in anspruchsvollen Desktop-Publishing-Anwendungen finden, darunter eine Vielzahl von Schriftarten und -größen sowie die Möglichkeit, Unterscheidung, Buchstaben- und Zeilenabstand, Textfarbe und Grundlinienverschiebung festzulegen. Textbearbeitung ist jederzeit möglich, selbst nach Anwendung von Live-Filtern. Außerdem können Sie bearbeitbaren Text aus Photoshop®-Dokumenten importieren.

Eingeben von Text

Mit dem Textwerkzeug **T** und den Optionen im Eigenschafteninspektor können Sie Text in Grafiken einfügen, formatieren und bearbeiten.

Hinweis: Klicken Sie auf den Erweiterungspfeil in der rechten unteren Ecke des Eigenschafteninspektors, falls dieser minimiert ist. Dadurch werden alle Texteneigenschaften angezeigt.

Textobjekte werden automatisch unter einem Namen gespeichert, der dem eingegebenen Text entspricht. Den zugewiesenen Namen können Sie im Textfeld des Eigenschafteninspektors oder in der Miniaturansicht des Objekts im Bedienfeld „Ebenen“ ändern.

Siehe auch

„[Schriftvoreinstellungen](#)“ auf Seite 309

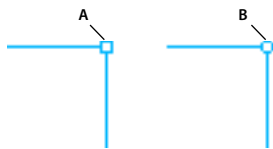
Erstellen und Verschieben von Textblöcken

Text wird in Fireworks-Dokumenten innerhalb eines *Textblocks*, einem Rechteck mit Griffpunkten, angezeigt. Für Textblöcke gilt entweder eine *automatische Größenanpassung* oder eine *feste Größe*.

- Bei automatischer Größenanpassung verlängert sich ein Textblock bei der Texteingabe automatisch und verkürzt sich beim Löschen von Text. Textblöcke mit automatischer Größenanpassung werden standardmäßig erstellt, wenn Sie mit dem Textwerkzeug auf eine Leinwand klicken und Text eingeben.
- Bei Textblöcken mit fester Breite ist es möglich, die Breite des Textes, d. h. den Zeilenumbruch, zu steuern. Beim Ziehen eines Textblocks mit dem Textwerkzeug werden standardmäßig Textblöcke mit fester Breite erstellt.
- Wenn der Textzeiger innerhalb des Textblocks aktiv ist, wird in der rechten oberen Ecke des Textblocks ein Kreis bzw. ein Quadrat ohne Füllung angezeigt. Der Kreis besagt, dass der Textblock seine Größe automatisch ändert, das Quadrat weist darauf hin, dass der Textblock eine feste Breite hat. Doppelklicken Sie auf die Ecke, um von einem Textblock zum jeweils anderen zu wechseln.
 - 1 Wählen Sie das Textwerkzeug aus.
 - 2 Legen Sie die Texteneigenschaften fest.
 - 3 Erstellen Sie einen Textblock:
- Wenn Sie einen Textblock mit automatischer Größenanpassung erstellen möchten, klicken Sie im Dokument an die Stelle, an der der Textblock beginnen soll.

- Wenn Sie einen Textblock mit fester Breite erstellen möchten, ziehen Sie das Textwerkzeug über das Dokument. Wenn Sie den Textblock bei seiner Erstellung verschieben möchten, halten Sie die Maustaste und die Leertaste gedrückt und ziehen Sie den Textblock an eine andere Position.
 - 1 Geben Sie den Text ein.
 - 2 (Optional) Markieren Sie einen Textabschnitt innerhalb des Textblocks und weisen Sie diesem Abschnitt ein anderes Format zu.
 - 3 (Optional) Wenn Sie den Textblock verschieben möchten, ziehen Sie ihn an eine andere Position.
 - 4 Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:
- Klicken Sie auf eine beliebige Stelle außerhalb des Textblocks.
- Wählen Sie im Bedienfeld „Werkzeuge“ ein anderes Werkzeug aus.
- Drücken Sie die Esc-Taste.

Ändern von Textblöcken mit automatischer Größenanpassung und fester Breite



Textblock mit automatischer Größenanpassung und Textblock mit fester Breite
A. Kennzeichnung eines Textblocks mit fester Breite B. Kennzeichnung eines Textblocks mit automatischer Größenanpassung

- Wenn Sie einen Textblock in die jeweils andere Art umwandeln möchten, doppelklicken Sie in das Innere des Textblocks und doppelklicken Sie dann in der oberen rechten Ecke des Textblocks auf den Kreis bzw. das Quadrat.
- Wenn Sie einen ausgewählten Textblock durch Größenänderung in einen Textblock mit fester Breite umwandeln möchten, ziehen Sie einen der Griffpunkte.
- Wenn Sie mehrere Textblöcke in Textblöcke mit fester Breite umwandeln möchten, wählen Sie die gewünschten Textblöcke aus und wählen Sie dann „Befehle“ > „Text“ > „Breite festlegen“.
- Wenn Sie Textblöcke mit fester Breite in Textblöcke mit automatischer Größenanpassung umwandeln möchten, wählen Sie die Textblöcke aus und wählen Sie dann „Befehle“ > „Text“ > „Feste Breite ein/aus“.

Formatieren und Bearbeiten von Text

Der Eigenschafteninspektor stellt die schnellste Möglichkeit zur Textbearbeitung dar. Zudem bietet er umfassende Kontrolle über die Bearbeitungsschritte. Eine Alternative zum Eigenschafteninspektor sind die Befehle im Menü „Text“.

Wichtig: Alle während einer Textbearbeitungssitzung vorgenommenen Änderungen lassen sich mit einem Schritt rückgängig machen. Durch Auswahl von „Bearbeiten“ > „Rückgängig“ werden alle Textänderungen rückgängig gemacht, die seit dem letzten Doppelklick auf den Textblock zum Bearbeiten des Textinhaltes vorgenommen wurden.

- 1 Wählen Sie den Text, den Sie ändern möchten, auf eine der folgenden Weisen aus:
 - Klicken Sie mit dem Zeiger bzw. dem Teilauswahl-Werkzeug auf einen Textblock, um den gesamten Block zu markieren. Sie können mehrere Textblöcke gleichzeitig auswählen, indem Sie die Umschalttaste gedrückt halten, während Sie die Textblöcke markieren.

- Doppelklicken Sie mit dem Zeiger bzw. dem Teilauswahlwerkzeug auf einen Textblock und markieren Sie dann einen bestimmten Textbereich.
 - Klicken Sie mit dem Textwerkzeug auf einen Punkt innerhalb eines Textblocks und markieren Sie dann einen bestimmten Textbereich.
- 2 Ändern Sie den Text oder die Schriftart. Die Schriftgröße wird in Punkt angegeben.
 - 3 Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:
 - Klicken Sie auf eine beliebige Stelle außerhalb des Textblocks.
 - Wählen Sie im Bedienfeld „Werkzeuge“ ein anderes Werkzeug aus.
 - Drücken Sie die Esc-Taste.

Wissenswertes zu Schriftarten

Mit dem Begriff *Schriftart* wird ein vollständiger Satz von Zeichen – Buchstaben, Zahlen und Symbole – mit gleicher Stärke, gleicher Breite und gleichem Schriftschnitt bezeichnet. Ein Beispiel für eine Schriftart ist „Adobe Garamond Bold 10 Pt“.

Unter einem *Schriftbild* (auch *Schriftfamilie* oder *Schriftartfamilie* genannt) wird eine Sammlung von Schriftarten mit einheitlichem Erscheinungsbild verstanden, die für eine gemeinsame Verwendung entwickelt wurden (z. B. Adobe Garamond).

Ein *Schriftschnitt* ist eine Variante einer bestimmten Schriftart in einer Schriftfamilie. In der Regel stellt die Schrift *Roman* oder *Plain* (die Bezeichnung ist von Familie zu Familie unterschiedlich) einer Schriftfamilie die Grundschrift dar, die verschiedene Schriftschnitte enthalten kann, z. B. normal, fett, halbfett, kursiv und fettkursiv.

Neben den auf dem von Ihnen verwendeten System bereits installierten Schriftarten können Sie auch die in den folgenden Ordnern enthaltenen Schriftarten verwenden:


Windows Programme/Gemeinsame Dateien/Adobe/Fonts

Mac OS Library/Application Support/Adobe/Fonts

Wenn Sie eine Type 1-, TrueType-, OpenType- oder CID-Schriftart im lokalen Schriftenordner installieren, wird die Schriftart nur in Adobe-Anwendungen angezeigt.

Anzeigen von Schriftarten in der Vorschau

Sie können Proben einer Schriftart in den Menüs „Schriftfamilie“ und „Schriftschnitt“ in der Zeichen-Palette und in anderen Bereichen der Anwendung, in der Sie Schriftarten auswählen, anzeigen. Die unterschiedlichen Schrifttypen sind durch folgende Symbole gekennzeichnet:


- OpenType 
- Type 1 
- TrueType 
- Multiple Master 
- Composite 

Sie können die Vorschaufunktion deaktivieren oder die Punktgröße des Schriftartnamens bzw. der Schriftartenbeispiele in den Schriftvoreinstellungen ändern.

Festlegen eines Schriftgrads


Standardmäßig wird der Schriftgrad in *Punkt* gemessen (ein Punkt entspricht 1/72 Zoll). Sie können einen beliebigen Schriftgrad zwischen 0,1 und 1296 Punkt in Schritten von 0,001 Punkt angeben.

- 1 Wählen Sie die Zeichen oder Textobjekte aus, die Sie ändern möchten. Wenn Sie keinen Text auswählen, wird der Schriftgrad auf neuen Text angewendet, den Sie eingeben.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Stellen Sie im Zeichenbedienfeld oder in der Steuerelementleiste die Option „Schriftgrad“ ein.
 - Wählen Sie unter „Schrift“ > „Schriftgrad“ einen Schriftgrad aus. Wenn Sie „Andere“ wählen, können Sie im Zeichenbedienfeld einen neuen Schriftgrad eingeben.

 Die Einheit für den Schriftgrad können Sie im Dialogfeld „Voreinstellungen“ ändern.

Verfügbarmachen von fehlenden Schriftarten

- ❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Installieren Sie die fehlenden Schriften auf Ihrem System.
 - Aktivieren Sie die fehlenden Schriftarten mithilfe eines Schriftartenverwaltungsprogramms.
 - Speichern Sie die fehlenden Schriftarten im Schriftartenordner, der sich im Anwendungsordner befindet. Die Schriftarten in diesem Ordner stehen nur der Anwendung zur Verfügung. Unter Mac OS können Schriftarten auf der Festplatte unter „Library“ > „ApplicationSupport“ > „Adobe“ > „Fonts“ installiert werden. Die hier installierten Schriftarten können nur von Adobe-Produkten verwendet werden.

 Wenn Sie keinen Zugriff auf die fehlenden Schriftarten haben, müssen Sie die fehlenden Schriftarten suchen und ersetzen.

Auswählen einer Schriftfamilie und eines Stils


Sie können eine Schriftfamilie und einen Stil mit dem Eigenschafteninspektor oder dem Menü „Text“ wählen.

Siehe auch

„[Schriftvoreinstellungen](#)“ auf Seite 309

Auswählen einer Schriftfamilie und eines Stils im Bedienfeld „Eigenschaften“

- 1 Wählen Sie im Menü „Schrift“ eine Schriftfamilie aus. Wenn mehr als ein Exemplar einer Schrift auf Ihrem Computer installiert ist, ist dem Schriftnamen eine Abkürzung angehängt: (T1) für PostScript-Schriften, (TT) für TrueType-Schriften oder (OT) für OpenType-Schriften.

 Sie können eine Schriftfamilie und einen Stil auswählen, indem Sie den betreffenden Namen in das Feld eingeben. Während der Eingabe wird jeweils die erste Schriftart bzw. der erste Stil angezeigt, die/der mit den bis dahin eingegebenen Buchstaben übereinstimmt. Setzen Sie die Eingabe fort, bis die gewünschte Schriftart bzw. der gewünschte Stil angezeigt wird.

- 2 Wenn Sie einen Schriftstil anwenden möchten, führen Sie einen der folgenden Schritte durch:
 - Wählen Sie im Eigenschafteninspektor einen aus dem Menü „Stil“ installierten Stil aus.
 - Wenn die Schriftfamilie keine Stile umfasst, klicken Sie auf die Schaltfläche „Faux Fett“, „Faux Kursiv“ oder „Unterstrichen“, um einen simulierten Stil zu übernehmen.

Auswählen einer Schriftfamilie und eines Stils im Menü „Text“

- ❖ Wählen Sie „Text“ > „Schrift“ > „[Familie]“ > „[Stil]“. Wenn die Schriftfamilie keine Stile umfasst, wählen Sie unter „Text“ > „Stil“ die Option „Regulär“, „Fett“, „Kursiv“ oder „Unterstrichen“.

Umwandeln von gewöhnlichen Buchstaben in Großbuchstaben

Sie können die Buchstaben eines ausgewählten Texts in Großbuchstaben umwandeln.

- ❖ Wählen Sie „Befehle“ > „Text“ > „Als Großbuchstaben“.

Umwandeln von gewöhnlichen Buchstaben in Kleinbuchstaben

Sie können die Buchstaben eines ausgewählten Texts in Kleinbuchstaben umwandeln.

- ❖ Wählen Sie „Befehle“ > „Text“ > „Als Kleinbuchstaben“.

Umwandeln von gewöhnlichen Buchstaben in satzgerechte Buchstaben

Sie können die Buchstaben eines ausgewählten Texts so umwandeln, dass jeweils das erste Wort eines Satzes mit einem Großbuchstaben beginnt.

- ❖ Wählen Sie „Befehle“ > „Text“ > „Erster Buchstabe Großbuchstabe“.

Einfügen von Sonderzeichen

- 1 Klicken Sie im Textblock auf die Position, an der Sie ein Sonderzeichen einfügen möchten.
- 2 Wählen Sie unter „Fenster“ > „Sonstige“ > „Sonderzeichen“ das Sonderzeichen aus, das Sie einfügen möchten.

Einfügen von Platzhaltertext

Sie können einen Block mit Platzhaltertext einfügen, der keine spezifische Bedeutung hat. Mit dieser Option wird ein Block eines bestimmten Texts („Lorem ipsum“) in die Leinwand eingefügt.

- ❖ Wählen Sie „Befehle“ > „Text“ > „Lorem ipsum“.

Anwenden von Farben auf Text

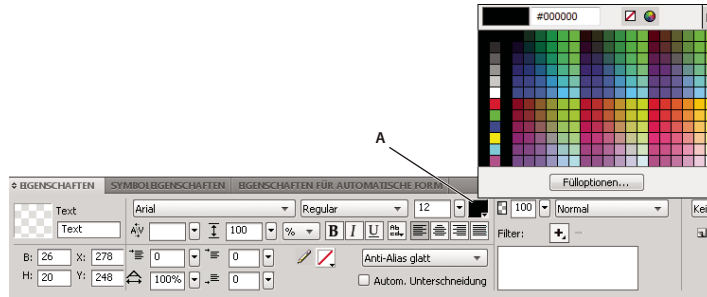
- Die Standardeinstellung für die Textfarbe ist Schwarz ohne Strich. Sie können die Farbe des gesamten Textes innerhalb eines ausgewählten Textblocks oder die Farbe von markiertem Text in einem Textblock ändern. Zusätzlich lassen sich Stricheffekte und Live-Filter auf den gesamten Text in einem Textblock anwenden, allerdings nicht auf eine markierte Textpassage in einem Textblock.
- Das Textwerkzeug behält die aktuelle Textfarbe von Textblock zu Textblock bei.
- Auf einen Textblock angewendete Stricheffekte und Live-Filter werden aktualisiert, wenn Sie Text in dem betreffenden Textblock bearbeiten, aber diese Aktualisierungen werden nicht für neue Textblöcke übernommen.
- Das Textwerkzeug behält die aktuelle Textfarbe ungeachtet der in anderen Werkzeugen eingestellten Füllfarbe bei. Wenn Sie eine Füllfarbe verwendet haben und anschließend zum Textwerkzeug zurückkehren, wird die im Textwerkzeug zuletzt eingestellte Füllfarbe verwendet und der Pinselstrich auf „Ohne“ zurückgesetzt.

Siehe „[Speichern der Textattribute Pinselstrich, Füllung und Filter als Stil](#)“ auf Seite 105.

Festlegen der Farbe eines Textes in einem ausgewählten Textblock

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:

- Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf das Feld „Füllfarbe“ und wählen Sie im Popup-Farbfenster eine Farbe aus. Weitere Möglichkeit: Öffnen Sie eines der Popup-Farbfenster und entnehmen Sie mit der Pipette eine Farbprobe von einer beliebigen Stelle des Bildschirms.



Feld „Füllfarbe“

- Klicken Sie im Bedienfeld „Werkzeuge“ auf das Symbol neben dem Feld „Füllfarbe“ und wählen Sie im Popup-Farbfenster eine Farbe aus. Weitere Möglichkeit: Öffnen Sie das Popup-Fenster „Füllfarbe“ und entnehmen Sie mit der Pipette eine Farbprobe von einer beliebigen Stelle des Bildschirms.

Hinweis: Wenn Sie dem hervorgehobenen Text innerhalb eines Textblocks einen Pinselstrich zuweisen, wird automatisch der gesamte Textblock ausgewählt.

Festlegen von Abständen zwischen Buchstaben und Zeilen

Als *Unterschneidung* bezeichnet man das Vergrößern bzw. Verringern des Zwischenraums zwischen bestimmten Buchstabenpaaren zur Verbesserung ihres Erscheinungsbildes. Die automatische Unterschneidung greift beim Anzeigen von Text auf die Unterschneidungsinformationen der Schriftart zurück. Die Laufweite erhöht oder senkt den Abstand zwischen ausgewählten Zeichen.

💡 Wenn Sie die automatische Unterschneidung deaktivieren möchten, deaktivieren Sie im Eigenschafteninspektor die Option „Autom. Unterschneidung“.

Der Zeilenabstand ist der Abstand zwischen zwei innerhalb eines Absatzes unmittelbar aufeinander folgenden Zeilen. Der Zeilenabstand kann in Pixel oder als Prozentsatz des Abstands (in Punkt) von Grundlinie zu Grundlinie angegeben werden.

Siehe auch

„[Schriftvoreinstellungen](#)“ auf Seite 309

Einstellen der Unterschneidung oder Laufweite

1 So wählen Sie Text zum Unterschneiden aus:

- Klicken Sie mit dem Textwerkzeug zwischen zwei Zeichen oder markieren Sie damit die Zeichen, die Sie ändern möchten.
- Wählen Sie mit dem Zeigerwerkzeug einen gesamten Textblock aus. Bei gedrückter Umschalttaste können Sie mehrere Textblöcke auswählen.


- 2 Wählen Sie die Zeichen, für die Sie den Abstand einrichten möchten, und führen Sie eine der folgenden Aktionen durch:

- Ziehen Sie im Eigenschafteninspektor mit der Maus den Schieberegler für die Laufweite an die gewünschte Position oder geben Sie im Feld einen Prozentwert ein.

Der Wert 0 steht für normale Laufweite. Durch Eingabe positiver Werte werden die Buchstaben weiter auseinander gerückt. Die Eingabe negativer Werte bewirkt, dass sie näher aneinander rücken.

- Drücken Sie die Strg-Taste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Mac OS), während Sie auf der Tastatur die Nach-links- bzw. Nach-rechts-Taste drücken.

Die Nach-links-Taste verkleinert den Zwischenraum zwischen den Buchstaben um 1 %. Die Nach-rechts-Taste rückt die Buchstaben um 1 % weiter auseinander.

 Drücken Sie die Nach-links-Taste bzw. Nach-rechts-Taste bei gleichzeitig gedrückter Umschalt- und Strg- (Windows) bzw. Befehlstaste (Mac OS), um die Laufweite in 10-%-Schritten einzustellen.


Festlegen des Zeilenabstands für ausgewählten Text



Zeilenabstandsoptionen im Eigenschafteninspektor

- 1 Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:

- Ziehen Sie im Eigenschafteninspektor den Schieberegler für den Zeilenabstand an die gewünschte Position oder geben Sie im Feld einen Wert ein. Der Standardwert beträgt 100 %.
- Halten Sie die Strg-Taste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Mac OS) gedrückt und drücken Sie gleichzeitig die Nach-oben-Taste, um den Zeilenabstand zu vergrößern, oder die Nach-unten-Taste, um den Zeilenabstand zu verringern.


 Drücken Sie Umschalt + Strg (Windows) bzw. Umschalt + Befehl (Mac OS), während Sie die Nach-oben- oder Nach-unten-Taste drücken, um den Zeilenabstand in Schritten von je 10 Einheiten einzustellen.

- 2 Um die Zeilenabstandseinheit zu ändern, wählen Sie im Pop-upmenü „Einheit“ für Zeilenabstand „%“ oder „px“ (Pixel) aus.

Festlegen von Textorientierung und -ausrichtung


Festlegen der Textorientierung

Sie können ganze Textblöcke horizontal oder vertikal ausrichten. Mehrere Zeilen mit vertikalem Text, der von rechts nach links verläuft, ermöglichen die Darstellung asiatischer Schriftarten.

- 1 Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf die Schaltfläche „Textorientierung“ .
- 2 Wählen Sie eine Orientierungsoption aus:

Horizontal von links nach rechts Dies ist die Standardeinstellung.

Vertikal von rechts nach links Richtet den Text vertikal aus, sodass der Textfluss von oben nach unten verläuft. Mehrere durch Zeilenumbrüche getrennte Textzeilen werden als Spalten mit Textfluss von rechts nach links angezeigt.

 Wenn Sie Text für einen bestimmten Zweck umkehren möchten, verwenden Sie das Verzerren-Werkzeug und ziehen Sie einen Seitengriff.

Festlegen der Textausrichtung

Bei der *Ausrichtung* wird die Position eines Textabsatzes im Verhältnis zu den Rändern des dazugehörigen Textblocks festgelegt. Die Standardeinstellung für horizontalen Text ist die linksbündige Ausrichtung.

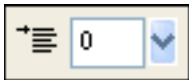
Vertikaler Text kann am oberen oder unteren Rand eines Textblocks ausgerichtet, innerhalb des Textblocks zentriert oder zwischen oberem und unterem Rand als Blocksatz ausgerichtet werden.

- 1 Wählen Sie den Text aus.
- 2 Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf eine Schaltfläche zur Textausrichtung.

Die Steuerelemente für die Textausrichtung  werden im Eigenschafteninspektor eingeblendet, wenn Text hervorgehoben oder ein Textblock ausgewählt ist.

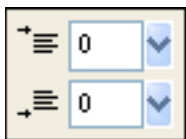
Festlegen von Absatzeinzug und -abständen

- ❖ Wenn Sie Text einrücken möchten, ziehen Sie im Eigenschafteninspektor den Popup-Schieberegler für den Absatzeinzug an die gewünschte Position oder geben Sie im Textfeld einen Wert ein.



Die Option für den Absatzeinzug im Eigenschafteninspektor

- ❖ Wenn Sie den Abstand vor und hinter Absätzen festlegen möchten, ziehen Sie im Eigenschafteninspektor den Schieberegler „Leerraum vor Absatz“ oder „Leerraum nach Absatz“ an die gewünschte Position oder geben Sie einen Wert in das entsprechende Textfeld ein.



Optionen zur Änderung der Absatzabstände im Eigenschafteninspektor

Anwenden von Texteffekten

Glätten von Texträndern

Das Glätten von Rändern eines ausgewählten Textes wird auch als *Anti-Aliasing* bezeichnet. Beim Anti-Aliasing werden Textränder in den Hintergrund überblendet. Dadurch wird großer Text häufig sauberer und leichter lesbar. Anti-Aliasing wirkt sich auf alle Zeichen innerhalb eines Textblocks aus.



Ursprünglicher Text – Text nach dem Glätten

- ❖ Wählen Sie im Eigenschafteninspektor eine der Optionen aus dem Pop-upmenü „Anti-Alias“:

Kein Anti-Alias Deaktiviert die Textglättung.

Anti-Alias scharf Erstellt einen scharfen Übergang zwischen den Rändern des Textes und dem Hintergrund.

Anti-Alias stark Erstellt einen sehr abrupten Übergang zwischen den Rändern des Textes und dem Hintergrund. Hierdurch wird die Form der Textzeichen beibehalten, und detaillierte Bereiche der Zeichen werden hervorgehoben.

Anti-Alias glatt Erstellt einen weichen Übergang zwischen den Rändern des Textes und dem Hintergrund.

Benutzerdef. Anti-Alias Stellt die folgenden professionellen Anti-Alias-Steuerelemente zur Verfügung:

- **Überabtastung** Legt den Grad der Detailgenauigkeit fest, die zum Erstellen des Übergangs zwischen Texträndern und dem Hintergrund verwendet werden soll.
- **Schärfe** Legt die Glättung des Übergangs zwischen Texträndern und dem Hintergrund fest.
- **Stärke** Legt fest, wie stark die Textränder in den Hintergrund übergehen.

***Hinweis:** Für Text in Vektordateien (z. B. bei Dateien aus Adobe FreeHand®) wird automatisch ein Anti-Aliasing durchgeführt, wenn Sie die entsprechenden Dateien in Fireworks öffnen.*

Anpassen der Zeichenbreite bei ausgewählten Zeichen

- ❖ Ziehen Sie im Eigenschafteninspektor den Schieberegler für die horizontale Skalierung an die gewünschte Position oder geben Sie im Textfeld einen Wert ein. Ziehen Sie den Schieberegler auf einen Wert über 100 %, um die Breite oder Höhe der Zeichen zu vergrößern, oder ziehen Sie ihn auf einen niedrigeren Wert, um die Breite oder Höhe der Zeichen zu verringern. Der Standardwert beträgt 100 %.

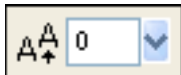


Option „Horizontale Skalierung“ im Eigenschafteninspektor

Ändern der Textnähe zur Grundlinie

Die **Grundlinienverschiebung** legt fest, wie nahe sich der Text oberhalb oder unterhalb seiner Grundlinie befindet, z. B. bei hoch- oder tiefgestellten Zeichen. Ohne Grundlinienverschiebung befindet sich ein Text genau auf seiner Grundlinie. Grundlinienverschiebungen werden in Pixeln angegeben.

Non est quod contemnas hoc studendi genus.



Option „Grundlinienverschiebung“ im Eigenschafteninspektor

- ❖ Ziehen Sie im Eigenschafteninspektor den Popup-Schieberegler für die Grundlinienverschiebung an die gewünschte Position oder geben Sie im Textfeld einen Wert ein, um festzulegen, wie weit Fireworks den tief- oder hochgestellten Text nach unten bzw. oben versetzen soll. Geben Sie für hochgestellte Zeichen positive Werte ein und für tiefgestellte Zeichen negative Werte.

Speichern der Textattribute Pinselstrich, Füllung und Filter als Stil

Sie können Pinselstriche, Füllungen und Filter auf Text in einem ausgewählten Textblock anwenden und diese Textattribute dann als Stil speichern. Nachdem Sie Text erstellt haben, kann dieser in Fireworks weiter bearbeitet werden. Striche, Füllungen, Filter und Stile werden beim Bearbeiten von Text automatisch aktualisiert.



Text mit Strich, Füllung, Filter und Stil

- 1 Erstellen Sie ein Textobjekt und versehen Sie es mit den gewünschten Attributen. Sie können jeden Stil aus dem Bedienfeld „Stile“ anwenden, auch wenn es sich nicht um einen Textstil handelt.
- 2 Wählen Sie das Textobjekt aus.
- 3 Wählen Sie im Bedienfeld „Stile“ aus dem Optionsmenü die Option „Neuer Stil“ aus.
- 4 Legen Sie die Stilmerkmale fest und benennen Sie den neuen Stil.

Siehe auch

„[Schriftvoreinstellungen](#)“ auf Seite 309

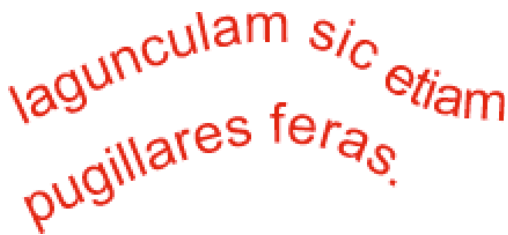
Anfügen von Text an einen Pfad

Als Alternative zu Textblöcken haben Sie die Möglichkeit, einen Pfad zu zeichnen und daran einen Text anzufügen. Der Textfluss folgt dann dem Verlauf des Pfades. Dabei sind sowohl der Text als auch der Pfad bearbeitbar.

Ein Pfad mit angefügtem Text verliert vorübergehend seine Attribute für Pinselstrich, Füllung und Filter. Anschließend verwendete Attribute für Pinselstrich, Füllung und Filter werden auf den Text und nicht auf den Pfad angewendet. Wenn Sie den Text vom Pfad lösen, erhält der Pfad seine Attribute für Pinselstrich, Füllung und Filter zurück.

Hinweis: Das Anfügen von Text mit Absatzmarken bzw. Zeilenumbrüchen an einen Pfad kann zu unvorhergesehenen Ergebnissen führen.

Wenn der an einen offenen Pfad angefügte Text die Länge des Pfades überschreitet, wird der verbleibende Text auf eine neue Zeile gesetzt, die die Form des Pfades wiederholt.



Text, der auf eine neue Zeile gesetzt wird und der Form des Pfades folgt

Ausrichten von Text an einem Pfad und Bearbeitung dieses Textes

- Wenn Sie Text am Umriss eines Pfades ausrichten möchten, wählen Sie mit gedrückter Umschalttaste ein Textobjekt und einen Pfad aus und wählen Sie anschließend „Text“ > „An Pfad anfügen“.
- Wenn Sie einen Textblock in einem Pfad einsetzen möchten, wählen Sie bei gedrückter Umschalttaste ein Textobjekt und einen Pfad aus und wählen Sie anschließend „Text“ > „In Pfad einfügen“.
- Wenn Sie Text von einem ausgewählten Pfad lösen möchten, wählen Sie „Text“ > „Von Pfad lösen“.
- Wenn Sie an einen Pfad angefügten Text bearbeiten möchten, doppelklicken Sie mit dem Zeiger bzw. dem Teilauswahlwerkzeug auf das Pfad-/Text-Objekt oder wählen Sie das Textwerkzeug aus und klicken Sie, um den Text auszuwählen.

- Wenn Sie die Form eines Pfades ändern möchten, wählen Sie ein Pfad-/Text-Objekt mit dem Teilauswahlwerkzeug aus und ziehen Sie die ausgewählten Punkte, um dem Pfad eine andere Form zu geben.

Hinweis: Sie können den Pfad auch mit der Bézier-Zeichenfeder bearbeiten. Der Text umfließt den Pfad automatisch, wenn Punkte bearbeitet werden.

Ändern von Textorientierung und Textrichtung auf einem Pfad

Die Reihenfolge, mit der Sie einen Pfad zeichnen, bestimmt die Richtung des daran angefügten Textes. Wenn Sie beispielsweise einen Pfad von rechts nach links zeichnen, wird der angefügte Text rückwärts und auf dem Kopf dargestellt.



Text, angefügt an einen von rechts nach links gezeichneten Pfad

- ❖ Wählen Sie unter „Text“ > „Orientierung“ die gewünschte Textorientierung aus.



Um einen Pfad gedrehter Text



Text, der vertikal auf einem Pfad ausgerichtet ist



Vertikal um einen Pfad geneigter Text



Horizontal um einen Pfad geneigter Text

- Wenn Sie die Richtung des Textes auf einem ausgewählten Pfad umkehren möchten, wählen Sie „Text“ > „Richtung umkehren“.
- Wenn Sie den Startpunkt eines an einem Pfad angefügten Textes verschieben möchten, markieren Sie das Pfad- bzw. Text-Objekt und geben Sie im Eigenschafteninspektor einen Wert in das Textfeld „Textabstand“ ein.

Einfügen von Text in einen Pfad

Sie können Text in ein Vektorobjekt einfügen. Der Text befindet sich innerhalb der Vektorbegrenzungen. Der Text und das Vektorobjekt sind anschließend weiterhin bearbeitungsfähig. Wenn Sie Text in einen Pfad einfügen, wird durch den Bereich innerhalb des Pfades festgelegt, welcher Anteil des Texts sichtbar ist.

- 1 Wählen Sie den Text und das Vektorobjekt auf der Leinwand aus.
- 2 Wählen Sie „Text“ > „In Pfad einfügen“.

Konvertieren von Text in Pfade

Sie können Text in einen Pfad konvertieren und dann die Form der Buchstaben wie ein Vektorobjekt bearbeiten. Für Text, der in Pfade konvertiert wurde, stehen alle Werkzeuge für die Vektorbearbeitung zur Verfügung.

Hinweis: Konvertierter Text kann nicht wie normaler Text bearbeitet werden.

- Wenn Sie einen Text konvertieren möchten, wählen Sie „Text“ > „In Pfade konvertieren“.
- Wenn Sie Zeichen in einem konvertierten Text einzeln bearbeiten möchten, wählen Sie den Text mit dem Teilauswahlwerkzeug aus oder markieren Sie den konvertierten Text und wählen Sie „Modifizieren“ > „Gruppierung aufheben“.
- Wenn Sie aus einer Pfadgruppe, die aus der Konvertierung von Text in Pfade entstanden ist, einen zusammengesetzten Pfad erstellen möchten, markieren Sie die Pfadgruppe, wählen Sie „Modifizieren“ > „Gruppierung aufheben“ und wählen Sie dann „Modifizieren“ > „Pfade kombinieren“ > „Verbinden“.

Transformieren von Textblöcken

Textblöcke können ebenso wie alle anderen Objekte transformiert werden. Sie können Textobjekte skalieren, drehen, neigen und spiegeln und auf diese Weise unverwechselbare Effekte erzielen.

Zu starke Transformationseffekte können dazu führen, dass ein Text nur noch schwer lesbar ist. Wenn der Text aufgrund einer Textblocktransformation vergrößert, verkleinert oder skaliert wurde, wird die resultierende Schriftgröße beim Auswählen des Textes im Eigenschafteninspektor angezeigt.

Siehe auch

„Schriftvoreinstellungen“ auf Seite 309

Verfestigen von Text

Sie können Text in zusammengesetzte Vektorobjekte umwandeln. Nach dem Umwandeln des Texts in Vektorobjekte kann der Text nicht mehr bearbeitet werden. Da die Buchstaben nun ein zusammengesetztes Objekt bilden, müssen Sie die Pfade teilen, bevor Sie die Buchstaben einzeln bearbeiten können.

- Um Text zu verfestigen, wählen Sie „Befehle“ > „Text“ > „Verfestigen“.
- Um den gemeinsamen Pfad in einzelne Buchstaben zu unterteilen, die bearbeitet werden können, verwenden Sie das Teilauswahl-Werkzeug oder wählen Sie „Modifizieren“ > „Pfade kombinieren“ > „Teilen“.

Importieren von Text

- Wenn Sie Text aus Adobe Photoshop oder Adobe Illustrator® importieren möchten, importieren Sie eine Photoshop- oder Illustrator-Datei oder fügen Sie den Text in Fireworks ein.



In Fireworks werden alle Textattribute von Photoshop und Illustrator standardmäßig beibehalten. Sie können Text aus Photoshop-Dateien jedoch auch als Bitmap-Bilder importieren. (Siehe „Voreinstellungen für Photoshop-Import und Öffnen“ auf Seite 309.)

- Um Text im RTF- (Rich Text Format) und ACSII-Format (Klartext) zu importieren, kopieren Sie ihn in Fireworks. Sie können auch „Datei“ > „Öffnen“ oder „Datei“ > „Importieren“ wählen und zur Datei navigieren. (Importierter ASCII-Text wird in der aktuellen Füllfarbe und Standardschriftart bei einer Größe von 12 Pixel eingefügt.)

Ersetzungen für fehlende Schriftarten

Wenn Sie ein Dokument in Fireworks öffnen, das Schriften enthält, die nicht auf Ihrem Computer installiert sind, können Sie entscheiden, ob diese Schriften ersetzt werden sollen oder ob deren Erscheinungsbild beibehalten werden soll.

Erscheinungsbild beibehalten Ersetzt den Text durch eine Bitmap-Grafik, die das Erscheinungsbild des Textes in seiner ursprünglichen Schrift darstellt. Sie können den Text zwar bearbeiten, doch in dem Fall ersetzt Fireworks die Bitmap-Grafik durch eine Schrift, die auf Ihrem Rechner installiert ist. Durch Bearbeitung kann sich das Erscheinungsbild des Textes verändern.

Fehlende Schriftarten ersetzen Ersetzt Schriftarten im Dokument. Sie können den Text bearbeiten und speichern. Wenn das Dokument auf einem Computer geöffnet wird, auf dem die ursprünglichen Schriften installiert sind, greift Fireworks automatisch wieder auf diese ursprünglichen Schriften zurück.

Siehe auch

„[Schriftvoreinstellungen](#)“ auf Seite 309

Auswählen einer Ersatzschrift

- 1 Öffnen Sie ein Dokument, für das nicht alle Schriftarten vorhanden sind, und wählen Sie aus der Liste „Fehlende Schrift ändern“ eine der fehlenden Schriftarten aus.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:
 - Wählen Sie in der Liste „In“ eine Ersatzschrift aus.
 - Klicken Sie auf „Keine Änderung“, um die fehlende Schrift unverändert zu lassen.

Wenn Sie ein Dokument mit den gleichen fehlenden Schriften das nächste Mal öffnen, enthält das Dialogfeld „Fehlende Schriften“ die von Ihnen ausgewählte Ersatzschrift.

Rechtschreibprüfung

Durchführen einer Rechtschreibprüfung

- 1 Wählen Sie einen oder mehrere Textblöcke aus. Wenn keine Textblöcke ausgewählt sind, prüft Fireworks die Rechtschreibung des gesamten Dokuments.
- 2 Wählen Sie „Text“ > „Rechtschreibprüfung“ aus.

Anpassen der Rechtschreibprüfung

- 1 Wählen Sie „Text“ > „Rechtschreibprüfung einrichten“ oder klicken Sie im Dialogfeld „Rechtschreibprüfung“ auf die Schaltfläche „Rechtschreibung“.
- 2 Wählen Sie im Dialogfeld „Rechtschreibkontrolle einrichten“ die gewünschten Einstellungen aus:
 - Wählen Sie Wörterbücher für verschiedene Sprachen aus.
 - Wählen Sie ein benutzerspezifisches Wörterbuch aus, indem Sie neben dem Textfeld „Pfad zum persönlichen Wörterbuch“ auf das Ordnersymbol klicken.
 - Sie können durch Klicken auf die Schaltfläche „Persönliches Wörterbuch bearbeiten“ das benutzerspezifische Wörterbuch bearbeiten und Einträge in der Liste hinzufügen, löschen oder ändern.
 - Legen Sie fest, für welche Wortarten die Rechtschreibprüfung durchgeführt werden soll.

Kapitel 8: Anwenden von Farben, Pinselstrichen und Füllungen

Adobe® Fireworks® verfügt über zahlreiche Optionen zum Organisieren, Auswählen und Anwenden von Farben.

Anwenden von Farben

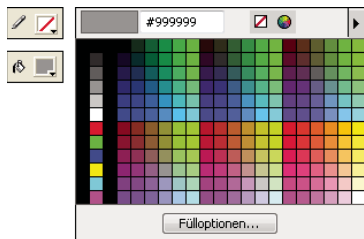
Aktivieren, Entfernen oder Austauschen von Pinselstrich und Füllung

Durch Aktivierung von Pinselstrich und Füllung legen Sie fest, auf welches Attribut sich Ihre Farbanpassungen auswirken. Dabei können Sie die Strich- und Füllfarben zurücksetzen, um die im Dialogfeld „Voreinstellungen“ festgelegten Standards anzuwenden.

Aktivieren der Strich- oder Füllfarbe

- ❖ Klicken Sie im Bedienfeld „Werkzeuge“ im Abschnitt „Farben“ auf das Symbol links neben dem Feld „Strichfarbe“ oder „Füllfarbe“.

Hinweis: Mit dem Füllwerkzeug füllen Sie eine Pixelauswahl oder ein Vektorobjekt mit der Farbe, die im Feld „Füllfarbe“ angezeigt wird.



Die Felder „Strichfarbe“ und „Füllfarbe“ im Bedienfeld „Werkzeuge“ und das Popup-Farbfenster

Zurücksetzen von Strich- und Füllfarbe auf die Standardeinstellungen


- ❖ Klicken Sie im Farbmischer oder im Bedienfeld „Werkzeuge“ auf die Schaltfläche „Standardfarben für Pinselstrich und Füllung anwenden“.

Entfernen der Strich- und Füllfarbe von ausgewählten Objekten

- ❖ Klicken Sie im Bedienfeld „Werkzeuge“ im Abschnitt „Farben“ auf die Schaltfläche „Keine Pinselstriche oder Füllungen“. Klicken Sie nochmals auf die Schaltfläche „Keine Pinselstriche oder Füllungen“, um auch die inaktive Eigenschaft auf den Wert „Ohne“ zu setzen.

Hinweis: Sie können Pinselstrich und Füllfarbe ausgewählter Objekte auch dadurch entfernen, dass Sie in einem beliebigen Popupfenster „Füllfarbe“ oder „Strichfarbe“ auf die Schaltfläche „Transparenz“ klicken bzw. im Eigenschaftensinspektor im Pop-upmenü „Fülloptionen“ oder „Pinselstrichoptionen“ den Befehl „Ohne“ auswählen.

Austauschen der Füll- und Strichfarbe

- ❖ Klicken Sie im Farbmischer oder im Bedienfeld „Werkzeuge“ auf die Schaltfläche „Pinselstrich-/Füllfarben austauschen“ .

Anwenden und Organisieren von Farbfeldern

Im Bedienfeld „Farbfelder“ können Sie Farbfeldgruppen anzeigen, ändern, erstellen und bearbeiten sowie Strich- und Füllfarben auswählen.

Anwenden eines Farbfeldes auf Pinselstrich oder Füllung eines ausgewählten Objekts

- 1 Klicken Sie im Bedienfeld „Werkzeuge“ oder im Eigenschafteninspektor auf das Feld „Strichfarbe“ oder „Füllfarbe“, um es zu aktivieren.
- 2 Wählen Sie „Fenster“ > „Farbfelder“.
- 3 Klicken Sie auf ein Farbfeld, um die Farbe auf den Pinselstrich oder die Füllung des ausgewählten Objekts anzuwenden.

Auswählen, Ändern oder Hinzufügen von Farbfeldgruppen

Sie können ganz leicht zu einer anderen Standard-Farbfeldgruppe wechseln oder Ihre eigene erstellen. Außerdem ist es möglich, benutzerdefinierte Farbfelder aus Farbpalettendateien, die als ACT- oder GIF-Dateien gespeichert sind, zu importieren.

- ❖ Wählen Sie im Bedienfeld „Farbfelder“ aus dem Menü „Optionen“ die gewünschte Farbfeldgruppe aus.

Hinweis: Durch die Auswahl von „Farbwürfel“ gelangen Sie zur Standard-Farbfeldgruppe.

- Um eine benutzerdefinierte Farbfeldgruppe auszuwählen, wählen Sie im Bedienfeld „Farbfelder“ aus dem Menü „Optionen“ die Option „Farbfelder ersetzen“, navigieren Sie zum Ordner und wählen Sie die Datei.
- Wenn Sie Farbfelder aus einer externen Farbpalette hinzufügen möchten, wählen Sie im Bedienfeld „Farbfelder“ im Menü „Optionen“ den Befehl „Farbfelder hinzufügen“, navigieren Sie zu dem betreffenden Ordner und wählen Sie eine ACT- oder GIF-Farbpalettendatei aus.

Hinzufügen oder Ersetzen einer Farbe im Bedienfeld „Farbfelder“

Hinweis: Es ist nicht möglich, Arbeitsschritte zum Hinzufügen oder Löschen von Farbfeldern über „Bearbeiten“ > „Rückgängig“ rückgängig zu machen.

- 1 Wählen Sie im Bedienfeld „Werkzeuge“ die Pipette aus.
- 2 Wählen Sie im Eigenschafteninspektor im Popupmenü „Beispiel“ die Anzahl der Pixel für die Farbprobe aus: „1 Pixel“, „3x3 Durchschnitt“ oder „5x5 Durchschnitt“.
- 3 Klicken Sie in einem geöffneten Fireworks-Dokument auf einen beliebigen Punkt, um eine Farbprobe zu entnehmen.
 - Wenn Sie eine Farbe hinzufügen möchten, führen Sie im Bedienfeld „Farbfelder“ die Spitze des Pipettenzeigers auf die leere Stelle hinter dem letzten Farbfeld.
 - Wenn Sie eine Farbe in dem Farbfeld ersetzen möchten, halten Sie die Umschalttaste gedrückt und führen Sie den Pipettenzeiger im Bedienfeld „Farbfelder“ über das Farbfeld, das Sie ersetzen möchten.
- 4 Klicken Sie dann auf die betreffende Stelle, um das Farbfeld hinzuzufügen bzw. zu ersetzen.



Wenn Sie im Pop-up-Farbfenster im Menü „Optionen“ den Befehl „Websicher machen“ auswählen, werden nicht websichere Farben, die Sie mit dem Pipettenzeiger auswählen, in die nächstfolgende websichere Farbe umgewandelt.

Löschen eines Farbfeldes

- ❖ Um ein Farbfeld zu löschen, halten Sie die Strg-Taste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Mac OS) gedrückt und klicken Sie auf das betreffende Farbfeld.

Löschen oder Sortieren von Farbfeldern

- Zum Löschen des gesamten Bedienfelds „Farbfeld“ wählen Sie „Farbfelder löschen“ im Menü „Optionen“ des Bedienfelds „Farbfelder“.
- Wählen Sie im Menü „Optionen“ des Bedienfelds „Farbfelder“ den Befehl „Nach Farbe sortieren“, um die Farbfelder nach ihrem Farbwert zu sortieren.

Speichern einer Farbfeldgruppe

- ❖ Wenn Sie eine Kollektion von Farbproben speichern möchten, stellen Sie die gewünschten Farben zusammen, wählen Sie im Bedienfeld „Farbfelder“ im Menü „Optionen“ den Befehl „Farbfelder speichern“ und legen Sie einen Dateinamen und den Speicherort fest.


Erstellen und Ändern von Farben im Farbmischer

Im Farbmischer („Fenster“ > „Farbmischer“) können Sie die aktuellen Strich- und Füllfarben anzeigen und ändern.

Der Farbmischer identifiziert Farben standardmäßig als Hexadezimal-RGB-Farben und zeigt die Farbwerte der Farbkomponenten Rot (R), Grün (G) und Blau (B) an. Hexadezimal-RGB-Werte werden anhand eines Wertebereichs zwischen 00 und FF berechnet.

Farbmodell	Modus des Farbausdrucks
RGB	Werte aus Rot, Grün und Blau, wobei jede Komponente einen Wert zwischen 0 und 255 hat. 0-0-0 entspricht hierbei Schwarz und 255-255-255 Weiß.
Hexadezimal	RGB-Werte aus Rot, Grün und Blau, wobei jede Komponente einen Hexadezimalwert von 00 bis FF hat. 00-00-00 entspricht Schwarz und FF-FF-FF entspricht Weiß.
HSB	Werte von Farbton, Sättigung und Helligkeit. Der Farbton hat einen Wert zwischen 0 und 360 Grad und Sättigung und Helligkeit haben einen Wert zwischen 0 % und 100 %.
CMY	Werte aus Cyan, Magenta und Gelb (Yellow), wobei jede Komponente einen Wert zwischen 0 und 255 hat. 0-0-0 entspricht hierbei Weiß und 255-255-255 Schwarz.
Graustufen	Ein Prozentsatz von Schwarz. Die Einzelkomponente Schwarz (Black, K) hat einen Wert zwischen 0 % und 100 %, wobei 0 Weiß und 100 Schwarz entspricht und die dazwischen liegenden Werte Grautöne darstellen.

Im Farbmischer können Sie im Menü „Optionen“ alternative Farbmodelle auswählen. Die aktuellen Farbkomponentenwerte ändern sich mit jedem neuen Farbmodell.

 Obwohl CMY eine Farbmodelloption ist, sind direkt aus Fireworks exportierte Grafiken zum Drucken nicht ideal. Um exportierte Fireworks-Grafiken für den Druck zu optimieren, importieren Sie sie nach Adobe Illustrator, Adobe Photoshop oder Adobe FreeHand. Weitere Informationen finden Sie in der Dokumentation dieser Anwendungen.

Anwenden einer Farbe auf ein ausgewähltes Vektorobjekt

- 1 Klicken Sie im Farbmischer auf das Symbol neben dem Feld „Strichfarbe“ oder „Füllfarbe“.
- 2 Bewegen Sie das Auswahlwerkzeug über die Farbleiste und klicken Sie darauf.

Auswählen einer Farbe

- 1 Heben Sie die Auswahl aller Objekte auf, um eine versehentliche Objektbearbeitung beim Mischen von Farben zu vermeiden.
- 2 Klicken Sie entweder auf das Feld „Strichfarbe“ oder „Füllfarbe“.

- 3 Wählen Sie im Farbmischer im Menü „Optionen“ ein Farbmodell aus.
- 4 Geben Sie zur Angabe eines Farbwertes den gewünschten Wert in die Textfelder der Farbkomponenten ein, verschieben Sie die Schieberegler an die gewünschte Position oder wählen Sie in der Farbleiste die gewünschte Farbe aus.

Zyklischer Wechsel durch die Farbmodelle

- ❖ Klicken Sie bei gedrückter Umschalttaste unten im Farbmischer auf die Farbleiste.

Hinweis: Die Optionen im Farbmischer ändern sich nicht.

Erstellen von Farben mit der System-Farbauswahl

- 1 Klicken Sie auf ein beliebiges Farbfeld.
- 2 Wählen Sie im Menü „Optionen“ eines Popup-Farbfensters die Option „Windows-Betriebssystem“ oder „Mac OS“.
- 3 Wählen Sie in der System-Farbauswahl eine Farbe aus.

Verwalten von Farben im Bedienfeld „Farbpalette“

- ❖ Klicken Sie zum Öffnen der Farbpalette auf „Fenster“ > „Sonstige“ > „Farbpalette“.



Suchen der nächsten websicheren Farbe für eine beliebige Farbe

- 1 Klicken Sie im Bedienfeld „Farbpalette“ auf der Registerkarte „Auswahl“ auf das Feld der betreffenden Füllfarbe.
- 2 Klicken Sie zur Entnahme einer Farbprobe mit der Pipette in einem beliebigen Fireworks-Dokument auf eine beliebige Stelle.

Die nächstfolgende websichere Farbe wird unter dem Feld der aktiven Füllfarbe angezeigt.

Hinweis: Auf der Registerkarte „Auswahl“ können Sie außerdem Farben von einem Farbmodus zum anderen konvertieren (z. B. RGB und CMYK) sowie den Anzeigemodus für Farben auswählen.

Erstellen und Austauschen von Farbpaletten

- 1 Öffnen Sie im Bedienfeld „Farbpalette“ die Registerkarte „Mischer“.
- 2 Verwenden Sie die fünf Füllfarbfelder unten im Bedienfeld, um die vier Grundfarben für das Dokument festzulegen.
- 3 Verwenden Sie bei Bedarf das HSB-Farbrad unten rechts im Bedienfeld, um Farbton, Sättigung oder Helligkeit der Palette zu ändern.

- 4 Wenn Sie zwei verschiedene Paletten für Ihr Dokument ausprobieren möchten, klicken Sie auf der linken Seite des Bedienfeldes auf „Palette2“ und wählen Sie die Grundfarben für die zweite Palette aus.
- 5 Um zwischen den beiden Paletten hin- und herzuwechseln, klicken Sie auf eines der beiden Symbole für die Farbersetzung.

Hinweis: Mit dieser Funktion zum Austausch von Paletten werden Füllungen, Pinselstriche und Farbverläufe in Vektorelementen, jedoch nicht in Bitmapelementen oder grafischen Symbolen ersetzt.

Exportieren einer Palette

- 1 Wählen Sie die Palette aus, die Sie exportieren möchten (Palette 1 oder Palette 2).
- 2 Klicken Sie auf das Symbol „Als Bitmap exportieren“, um die Palette als Bitmapdatei zu exportieren, bzw. auf das Symbol „Als Farbtabelle exportieren“, um die Palette als ACT-Datei zu exportieren.

Erstellen eines Farbverlaufs

- 1 Öffnen Sie im Bedienfeld „Farbpalette“ die Registerkarte „Verlauf“.
- 2 Legen Sie in den Füllfeldern unten im Bedienfeld die Anfangs- und Endfarben für den Verlauf fest.
- 3 Legen Sie mit dem Schieberegler „Schritte“ die Anzahl der Farbstufen im Verlauf fest.

Hinweis: Wenn Sie den Mauszeiger über ein beliebiges Farbfeld führen, wird der Hexadezimalwert der betreffenden Farbe angezeigt.

Erstellen einer gemeinsamen Palette

Wenn Sie mehrere Bilder bearbeiten, die eine eingeschränkte Farbpalette haben, können Sie eine gemeinsame Farbpalette mit den Farben in diesen Bildern exportieren. Zum Erstellen einer gemeinsamen Farbpalette ist es erforderlich, dass sich alle Bilder im selben Ordner befinden.

- 1 Wählen Sie „Befehle“ > „Web“ > „Gemeinsame Palette“.
- 2 Geben Sie die Höchstzahl der Farben an, die in die gemeinsame Palette aufgenommen werden sollen.
- 3 Klicken Sie auf „Durchsuchen“, um den Ordner anzugeben, in dem sich die Bilder befinden, und klicken Sie auf „OK“.

Auswählen von Farben aus einem Popup-Farbfenster

Wenn Sie auf ein beliebiges Farbfeld klicken, wird ein Popup-Farbfenster geöffnet, das dem Bedienfeld „Farbfelder“ ähnelt.

Auswählen einer Farbe für ein Farbfeld

- 1 Klicken Sie auf ein Farbfeld.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:
 - Wenn Sie ein Farbfeld zuweisen möchten, klicken Sie auf das gewünschte Farbfeld.
 - Wenn Sie eine Farbe zuweisen möchten, klicken Sie mit der Pipette an einer beliebigen Stelle des Bildschirms auf eine Farbe.
 - Wenn Sie den Pinselstrich oder die Füllung transparent machen möchten, klicken Sie im Popupfenster auf die Schaltfläche „Transparent“.

Anzeige der aktuellen Farbfeldgruppe des Bedienfeldes „Farbfelder“

- ❖ Wählen Sie im Menü „Optionen“ des Popup-Farbfensters den Befehl „Farbfelder-Bedienfeld“.

Anzeigen einer anderen Farbfeldgruppe im Popup-Farbfenster

- ❖ Wählen Sie im Menü „Optionen“ des Popup-Farbfensters eine Farbfeldgruppe aus.

Hinweis: Die Auswahl einer Farbfeldgruppe an dieser Stelle wirkt sich nicht auf das Bedienfeld „Farbfelder“ aus.

Entnehmen von Farbproben aus einem Popup-Farbfenster

Wenn ein Popup-Farbfenster geöffnet ist, wird der Mauszeiger als spezielle Pipette angezeigt, mit der an einem beliebigen Bildschirm Punkt Farbproben entnommen werden können. Eine spezielle Bezeichnung für diesen Vorgang lautet *Sampling*.

- 1 Klicken Sie auf ein beliebiges Farbfeld.
- 2 Klicken Sie auf einen beliebigen Punkt im Fireworks-Arbeitsbereich, um für das Farbfeld eine Farbe auszuwählen.



Halten Sie während des Mausklicks die Umschalttaste gedrückt, um eine websichere Farbe auszuwählen.

Ermitteln von Farbwerten

Zusätzlich zum Farbmischer und zum Popup-Farbfenster können Sie zum Ermitteln von Farbwerten auch das Bedienfeld „Info“ verwenden.

Anzeigen des Farbwertes eines beliebigen Dokumententeils

- ❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:
 - Nehmen Sie den Farbmischer oder das Popup-Farbfenster als Ausgangsbasis.
 - Nehmen Sie das Bedienfeld „Info“ als Ausgangsbasis. Klicken Sie auf die Pipette, wählen Sie „Fenster“ > „Info“ und bewegen Sie den Mauszeiger auf das Objekt mit der Farbe, deren Wert Sie ermitteln möchten (nur Windows).

Anzeigen des Wertes der aktiven Strich- oder Füllungsfarbe.

- ❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:
 - Klicken Sie bei RGB oder anderen Farbsystemwerten auf „Fenster“ > „Farbmischer“.
 - Klicken Sie auf ein Farbfeld, um ein Popup-Farbfenster zu öffnen und den hexadezimalen Farbwert am oberen Fensterrand abzulesen.
 - Positionieren Sie den Zeiger über einem Farbfeld, und lesen Sie den Wert in der QuickInfo ab (nur Windows).

Hinweis: Standardmäßig werden im Bedienfeld „Info“ und im Farbmischer die RGB-Werte der Farbe angezeigt. Der hexadezimale Wert kann im Popup-Farbfenster abgelesen werden.

Anzeigen von Farbinformationen für ein anderes Farbmodell

- ❖ Wählen Sie im Bedienfeld „Info“ oder im Farbmischer aus dem jeweiligen Menü „Optionen“ ein anderes Farbmodell aus.

Simulieren von websicheren Farben und Transparenz durch Rasterung

Wenn Sie eine Farbe verwenden, die nicht websicher ist, wenden Sie eine Webrasterfüllung an. Dadurch können Sie die Farbe einer websicheren Farbe annähern, bei der keine Farbverschiebung oder Rasterung auftritt, wenn Sie sie mit einer websicheren Farbpalette exportieren.

Um den Eindruck von Transparenz zu erwecken, wenden Sie die transparente Rasterfüllung an. Bei transparenten Objekten ist der Hintergrund der Webseite durch jedes zweite Pixel der transparenten Webrasterfüllung hindurch zu sehen.

Hinweis: Die Webrasterung kann die Dateigröße erhöhen.



Zwei websichere Farben bilden eine Webrasterfüllung.

Anwenden einer Webrasterfüllung

- 1 Wählen Sie ein Objekt aus, das eine nicht websichere Farbe enthält.
- 2 Wählen Sie im Eigenschafteninspektor im Popupmenü „Fülloptionen“ die Option „Web-Rastern“ aus.
- 3 Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf das Feld „Füllfarbe“, um das Popupfenster „Fülloptionen“ zu öffnen.

Die nicht websichere Farbe des Objekts wird im Feld „Ausgangsfarbe“ angezeigt. Die beiden websicheren Rasterfarben werden in den rechten Farbfeldern angezeigt. Die Webrasterung wird im Objekt dargestellt und hier zur aktiven Füllfarbe.

Hinweis: Wenn Sie den Rand einer Webrasterfüllung auf „Anti-Alias“ oder „Weiche Kante“ einstellen, ergeben sich dabei nicht websichere Farben.

- 4 Klicken Sie auf einen Punkt außerhalb des Popupfensters, um es zu schließen.

Anwenden einer transparenten Rasterfüllung

- 1 Wählen Sie ein Objekt aus, auf das die transparente Füllung angewendet werden soll.
- 2 Wählen Sie im Eigenschafteninspektor im Popupmenü „Fülloptionen“ die Option „Web-Rastern“ aus.
- 3 Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf das Feld „Füllfarbe“, um das Popupfenster „Fülloptionen“ zu öffnen.
- 4 Aktivieren Sie die Option „Transparent“.

Das Objekt auf der Leinwand hat anschließend nur noch die halbe Deckkraft und wirkt daher durchscheinend.

- 5 Klicken Sie auf einen Punkt außerhalb des Popupfensters, um es zu schließen.
- 6 Exportieren Sie das Objekt als GIF- oder PNG-Datei und wählen Sie die Option „Indextransparenz“ oder „Alphatransparenz“ aus. Weitere Informationen finden Sie unter „[Transparentmachen von Bereichen](#)“ auf Seite 244.

Hinweis: Nicht alle Browser unterstützen PNG-Dateien.

Kuler-Bedienfeld

Wissenswertes zum Kuler-Bedienfeld

Das Kuler™-Bedienfeld ist ein Portal zu Farbgruppen bzw. Schemata, die von einer Online-Community von Designern erstellt wurden. Über das Bedienfeld können Sie Tausende von Schemata in Kuler™ durchsuchen und anschließend einige herunterladen, um sie zu bearbeiten oder in eigene Projekte einzubinden. Sie haben mit dem Kuler-Bedienfeld auch die Möglichkeit, Schemata zu erstellen und zu speichern und dann per Upload für die Kuler-Community bereitzustellen.

Das Kuler-Bedienfeld ist verfügbar in Adobe Photoshop® CS4, Adobe Flash® Professional CS4, Adobe InDesign® CS4, Adobe Illustrator® CS4 und Adobe Fireworks® CS4. In den französischen Versionen dieser Produkte ist das Bedienfeld nicht verfügbar.

Ein Video zum Kuler-Bedienfeld finden Sie unter www.adobe.com/go/lrvid4088_xp_de.

Einen Artikel über Kuler und Farbinspiration finden Sie im Blog von Veerle Pieters unter http://veerle.duoh.com/blog/comments/adobe_kuler_update_and_color_tips/.

Durchsuchen von Schemata

Zum Stöbern in Schemata benötigen Sie eine Internetverbindung.

Suchen nach Schemata

- 1 Wählen Sie „Fenster“ > „Erweiterungen“ > „Kuler“ und wählen Sie dann das Durchsuchenbedienfeld aus.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Geben Sie in das Suchfeld den Namen eines Schemas, Tags oder Autors ein.
Hinweis: Verwenden Sie für Suchbegriffe nur alphanumerische Zeichen (Aa-Zz, 0-9).
 - Sie können die Suchergebnisse filtern, indem Sie eine Option aus den Popup-Menüs oberhalb der Ergebnisse auswählen.

Online-Anzeige eines Kuler-Schemas

- 1 Wählen Sie im Durchsuchenbedienfeld ein Schema aus den Suchergebnissen aus.
- 2 Klicken Sie auf das Dreieck rechts neben dem Schema und wählen Sie „Online in kuler anzeigen“.

Speichern häufiger Suchvorgänge

- 1 Wählen Sie im ersten Popup-Menü des Durchsuchenbedienfelds die Option „Benutzerdefiniert“.
- 2 Geben Sie im dann angezeigten Dialogfeld Ihre Suchbegriffe ein und speichern Sie sie.

Um den Suchvorgang auszuführen, wählen Sie ihn aus dem ersten Popup-Menü aus.

Um eine gespeicherte Suche zu löschen, wählen Sie im Popup-Menü die Option „Benutzerdefiniert“. Entfernen Sie dann die Einträge für die zu löschenden Suchvorgänge und klicken Sie auf „Speichern“.

Arbeiten mit Schemata

Über das Kuler-Bedienfeld können Sie Schemata erstellen und bearbeiten und die Resultate dann in Ihren Projekten verwenden.

Hinweis: In Illustrator erstellen und bearbeiten Sie Schemata nicht über das Erstellenbedienfeld, sondern über das Dialogfeld „Farben bearbeiten“ bzw. „Bildmaterial neu färben“. Einzelheiten finden Sie in der Illustrator-Hilfe.

Einfügen eines Schemas in das Farbfeldbedienfeld der verwendeten Anwendung

- 1 Wählen Sie im Durchsuchenbedienfeld das gewünschte Schema aus.
- 2 Klicken Sie auf das Dreieck rechts neben dem Schema und wählen Sie „Zu Farbfelderbedienfeldern hinzufügen“.
Sie können ein Schema auch über das Erstellenbedienfeld hinzufügen. Klicken Sie dazu unten im Bedienfeld auf die Schaltfläche „Zu Farbfeldern hinzufügen“.

Bearbeiten eines Schemas

- 1 Doppelklicken Sie im Durchsuchenbedienfeld auf das zu bearbeitende Schema. Das Schema wird im Erstellenbedienfeld geöffnet.
- 2 Bearbeiten Sie das Schema mit den im Erstellenbedienfeld verfügbaren Werkzeugen. Weitere Informationen finden Sie im Schema „Erstellen von Bedienfeld-Werkzeugen“ weiter unten.
- 3 Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:
 - Klicken Sie auf die Schaltfläche „Schema speichern“, um das Schema zu speichern.
 - Um das Schema dem Farbfelderbedienfeld Ihrer Anwendung hinzuzufügen, klicken Sie unten im Bedienfeld auf die Schaltfläche „Zu Farbfeldern hinzufügen“.
 - Um das Schema auf die Kuler-Website hochzuladen, klicken Sie unten im Bedienfeld auf die Schaltfläche „Hochladen“.

Erstellen von Bedienfeld-Werkzeugen

Das Erstellenbedienfeld bietet eine Reihe von Werkzeugen zum Erstellen und Bearbeiten von Schemata.

- Wählen Sie aus dem Popup-Menü „Regel“ eine Harmonieregel aus. Die Basisfarbe dient im Rahmen der Harmonieregel als Grundlage für die Generierung der Farben in der Farbgruppe. Wenn Sie beispielsweise eine blaue Basisfarbe und die Harmonieregel „Komplementär“ wählen, wird eine Farbgruppe mit der Basisfarbe Blau und der zugehörigen Komplementärfarbe Orange erstellt.
- Wählen Sie die Regel „Benutzerdefiniert“, um ein Schema ohne Vorgaben zu erstellen.
- Passen Sie die Farben im Farbrad an. Beim Durchführen von Änderungen werden die Farben der Farbgruppe weiterhin von der ausgewählten Harmonieregel bestimmt.
- Über den Helligkeitsregler neben dem Farbrad legen Sie die Farbhelligkeit fest.
- Um die Grundfarbe zu ändern, ziehen Sie die Markierung für die Grundfarbe (die größte Markierung mit zwei Ringen) über das Farbrad. Sie können die Grundfarbe auch über die Farbbregler unten im Dialogfeld einstellen.
- Legen Sie eine der vier anderen Farben in der Farbgruppe als Grundfarbe fest. Wählen Sie das entsprechende Farbfeld aus und klicken Sie auf die Schaltfläche mit dem Zielkreuz unterhalb der Farbgruppe.
- Legen Sie die Vorder-/Hintergrundfarbe bzw. Kontur-/Flächenfarbe der Hostanwendung als Grundfarbe fest. Klicken Sie auf eine der ersten beiden Schaltflächen unterhalb der Farbgruppe.
- Um eine Farbe aus der Farbgruppe zu entfernen, wählen Sie das entsprechende Farbfeld aus und klicken Sie auf die Schaltfläche „Farbe entfernen“ unterhalb der Farbgruppe. Um eine Farbe hinzuzufügen, wählen Sie ein leeres Farbfeld aus und klicken Sie auf die Schaltfläche „Farbe hinzufügen“.
- Experimentieren Sie mit den Farbeffekten, indem Sie eine neue Harmonieregel auswählen und die Markierungen auf dem Farbrad verschieben.

- Doppelklicken Sie in der Farbgruppe auf ein Farbfeld, um die entsprechende Farbe als aktive Farbe (Vorder- oder Hintergrund bzw. Kontur/Fläche) festzulegen. Wenn die Anwendung nicht über eine Funktion für aktive bzw. ausgewählte Farben verfügt, wird im Kuler-Bedienfeld entsprechend die Vordergrundfarbe bzw. Flächenfarbe festgelegt.

Anwenden von Pinselstrichen und Füllungen

Anwenden und Ändern von Pinselstrichen

Sie haben umfassende Kontrolle über jede Feineinstellung des Pinsels, z. B. hinsichtlich Tintenmenge, Größe und Form der Spitze, Textur und Randeffekte. Änderungen an Strichattributen können vor oder nach der Objekterstellung vorgenommen werden. Das Stiftsymbol repräsentiert das Feld „Strichfarbe“ im Bedienfeld „Werkzeuge“, im Eigenschafteninspektor sowie im Farbmischer.



Wenn Sie einen Pinselstrich auf ein Bitmap-Objekt anwenden möchten, verwenden Sie Live-Effekte von Photoshop und wählen Sie das Strichattribut aus. (Weitere Informationen finden Sie unter „[Anwenden von Live-Filtern](#)“ auf Seite 129.)

Ändern der Strichattribute für ausgewählte Objekte

Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:

- Wählen Sie im Eigenschafteninspektor im Popupmenü „Pinselstrichkategorie“ das gewünschte Strichattribut aus.
- Wählen Sie im Popupmenü „Pinselstrichkategorie“ die Option „Pinselstrichoptionen“ aus, damit weitere Optionen angezeigt werden, und wählen Sie dann das gewünschte Strichattribut aus.

Ändern der Strichfarbe eines Zeichenwerkzeugs

- 1 Drücken Sie Strg + D (Windows) bzw. Befehl + D (Macintosh), um die Auswahl aller Objekte aufzuheben.
- 2 Wählen Sie im Bedienfeld „Werkzeuge“ ein Zeichenwerkzeug aus.
- 3 Klicken Sie im Bedienfeld „Werkzeuge“ oder im Eigenschafteninspektor auf das Feld „Strichfarbe“.
- 4 Wählen Sie eine Farbe aus und zeichnen Sie das Objekt.

Hinweis: Ein neu erstellter Strich nimmt die Farbe an, die aktuell im Feld „Strichfarbe“ angezeigt wird.

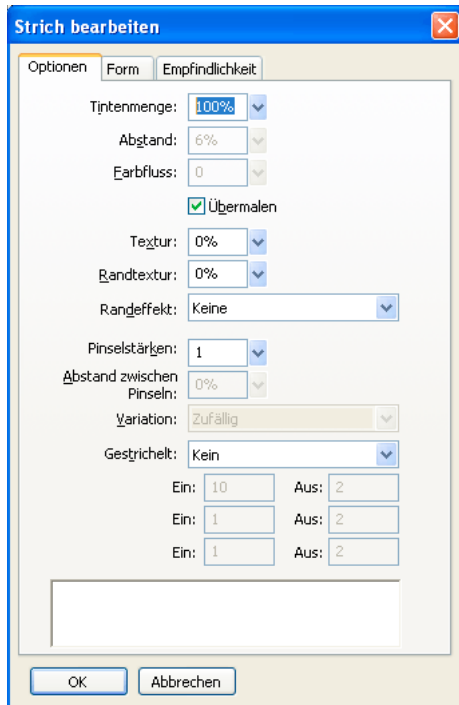
Entfernen der Strichattribute von einem ausgewählten Objekt

Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:

- Wählen Sie im Eigenschafteninspektor im Popupmenü „Pinselstrichkategorie“ oder im Popupfenster „Pinselstrichoptionen“ die Option „Ohne“.
- Klicken Sie im Bedienfeld „Werkzeuge“ oder im Eigenschafteninspektor auf das Feld „Strichfarbe“ und dann auf die Schaltfläche „Transparent“

Erstellen und Bearbeiten benutzerdefinierter Pinselstriche

Über das Dialogfeld „Pinselstrich bearbeiten“ lassen sich bestimmte Stricheigenschaften ändern.



Öffnen des Dialogfelds „Pinselstrich bearbeiten“

- 1 Wählen Sie im Eigenschafteninspektor im Popupmenü „Pinselstrichkategorie“ die Option „Pinselstrichoptionen“ aus.
- 2 Klicken Sie auf „Erweitert“.

Die Strichvorschau am unteren Rand jeder Registerkarte zeigt den aktuellen Strich und dessen aktuelle Einstellungen. Die aktuellen Einstellungen für Druck- und Geschwindigkeitsempfindlichkeit werden in der Vorschau durch einen Strich dargestellt, der von links nach rechts dünner oder blasser wird oder sich anderweitig verändert.

Einstellen der allgemeinen Pinselstrichoptionen

- 1 Legen Sie auf der Registerkarte „Optionen“ die Tintenmenge, den Abstand und den Farbfluss fest. Mit höheren Farbflüssen werden Striche erstellt, deren Fluss sich mit der Zeit ändert, z. B. ein Airbrush.
- 2 Wählen Sie die Pinselstrichoptionen aus:
 - Wenn sich Pinselstriche überlappen sollen, damit ein dichteres Strichmuster entsteht, aktivieren Sie die Option „Übermalen“.
 - Ändern Sie den Wert im Feld „Textur“, um die Strichtextur festzulegen. Je höher der Wert, desto kräftiger erscheint die Textur.
 - Geben Sie zur Festlegung von Randtexturen im Feld „Randtextur“ einen Wert ein. Wählen Sie dann im Popupmenü „Randeffekt“ einen Randeffekt aus.

- Stellen Sie die Anzahl der Spitzen ein, die der Pinselstrich haben soll. Geben Sie bei mehreren Pinselspitzen einen Wert in das Feld „Abstand zwischen Spitzen“ ein und wählen Sie dann die Methode für die Farbwechselreihenfolge aus.
- Wenn Sie eine gepunktete oder gestrichelte Linie erstellen möchten, wählen Sie eine Option aus dem Popupmenü „Gestrichelt“.
- Bei gestrichelten Linien können Sie die Länge der Striche und Zwischenräume einstellen. Hierzu legen Sie in den drei Texteingabefeldern „Ein“ und „Aus“ den ersten, zweiten bzw. dritten Teilstrich fest.

3 Klicken Sie auf „OK“.

Ändern der Pinselspitze

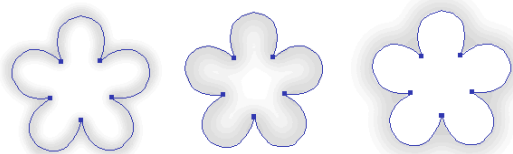
- 1 Aktivieren Sie auf der Registerkarte „Form“ die Option „Quadrat“, wenn Sie mit einer quadratischen Pinselspitze zeichnen möchten. Deaktivieren Sie diese Option, wenn die Pinselspitze rund sein soll.
- 2 Geben Sie für Pinselstärke, Kantenweichheit, Pinselerscheinungsbild und Pinselansatzwinkel die entsprechenden Werte ein.
- 3 Klicken Sie auf „OK“.

Hinweis: Fireworks enthält bestimmte Stricheinstellungen zur Feinabstimmung der durch Geschwindigkeit und Druck kontrollierten Strichattribute, wenn ein druckempfindliches Wacom-Tablett mit dazugehörigem Stift verwendet wird. Sie können das mit dem Stift zu kontrollierende Strichattribut auswählen.

Festlegen der Strichempfindlichkeit

- 1 Wählen Sie auf der Registerkarte „Empfindlichkeit“ eine Stricheigenschaft aus dem gleichnamigen Popupmenü.
- 2 Legen Sie in den Optionen unter „Abhängig von“ das Ausmaß fest, in dem die Empfindlichkeitswerte die aktuelle Stricheigenschaft beeinflussen.

Verschieben eines Pinselstrichs innerhalb oder außerhalb eines Pfads



Strich auf Pfad zentriert, Strich innerhalb des Pfads und Strich außerhalb des Pfads

Über das Popupmenü „Pinselstrich“ im Fenster „Pinselstrichoptionen“ können Sie einen Pinselstrich von seiner Standardposition (auf einem Pfad zentriert) auf eine andere Position verschieben.

- 1 Klicken Sie im Bedienfeld „Werkzeuge“ oder im Eigenschafteninspektor auf das Feld „Strichfarbe“, um das Popup-Farbfenster zu öffnen.
- 2 Wählen Sie unten im Populfenster aus dem Popupmenü entweder „Innerhalb des Pfads“ oder „Außerhalb des Pfads“.
- 3 (Optional) Aktivieren Sie die Option „Füllung über Pinselstrich“.

Der Strich überlagert normalerweise die Füllung. Durch Aktivierung der Option „Füllung über Pinselstrich“ wird die Füllung über dem Strich gezeichnet. Wenn Sie die Option „Füllung über Pinselstrich“ bei einem Objekt verwenden, dessen Füllung volle Deckkraft hat, werden alle Abschnitte des Striches, die innerhalb des Pfads liegen, verdeckt. Eine Füllung, die über einen bestimmten Transparenzgrad verfügt, vermischt sich möglicherweise mit einem Strich innerhalb des Pfads.


Erstellen von Pinselstrichstilen

Sie können bestimmte Pinselstricheigenschaften, wie z. B. Tintenmenge, Pinselform und Pinselempfindlichkeit, ändern und den benutzerdefinierten Pinselstrich als einen Stil speichern, der für viele Dokumente wiederverwendet werden kann.

- 1 Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:
 - Klicken Sie im Bedienfeld „Werkzeuge“ auf das Feld „Strichfarbe“ und dann auf „Pinselstrichoptionen“.
 - Wählen Sie im Eigenschafteninspektor im Popupmenü „Pinselstrichoptionen“ die Option „Pinselstrichoptionen“ aus.
- 2 Bearbeiten Sie die Pinselstrichattribute.
- 3 Klicken Sie auf die Schaltfläche „Benutzerdefinierten Pinselstrich speichern“, um die benutzerdefinierten Pinselstrichattribute als Stil für die zukünftige Verwendung zu speichern.

Erstellen und Bearbeiten von einfarbigen Füllungen

Sie können Füllungen für Vektorobjekte und Text erstellen oder verwenden Sie das Füllwerkzeug oder Verlaufswerkzeug, um Pixelbereiche zu füllen, deren Auswahl auf aktuellen Füllungseinstellungen beruht.

Das Füllwerkzeugsymbol  steht für das Feld „Füllfarbe“ im Bedienfeld „Werkzeuge“, im Eigenschafteninspektor und im Farbmischer.

Ändern der einfarbigen Füllfarbe von Vektorzeichenwerkzeugen und dem Füllwerkzeug

- 1 Wählen Sie ein Vektorzeichenwerkzeug oder das Füllwerkzeug aus.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:
 - Drücken Sie Strg + D (Windows) oder Befehl + D (Mac OS), um alle Objekte auszuwählen, und klicken Sie dann im Eigenschafteninspektor auf das Feld „Füllfarbe“, um das Popupfenster „Füllfarbe“ zu öffnen.
 - Klicken Sie im Bedienfeld „Werkzeuge“ bzw. im Farbmischer auf das Feld „Füllfarbe“, um das Popup-Farbfenster zu öffnen.
- 3 Wählen Sie eine Füllfarbe aus dem Farbfeldsatz oder entnehmen Sie mit der Pipette eine Farbprobe von einer beliebigen Stelle des Bildschirms.

Hinweis: Durch Auswahl des Textwerkzeugs nimmt das Feld „Füllfarbe“ stets die letzte vom Textwerkzeug verwendete einfarbige Textfarbe an.

Bearbeiten der einfarbigen Füllung eines ausgewählten Vektorobjekts

- 1 Klicken Sie im Eigenschafteninspektor, im Bedienfeld „Werkzeuge“ oder im Farbmischer auf das Feld „Füllfarbe“, um das Popup-Farbfenster zu öffnen.
- 2 Wählen Sie ein Farbfeld aus.

Erstellen und Anwenden von Füllmustern und Verlaufsfüllungen

- Mit *Füllmustern* können Sie ein Pfadobjekt mit einer Bitmap-Grafik füllen.
- Mit *Verlaufsfüllungen* können Sie durch einen stufenlosen Farbübergang verschiedene Effekte erzielen. Alle Füllkategorien außer „Ohne“, „Einfarbig“, „Muster“ und „Web-Rastern“ sind Verlaufsfüllungen.

Hinweis: Eine neu erstellte Füllung nimmt die aktuelle Farbe an, die im Bedienfeld „Werkzeuge“ im Feld „Füllfarbe“ angezeigt wird.

Anwenden eines Füllmusters auf ein ausgewähltes Objekt

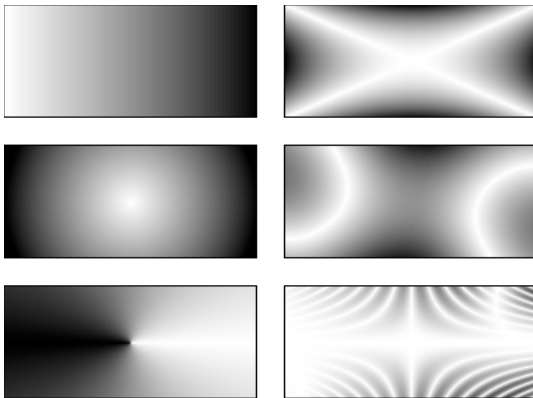
- 1 Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:
 - Wählen Sie im Eigenschafteninspektor im Popupmenü „Fülloptionen“ die Option „Muster“ aus.
 - Klicken Sie im Bedienfeld „Werkzeuge“ auf das Feld „Füllfarbe“. Klicken Sie dann auf „Fülloptionen“ und wählen Sie im Popupmenü „Fülloptionen“ die Option „Muster“ aus.
- 2 Wählen Sie im Popupmenü „Mustername“ ein Muster aus.

Erstellen eines benutzerdefinierten Füllmusters aus einer externen Datei

Legen Sie eine Bitmap-Datei als neues Füllmuster fest. Als Muster können Dateien mit folgendem Format verwendet werden: PNG, GIF, JPEG, BMP, TIFF und PICT (nur Mac OS). Handelt es sich bei dem Füllmuster um ein transparentes 32-Bit-Bild, wirkt sich die Transparenz bei Verwendung in Fireworks auf die Füllung aus. Bilder, die keine 32-Bit-Bilder sind, erhalten volle Deckkraft.

- 1 Achten Sie darauf, dass im Eigenschafteninspektor die Eigenschaften des Vektorobjekts angezeigt werden, und wählen Sie im Popupmenü „Fülloptionen“ die Option „Muster“ aus.
- 2 Klicken Sie auf das Feld „Füllfarbe“. Wählen Sie dann im Popupmenü „Mustername“ die Option „Andere“ aus.
- 3 Navigieren Sie zu der Bitmap-Datei, die Sie als neues Füllmuster verwenden möchten, und klicken Sie auf „Öffnen“.

Anwenden einer Verlaufsfüllung auf ein ausgewähltes Objekt



Objekte mit verschiedenen Verlaufsfüllungen

- ❖ Wählen Sie im Eigenschafteninspektor im Popupmenü „Fülloptionen“ einen Verlauf aus.

Bearbeiten einer Verlaufsfüllung



Pop-upfenster für die Bearbeitung eines Farbverlaufs

- 1 Wählen Sie ein Objekt mit Verlaufsfüllung aus oder wählen Sie im Eigenschafteninspektor im Pop-upmenü „Fülloptionen“ eine Verlaufsfüllung aus.
 - 2 Klicken Sie im Eigenschafteninspektor oder im Bedienfeld „Werkzeuge“ auf das Feld „Füllfarbe“, um das Pop-upfenster zu öffnen.
 - 3 Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:
 - Klicken Sie auf die Fläche unter dem Verlaufs balken, wenn Sie ein neues Farbfeld hinzufügen möchten.
 - Um ein abdeckendes Farbfeld hinzuzufügen, klicken Sie auf den Bereich oberhalb des Verlaufs balkens.
 - Wenn Sie eine Farbe oder ein abdeckendes Farbfeld aus dem Verlauf entfernen möchten, ziehen Sie das Farbfeld von dem Pop-upmenü „Verlauf bearbeiten“ weg.
 - Zum Festlegen oder Ändern einer Farbe oder eines Farbfeldes klicken Sie auf das Farbfeld und wählen Sie eine Farbe aus.
 - Um die Transparenz eines abdeckendes Farbfeldes festzulegen oder zu ändern, klicken Sie auf das betreffende Farbfeld und stellen Sie entweder den Schieberegler auf den gewünschten Prozentsatz der Transparenz ein (0 ist vollständig transparent, 100 ist vollständig abdeckend) oder geben Sie für die Deckkraft einen Wert zwischen 0 und 100 ein. Drücken Sie dann die Eingabetaste oder klicken Sie auf eine Stelle außerhalb des Pop-upfensters „Verlauf bearbeiten“.
- Hinweis:** In transparenten Bereichen ist die schachbrettartige Transparenzfläche durch den Verlauf hindurch zu sehen.
- Wenn Sie den Übergang zwischen den Farben des Verlaufs anpassen möchten, schieben Sie die Farbfelder nach rechts oder links.

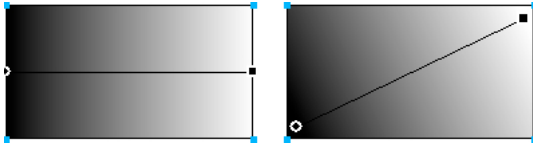
Erstellen von Füllungen mit dem Verlaufswerkzeug

Mit dem Verlaufswerkzeug können Sie ein Objekt mit einem Verlauf anstatt mit einer einfarbigen Fläche füllen. Das Verlaufswerkzeug behält die Eigenschaften des zuletzt verwendeten Elements bei.

- 1 Klicken Sie im Bedienfeld „Werkzeuge“ auf das Füllwerkzeug und klicken Sie im Pop-upmenü auf das Verlaufswerkzeug.
- 2 Wählen Sie im Eigenschafteninspektor die Attribute aus.
- 3 Legen Sie per Mausklick und Ziehen des Mauszeigers einen Anfangspunkt für den Verlauf sowie Richtung und Länge der Verlaufsfläche fest.

Transformieren und Verzerren von Füllungen

Sie können das Füllmuster bzw. die Verlaufsfüllung eines Objekts verschieben, drehen und neigen sowie die Breite ändern. Wenn Sie ein Objekt mit Füllmuster oder Verlaufsfüllung mit dem Zeiger- oder dem Verlaufswerkzeug auswählen, wird am oder in der Nähe des Objekts eine Reihe von Griffen angezeigt. Ziehen Sie diese Griffe, um die Füllung des Objekts anzupassen.



Mit den Füllungsgriffen können Sie das Füllmuster bzw. die Verlaufsfüllung interaktiv anpassen.

- Wenn Sie die Füllung in einem Objekt verschieben möchten, ziehen Sie den runden Griff oder klicken Sie mit dem Verlaufswerkzeug auf eine neue Position.
- Um die Breite und die Neigung einer Füllung anzupassen, ziehen Sie einen der eckigen Griffpunkte.
- Zum Drehen der Füllung ziehen Sie die Linien zwischen den Griffpunkten.



Wenn Sie die Füllung in Schritten von 45 Grad drehen möchten, halten Sie die Umschalttaste gedrückt, während Sie an den Linien ziehen.

Modifizieren der Füllränder

Die Ränder einer Füllung können ein normaler präziser Rand sein oder durch Anti-Aliasing und die Option „Weiche Kante“ weichgezeichnet werden.

Anti-Alias ist die Standardeinstellung für Ränder. Beim Anti-Aliasing wird der Rand unauffällig mit dem Hintergrund verschmolzen, um gezackte Ränder auszugleichen, die bei runden Objekten wie Ellipsen oder Kreisen vorkommen können.

Bei der Funktion „Weiche Kante“ entsteht dagegen eine deutlich sichtbare Überblendung auf beiden Seiten des Randes. Der Rand wirkt dadurch weicher und es entsteht eine Art Leuchteffekt.

- 1 Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:
 - Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf das Popupmenü „Rand“.
 - Klicken Sie im Bedienfeld „Werkzeuge“ auf das Feld „Füllfarbe“, dann auf „Fülloptionen“ und schließlich auf das Popupmenü „Rand“.
- 2 Legen Sie eine Randooption fest: „Hart“, „Anti-Alias“ oder „Weiche Kante“.
- 3 Legen Sie bei einer weichen Kante die Anzahl der Pixel fest (zwischen 0 und 100), die auf beiden Seiten des Randes weichgezeichnet werden sollen. Der Standardwert beträgt 10. Je höher der Wert, desto stärker der Weichzeichnungseffekt.



Speichern einer benutzerdefinierten Verlaufsfüllung

- ❖ Um die aktuellen Einstellungen für die Verlaufsfüllung als benutzerdefinierten Verlauf für die Verwendung in mehreren Dokumenten speichern zu können, ist es erforderlich, die Einstellungen als Stil zu speichern.

Entfernen einer Füllung aus einem ausgewählten Objekt

Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:

- Wählen Sie im Popupfenster „Fülloptionen“ oder im Eigenschafteninspektor im Popupmenü „Fülloptionen“ die Option „Ohne“.
- Klicken Sie auf ein Füllfarbenfeld und dann auf die Schaltfläche „Transparent“. Mit dieser Option können nur einfarbige Füllungen entfernt werden.

Hinzufügen dreidimensionaler Effekte zu Strichen und Füllungen

Mit Texturen können Sie Pinselstrichen und Füllungen dreidimensionale Effekte verleihen. Texturen ändern die Helligkeit, aber nicht den Farbton, und geben Strichen und Füllungen ein natürlicheres Aussehen. Texturen sind bei breiten Strichen wirkungsvoller.



Mit den Strichoptionen im Eigenschafteninspektor bzw. im Popupfenster „Pinselstrichoptionen“ können Sie einem Pinselstrich Texturen hinzufügen.

Hinzufügen einer Textur zu einem Pinselstrich oder einer Füllung

- Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:
 - Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf das Popupmenü „Pinselstrichtextur“ oder „Fülltextur“.
 - Klicken Sie im Bedienfeld „Werkzeuge“ auf das Feld „Pinselstrichtextur“ oder „Fülltextur“. Klicken Sie dann auf „Pinselstrichoptionen“ oder „Fülloptionen“ und dann auf das Popupmenü „Textur“.
- Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:
 - Wählen Sie im Popupmenü eine Textur aus.
 - Wählen Sie im Popupmenü die Option „Andere“ und navigieren Sie zu einer Texturdatei.
***Hinweis:** Texturen lassen sich auf Dateien mit folgenden Formaten anwenden: PNG, GIF, JPEG, BMP, TIFF und PICT (nur Mac OS).*
- Geben Sie einen Prozentsatz zwischen 0 (geringste Intensität) und 100 (höchste Intensität) ein, um die Tiefe der Textur zu bestimmen.
- (Nur für Füllungen) Wählen Sie „Transparent“ aus, um der Füllung einen Transparenzgrad hinzuzufügen.

Hinzufügen benutzerdefinierter Texturen

- ❖ Sie können Bitmap-Dateien aus Fireworks und anderen Anwendungen als Texturen verwenden. Sie können Texturen aus Dateien mit folgenden Formaten zuweisen: PNG, GIF, JPEG, BMP, TIFF und PICT (nur Mac OS).

Erstellen einer neuen Textur aus einer externen Datei

- 1 Achten Sie darauf, dass im Eigenschafteninspektor die Eigenschaften des Vektorobjekts angezeigt werden, und wählen Sie in einem der beiden Popupmenüs für den Texturnamen die Option „Andere“ aus.
- 2 Navigieren Sie zu der Bitmap-Datei, die Sie als neue Textur verwenden möchten, und klicken Sie auf „Öffnen“.

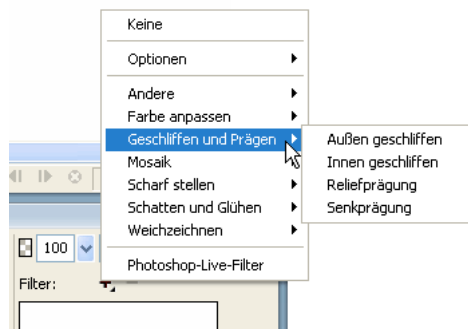
Kapitel 9: Verwenden von Live-Filtern

Anwenden von Live-Filtern

Live-Filter in Adobe® Fireworks® (früher als Live-Effekte bezeichnet) sind Erweiterungen, die Sie auf Vektorobjekte, Bitmaps und Text anwenden können. Live-Filter umfassen abgeflachte Kanten, Prägungen, einfarbige Schatten, Schlagschatten, Glühen, Farbkorrekturen, Weichzeichnen und Scharfzeichnen. Sie können Live-Filter auf ausgewählte Objekte direkt im Eigenschafteninspektor anwenden.

Live-Filter

Fireworks aktualisiert Live-Filter, wenn Sie Objekte bearbeiten, auf die diese Effekte angewendet wurden. Nach dem Anwenden eines Live-Filters können Sie die Filteroptionen jederzeit ändern oder die Filterreihenfolge zum Experimentieren mit kombinierten Filtern umstellen. Sie können Live-Filter aktivieren und deaktivieren oder diese im Eigenschafteninspektor löschen. Wenn Sie einen Filter entfernen, wird das ursprüngliche Erscheinungsbild des Objekts bzw. Bilds wiederhergestellt.

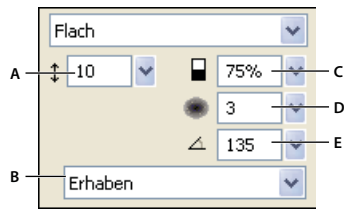


Pop-upmenü „Live-Filter“ im Eigenschafteninspektor

- Einige Filter (wie z. B. „Auto-Tonwertkorrektur“, „Gaußscher Weichzeichner“ und „Unschärf maskieren“), die es früher nur als irreversible Zusatzmodule bzw. Filter gab, können jetzt in Fireworks auch als Live-Filter eingesetzt werden.
- Sie können Zusatzmodule anderer Hersteller als Live-Filter hinzufügen oder die Filter in herkömmlicher Weise über das Menü „Filter“ einsetzen.
- Wenn der Eigenschafteninspektor auf halber Höhe angezeigt wird, klicken Sie auf „Filter bearbeiten“ oder „Filter hinzufügen“, um das Pop-upmenü „Live-Filter“ anzuzeigen.

Hinweis: Eine neu erstellte Füllung nimmt die aktuelle Farbe an, die im Feld „Füllfarbe“ des Bedienfelds „Werkzeuge“ angezeigt wird.

- Beim Anpassen von Live-Filtern können Sie mit den Einstellungen so lange experimentieren, bis Sie den gewünschten Effekt damit erzielen.



Popupmenü „Abgeflachte Kante innen“

A. Breite der abgeflachten Kante B. Vorgabe der Schaltfläche „Abgeflachte Kante“ C. Kontrast D. Weichheit E. Winkel der abgeflachten Kante

Anwenden von Live-Filtern

Anwenden von Live-Filtern auf ausgewählte Objekte

- 1 Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf das Pluszeichen (+) neben „Filter“ und wählen Sie im Popupmenü „Live-Filter hinzufügen“ einen Filter aus.

Der Filter wird der Liste „Live-Filter“ für das ausgewählte Objekt hinzugefügt.



Um einen Live-Filter nur auf einen bestimmten Pixelbereich innerhalb eines Bilds anzuwenden, können Sie einen markierten Bereich ausschneiden und einfügen, um eine Bitmap-Grafik zu erstellen, diese auswählen und dann den Live-Filter anwenden.

- 2 Geben Sie beim Öffnen eines Popupmenüs oder Dialogfelds die Einstellungen für den Filter ein. Führen Sie dann einen der folgenden Schritte aus:
 - Klicken Sie auf „OK“, falls es für den Live-Filter ein Dialogfeld gibt.
 - Wenn der Live-Filter ein Popupmenü besitzt, drücken Sie die Eingabetaste oder klicken Sie auf eine beliebige Stelle innerhalb des Arbeitsbereichs.
- 3 Wiederholen Sie die Schritte 1 und 2, um weitere Live-Filter anzuwenden.

Hinweis: Die Reihenfolge, in der die Live-Filter angewendet werden, wirkt sich auf den Gesamteffekt aus. Ziehen Sie die Live-Filter mit der Maus, um deren Verarbeitungsreihenfolge zu ändern.

Aktivieren oder Deaktivieren von auf Objekten angewendete Live-Filter

- ❖ Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf das Kontrollkästchen neben dem gewünschten Filter in der Liste „Filter“.

Aktivieren oder Deaktivieren aller auf ein Objekt angewendeten Live-Filter

- ❖ Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf das Pluszeichen (+) neben „Filter“. Wählen Sie dann im Popupmenü „Optionen“ > „Alle ein“ oder „Optionen“ > „Alle aus“.

Speichern von angewendeten Effekten

- ❖ Klicken Sie nach dem Hinzufügen oder Bearbeiten eines Live-Filters außerhalb des Popupmenüs der Einstellung oder drücken Sie die Eingabetaste.

Anwenden von abgeflachten Kanten

Durch Anwendung von abgeflachten Kanten wirken Objekte erhaben.



Rechteck mit innen abgeflachten Kanten und außen abgeflachten Kanten

- 1 Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf das Pluszeichen (+) neben „Filter“ und wählen Sie im Popupmenü eine Option für abgeflachte Kanten.
- 2 Bearbeiten Sie im Popupmenü die Filtereinstellungen.

Anwenden von Relief

Der Live-Filter „Relief“ lässt Bilder, Objekte oder Text gegenüber dem Hintergrund reliefartig hervorgehoben bzw. versenkt erscheinen.



Ein Objekt mit Senkrelief bzw. Reliefprägung

- 1 Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf das Pluszeichen (+) neben „Filter“ und wählen Sie im Popupmenü eine Relioption.
- 2 Bearbeiten Sie die Einstellungen für den Filter.

Wenn das Originalobjekt im Bereich mit dem Prägefilter dargestellt werden soll, aktivieren Sie die Option „Objekt anzeigen“.

Hinweis: Um Abwärtskompatibilität zu gewährleisten, ist in älteren Dokumenten die Option „Objekt anzeigen“ für Objekte, auf die der Live-Filter „Relief“ angewendet wurde, nicht verfügbar.

Anwenden von Schatten und Glühen

Wählen Sie einen der verschiedenen Schatten aus und geben Sie dann einen Schattenwinkel an, um zu simulieren, dass Licht auf das Objekt fällt.



Schlagschatten, Innerer Schatten und Glühfilter

Filtereinstellungen für Schatten

Für die verschiedenen Schattentypen sind unterschiedliche Optionen verfügbar.

- Ziehen Sie am Schieberegler „Winkel“, um die Richtung des Schattens einzustellen.
- Ziehen Sie den Schieberegler „Abstand“, um den Abstand des Schattens vom Objekt einzustellen.
- Aktivieren Sie das Kontrollkästchen „Einfarbig“, um den Schatten einfarbig zu gestalten.

- Sie können die Schattenfarbe festlegen, indem Sie das Farben-Popupmenü öffnen.
- Ziehen Sie den Schieberegler „Deckkraft“, um den Grad der Transparenz des Schattens in Prozent einzustellen.
- Ziehen Sie den Schieberegler „Weichheit“, um die Schärfe des Schattens einzustellen.
- Klicken Sie auf die Option „Vorschau“, um eine Vorschau des Schattens anzuzeigen.
- Wählen Sie „Ausparung“, um das Objekt auszublenden und nur dessen Schatten anzuzeigen.

Anwenden einfarbiger Schatten

- 1 Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf das Pluszeichen (+) neben „Filter“, wählen Sie „Schatten und Glühen“ und klicken Sie dann auf „Einfarbiger Schatten“.
- 2 Passen Sie im Dialogfeld „Einfarbiger Schatten“ die Filtereinstellungen an.
- 3 Klicken Sie abschließend auf „OK“.

Anwenden eines Schlagschattens oder inneren Schattens

- 1 Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf das Pluszeichen (+) neben „Filter“ und wählen Sie im Popupmenü eine Schattenoption.
 - „Schatten und Glühen“ > „Schlagschatten“
 - „Schatten und Glühen“ > „Innerer Schatten“
- 2 Bearbeiten Sie im Popupmenü die Filtereinstellungen.

Anwenden von Glüheffekten

- 1 Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf das Symbol „Filter hinzufügen“. Wählen Sie dann „Schatten und Glühen“ > „Glühen“.
- 2 Bearbeiten Sie im Popupmenü die Filtereinstellungen:
 - Legen Sie die Farbe des Glühens fest, indem Sie auf das entsprechende Farbfeld klicken.
 - Ziehen Sie den Schieberegler „Breite“, um die Breite des Glühens einzustellen.
 - Ziehen Sie den Schieberegler „Deckkraft“, um den Grad der Transparenz des Glühens in Prozent einzustellen.
 - Ziehen Sie den Schieberegler „Weichheit“, um die Schärfe des Glühens einzustellen.
 - Ziehen Sie den Schieberegler „Abstand“, um den Abstand des Glühens vom Objekt einzustellen.

Anwenden von Filtern und Photoshop-Zusatzmodulen als Live-Filter

Hinweis: Das Menü „Xtras“ früherer Fireworks-Versionen heißt seit Fireworks 8 „Filter“. Fireworks-Xtra-Erweiterungen werden jetzt als Filter bezeichnet.

Indem Sie integrierte Filter und Zusatzmodule im Popupmenü „Filter hinzufügen“ als Live-Filter anwenden, stellen Sie sicher, dass Sie die Filter bearbeiten bzw. vom Objekt wieder entfernen können.

Über das Menü „Filter“ sollten Sie Filter und Adobe Photoshop®-Zusatzmodule nur anwenden, wenn Sie sicher sind, dass der Filter nicht nachträglich bearbeitet bzw. wieder gelöscht werden soll. Sie können einen Filter nur löschen, wenn der Befehl „Rückgängig“ verfügbar ist.

Installieren und Anwenden von Photoshop-Zusatzmodulen

- 1 Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf die Schaltfläche „Filter hinzufügen“ und wählen Sie dann „Optionen“ > „Zusatzmodule suchen“.

- 2 Wählen Sie den Ordner, in dem die Photoshop-Zusatzmodule installiert sind, und klicken Sie auf „OK“.
- 3 Starten Sie Fireworks erneut, um die Zusatzmodule zu laden.

Hinweis: Wenn Sie die Zusatzmodule nachträglich in einen anderen Ordner verschieben, müssen Sie entweder die oben angeführten Schritte wiederholen oder „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ wählen und auf die Registerkarte „Zusatzmodule“ klicken, um den Pfad zu den Zusatzmodulen zu aktualisieren. Starten Sie Fireworks danach neu.

- 4 Um das Photoshop-Zusatzmodul auf ein ausgewähltes Objekt anzuwenden, klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf das Pluszeichen (+) neben „Filter“ und wählen Sie im Untermenü „Optionen“ einen Filter.

Anwenden von Photoshop-Ebeneneffekten

Hinweis: Wenn Sie eine PSD-Datei importieren, können Sie auch bereits in der Datei vorhandene Ebeneneffekte bearbeiten.

- 1 Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf die Schaltfläche „Filter hinzufügen“ und wählen Sie dann „Photoshop-Live-Effekte“.
- 2 Wählen Sie einen der Effekte im linken Fenster aus und bearbeiten Sie die Einstellungen im rechten Fenster. Sie können mehrere Effekte gleichzeitig auswählen.

Anwenden von Filtern auf gruppierte Objekte

Wenn Sie einen Filter auf eine Gruppe anwenden, wird dieser Filter auf alle Objekte dieser Gruppe angewendet. Beim Aufheben der Objektgruppierung werden für jedes Objekt wieder die individuell vorgenommenen Filtereinstellungen aktiviert.

Wenn Sie einen Filter auf ein einzelnes Objekt innerhalb einer Gruppe anwenden möchten, markieren Sie mithilfe des Teilauswahlwerkzeugs nur dieses Objekt.

Bearbeiten und Anpassen von Live-Filtern

Bearbeiten von Live-Filter-Einstellungen

- 1 Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf die Schaltfläche „Info“ neben dem Filter, den Sie bearbeiten möchten.
- 2 Passen Sie die Einstellungen für den Filter an.
Filter, die nicht bearbeitet werden können, sind abgeblendet.
- 3 Klicken Sie an eine Stelle außerhalb des Fensters oder drücken Sie die Eingabetaste.

Ändern der Reihenfolge oder Entfernen von Live-Filtern

Ändern der Reihenfolge von Live-Filtern

Sie können die Reihenfolge der auf ein Objekt angewandten Filter ändern. Durch die Neuordnung der Filter wird die Reihenfolge geändert, in der die Filter angewendet werden. Dies kann den Gesamteffekt verändern. Filter, die sich in der Liste oben befinden, werden vor den Filtern angewendet, die unten in der Liste stehen.

Generell sollten Filter, die das Innere eines Objekts beeinflussen (beispielsweise der Filter „Abgeflachte Kante innen“) vor Filtern angewendet werden, die das Äußere des Objekts verändern. So empfiehlt es sich z. B., den Filter „Abgeflachte Kante innen“ grundsätzlich vor den Filtern „Abgeflachte Kante außen“, „Glühen“ und „Schatten“ anzuwenden.

- ❖ Ziehen Sie zum Ändern der Filterreihenfolge einen Filter an eine andere Position in der Liste im Eigenschafteninspektor.

Entfernen einzelner auf ein ausgewähltes Objekt angewendeter Filter

- ❖ Wählen Sie den Filter, den Sie entfernen möchten, in der Liste im Eigenschafteninspektor aus und klicken Sie dann auf die Schaltfläche „Live-Filter löschen“.

Entfernen aller Filter von einem ausgewählten Objekt

- ❖ Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf das Pluszeichen (+) neben „Filter“ und wählen Sie aus dem Popupmenü die Option „Ohne“ aus.

Erstellen von benutzerdefinierten Live-Filtern

Benutzerdefinierte Live-Filter sind Stile, für die alle Eigenschaftsoptionen außer der Option „Filter“ deaktiviert sind. Wenn Sie eine spezielle Kombination von Einstellungen für Live-Filter speichern möchten, können Sie einen benutzerdefinierten Live-Filter erstellen.

Erstellen eines benutzerdefinierten Live-Filters über das Bedienfeld „Stile“

- 1 Wenden Sie Einstellungen für Live-Filter auf ausgewählte Objekte an. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „[Anwenden von Live-Filtern](#)“ auf Seite 128.
- 2 Wählen Sie im Menü „Optionen“ des Bedienfelds „Stile“ die Option „Neuer Stil“.
- 3 Heben Sie die Auswahl aller Eigenschaften außer der Eigenschaft „Effekt“ auf. Geben Sie dann einen Namen ein und klicken Sie auf „OK“.

Ein Stilsymbol, das den Live-Filter darstellt, wird dem Bedienfeld „Stile“ hinzugefügt.

Hinweis: Wenn Sie im Dialogfeld „Neuer Stil“ zusätzliche Eigenschaften auswählen, wird der betreffende Stil nicht mehr im Eigenschafteninspektor im Popupmenü „Live-Filter hinzufügen“ angezeigt. Er verbleibt jedoch im Bedienfeld „Stile“ als Stil.

Anwenden benutzerdefinierter Live-Filter auf ausgewählte Objekte

- ❖ Klicken Sie im Bedienfeld „Stile“ auf das Symbol für den benutzerdefinierten Live-Filter.
Sie können benutzerdefinierte Live-Filter wie jeden anderen Stil auch über das Bedienfeld „Stile“ umbenennen oder löschen. Standardfilter von Fireworks können nicht umbenannt und auch nicht gelöscht werden.

Speichern von Live-Filtern als Befehle

Sie können einen Filter speichern und wieder verwenden, indem Sie einen darauf basierenden Befehl erstellen. Dieser Befehl kann dann bei der Stapelverarbeitung verwendet werden.

- 1 Wenden Sie die Filter auf das Objekt an.
- 2 Wenn das Bedienfeld „Verlauf“ nicht sichtbar ist, wählen Sie „Fenster“ > „Verlauf“.
- 3 Führen Sie Aktionen aus, die Sie als Befehle speichern möchten.

- 4 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Wählen Sie aus dem Optionsmenü im Bedienfeld „Verlauf“ den Befehl „Als Befehl speichern“ (Windows) bzw. „Als Befehl sichern“ (Mac OS).
 - Klicken Sie am unteren Rand des Bedienfelds „Verlauf“ auf die Schaltfläche „Speichern“.
- 5 Geben Sie einen Befehlsnamen ein und klicken Sie auf „OK“, um den Befehl dem Menü „Befehle“ hinzuzufügen.

Kapitel 10: Ebenen, Masken und Mischen

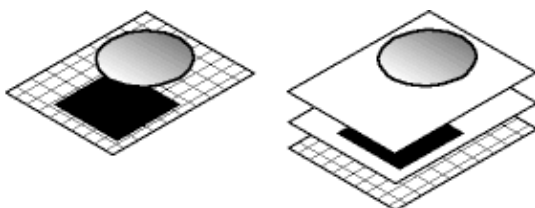
Ebenen unterteilen ein Adobe® Fireworks®-Dokument in separate Schichten, als wären die Grafikkomponenten auf verschiedenen, sich überlagernden Bögen Transparentpapier gezeichnet worden. Ein Dokument kann aus mehreren Ebenen bestehen, die wiederum zahlreiche Unterebenen oder Objekte enthalten können. Fireworks-Ebenen sind mit den Ebenengruppen in Adobe Photoshop vergleichbar®. Photoshop-Ebenen entsprechen einzelnen Fireworks-Objekten.

Mithilfe von Masken können Sie einen Teil des darunter liegenden Bilds verdecken. Beispielsweise können Sie eine elliptische Form als Maske über ein Foto legen. Alle außerhalb der Ellipse befindlichen Bereiche werden abgeschnitten, sodass nur der Bildbereich innerhalb der Ellipse sichtbar bleibt.

Mischtechniken bieten Ihnen zusätzliche kreative Gestaltungsmöglichkeiten. Durch Mischen der Farben einander überlagernder Objekte können Sie eindrucksvolle Effekte erzielen. Fireworks enthält mehrere Mischmodi, mit deren Hilfe Sie genau das gewünschte Erscheinungsbild erzeugen können.

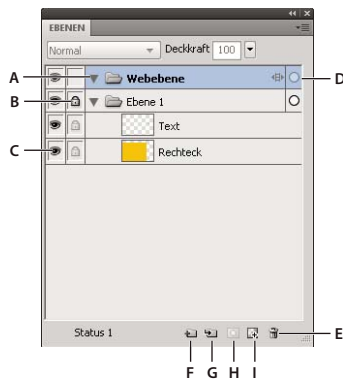
Ebenen

Jedes Objekt eines Dokuments befindet sich auf einer Ebene. Sie können entweder alle Ebenen vor dem Zeichnen erstellen oder sie je nach Bedarf bei der Arbeit hinzufügen. Die Leinwand liegt unterhalb aller Ebenen und stellt selbst keine Ebene dar.



Das Bedienfeld „Ebenen“ zeigt den aktuellen Status aller Ebenen im aktuellen Status oder auf der aktuellen Seite eines Dokuments an. Der Name der aktiven Ebene ist hervorgehoben. Die *Stapelreihenfolge* gibt an, in welcher Reihenfolge die Objekte im Dokument angezeigt werden, und bestimmt, wie die Objekte auf einer Ebene die Objekte auf einer anderen überlappen. Die zuletzt erstellte Ebene wird in Fireworks immer an der obersten Stelle platziert. Sie können die Reihenfolge der Ebenen und der Objekte innerhalb von Ebenen ändern, und Sie können Unterebenen erstellen und Objekte dorthin verschieben.

Bedienelemente für Masken, Deckkraft- und Mischmodi werden ebenfalls im Bedienfeld „Ebenen“ angezeigt.



A. Ebenen auf-/zuklappen B. Ebenen sperren/freigeben C. Ebenen ein-/ausblenden D. Aktive Ebene E. Ebene löschen F. Neu/Ebene duplizieren G. Neue Unterebene H. Maske hinzufügen I. Neue Bitmap-Grafik

Aktivieren von Ebenen

Objekte, die Sie zeichnen, einfügen oder importieren, werden ganz oben auf der aktiven Ebene platziert.

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie im Bedienfeld „Ebenen“ auf den Namen einer Ebene.
- Wählen Sie ein Objekt auf einer Ebene aus.


Hinzufügen und Entfernen von Ebenen

Mithilfe des Bedienfelds „Ebenen“ können Sie neue Ebenen und Unterebenen hinzufügen, unerwünschte Ebenen löschen und vorhandene Ebenen und Objekte duplizieren.

Hinzufügen von Ebenen

Über der aktuell ausgewählten Ebene wird eine leere Ebene eingefügt, die dadurch zur neuen aktiven Ebene wird.


❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie auf die Schaltfläche „Neu/Ebene duplizieren“ .
- Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Einfügen“ > „Ebene“.
- Wählen Sie im Optionsmenü oder Popupmenü im Bedienfeld „Ebenen“ den Befehl „Neue Ebene“ bzw. „Neue Unterebene“ und klicken Sie auf „OK“.

Löschen von Ebenen

Die Ebene, die sich über der gelöschten Ebene befindet, wird zur aktiven Ebene. Wenn die gelöschte Ebene die letzte verbliebene Ebene ist, wird eine neue leere Ebene erstellt.

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Ziehen Sie die Ebene im Bedienfeld „Ebenen“ auf das Papierkorbsymbol .
- Wählen Sie die Ebene aus und klicken Sie auf das Papierkorbsymbol im Bedienfeld „Ebenen“.
- Markieren Sie die Ebene und wählen Sie im Optionsmenü oder Popupmenü im Bedienfeld „Ebenen“ den Befehl „Ebene löschen“.

Duplizieren von Ebenen und Objekten

Eine duplizierte Ebene enthält dieselben Objekte wie die aktuell ausgewählte Ebene. Duplizierte Objekte behalten dieselben Einstellungen für Deckkraft und Mischmodus wie die ursprünglichen Objekte. Sie können die duplizierten Objekte verändern, aber diese Änderungen haben keine Auswirkungen auf die Originale.

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Ziehen Sie eine Ebene auf die Schaltfläche „Neu/Ebene duplizieren“.
- Markieren Sie eine Ebene und wählen Sie im Optionsmenü oder Popupmenü im Bedienfeld „Ebenen“ den Befehl „Ebene duplizieren“. Geben Sie ein, wie viele duplizierte Ebenen und an welcher Stelle in der Stapelreihenfolge Sie diese einfügen möchten. Da die oberste Ebene immer die Webebene ist, werden die Ebenen mit der Option „Oben“ direkt unter der Webebene eingefügt.
- Ziehen Sie eine Ebene, während Sie die Alt-Taste (Windows) bzw. die Wahltaste (Mac OS) gedrückt halten.

Duplizieren von Objekten

❖ Ziehen Sie ein Objekt, während Sie die Alt-Taste (Windows) bzw. die Wahltaste (Mac OS) gedrückt halten.

Ein- und Ausblenden von Ebenen

Damit die Ansicht des Bedienfelds „Ebenen“ nicht unübersichtlich wird, können Sie Ebenen ausblenden. Um bestimmte Objekte anzuzeigen oder zu markieren, können Sie die jeweilige Ebene wieder einblenden.

- Zum Ein- bzw. Ausblenden einer einzelnen Ebene klicken Sie auf das Dreieck links neben dem Ebenennamen.
- Zum Ein- bzw. Ausblenden aller Ebenen halten Sie die Alt-Taste (Windows) bzw. die Wahltaste (Mac OS) gedrückt, während Sie auf das Dreieck links neben dem Ebenennamen klicken.

Organisieren von Ebenen

Sie können Ebenen und Objekte in einem Dokument organisieren, indem Sie diese im Bedienfeld „Ebenen“ benennen und neu anordnen. Sie können Objekte auf einer Ebene bzw. von einer Ebene auf eine andere verschieben.

Sobald Sie im Bedienfeld „Ebenen“ einzelne Ebenen und Objekte verschieben, ändern Sie damit die Reihenfolge, in der die Objekte auf der Leinwand angezeigt werden. Objekte, die sich auf einer Ebene oben befinden, werden auf der Leinwand vor anderen Objekten dieser Ebene angezeigt. Damit liegen die Objekte der obersten Ebene auch immer vor den Objekten der unteren Ebenen.

Hinweis: Wenn Sie eine Ebene oder ein Objekt mit der Maus nach oben bzw. unten aus den Begrenzungen des sichtbaren Bereichs ziehen, wird im Bedienfeld „Ebenen“ ein automatischer Bildlauf ausgeführt.

Benennen von Ebenen oder Objekten

- 1 Doppelklicken Sie im Bedienfeld „Ebenen“ auf eine Ebene bzw. ein Objekt.
- 2 Geben Sie für die neue Ebene bzw. das neue Objekt einen neuen Namen ein. Drücken Sie dann die Eingabetaste.

Hinweis: Sie können zwar nicht die Webebene selbst, wohl aber deren Unterebenen und Webobjekte, wie z. B. Segmente und Hotspots, umbenennen.

Verschieben einzelner Ebenen oder Objekte

❖ Ziehen Sie die Ebene bzw. das Objekt mit der Maus an eine andere Position im Bedienfeld „Ebenen“.


Verschieben aller auf einer Ebene ausgewählten Objekte

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Ziehen Sie die Optionsschaltfläche neben dem Ebenennamen in eine andere Ebene.
- Klicken Sie einmal in die rechte Spalte der Zielebene.

Hinweis: Eine übergeordnete Ebene kann nicht in eine ihrer untergeordneten Ebenen gezogen werden.

Schützen von Ebenen und Objekten

Durch Sperren eines einzelnen Objekts wird es davor geschützt, ausgewählt oder bearbeitet zu werden. Durch Sperren einer Ebene werden alle Objekte dieser Ebene davor geschützt. Gesperrte Elemente werden durch das Vorhängeschloss  gekennzeichnet. Mit der Funktion „Einzelebene bearbeiten“ werden Objekte außerhalb der aktiven Ebene und deren Unterebenen vor unbeabsichtigtem Auswählen und Ändern geschützt. Sie können Objekte und Ebenen auch schützen, indem Sie diese ausblenden.

Hinweis: Ausgeblendete Ebenen und Objekte werden beim Exportieren eines Dokuments nicht mit eingeschlossen. Objekte auf der Webebene können immer exportiert werden, unabhängig davon, ob sie ausgeblendet sind oder nicht. Weitere Informationen zum Exportieren finden Sie unter „[Exportieren über den Arbeitsbereich](#)“ auf Seite 249.

Sperren von Ebenen und Objekten


- Klicken Sie zum Sperren eines Objekts auf das Quadrat in der Spalte unmittelbar links neben einem Objektnamen.
- Klicken Sie zum Sperren einer Ebene auf das Quadrat in der Spalte unmittelbar links neben einem Ebenennamen.
- Ziehen Sie zum Sperren mehrerer Ebenen den Mauszeiger entlang der Spalte links neben den Ebenennamen im Bedienfeld „Ebenen“.
- Wenn Sie für alle Ebenen die Sperrung einrichten bzw. aufheben möchten, wählen Sie im Optionsmenü oder Popupmenü im Bedienfeld „Ebenen“ den Befehl „Alle sperren“ bzw. „Alle Sperrungen aufheben“.

Aktivieren bzw. Deaktivieren von „Einzelebenen bearbeiten“

❖ Wählen Sie im Optionsmenü oder Popupmenü im Bedienfeld „Ebenen“ den Befehl „Einzelebene bearbeiten“.

Durch ein Häkchen wird angezeigt, dass „Einzelebene bearbeiten“ aktiviert ist.

Ein- bzw. Ausblenden von Objekten und Ebenen

- Klicken Sie zum Ein- bzw. Ausblenden einer Ebene bzw. eines Objekts auf einer Ebene auf das Quadrat in der Spalte ganz links neben einem Ebenen- bzw. Objektnamen. Das Auge  zeigt an, dass die Ebene bzw. das Objekt sichtbar ist.
- Ziehen Sie zum Ein- oder Ausblenden mehrerer Ebenen bzw. Objekte den Mauszeiger entlang der mit dem Auge gekennzeichneten Spalte im Bedienfeld „Ebenen“.
- Wenn Sie alle Ebenen oder Objekte ein- bzw. ausblenden möchten, wählen Sie im Optionsmenü oder Popupmenü im Bedienfeld „Ebenen“ den Befehl „Alle einblenden“ bzw. „Alle ausblenden“.

Ausblenden oder Sperren anderer Ebenen

Sie können alle Ebenen außer der aktuellen Ebene ausblenden oder sperren, um ein Logo oder Symbol präzise bearbeiten zu können.


- 1 Wählen Sie die zu bearbeitende Ebene im Bedienfeld „Ebenen“ aus.
- 2 Wählen Sie „Befehle“ > „Dokument“ > „Andere Ebenen ausblenden“ oder „Befehle“ > „Dokument“ > „Andere Ebenen sperren“.

Verbinden von Objekten im Bedienfeld „Ebenen“

Damit das Bedienfeld „Ebenen“ nicht zu unübersichtlich wird, können Sie Objekte verbinden. Objekte und Bitmaps, die verbunden werden sollen, müssen im Bedienfeld „Ebenen“ nicht benachbart sein oder sich auf derselben Ebene befinden.

Durch die Funktion „Mit darunter liegender auf eine Ebene reduzieren“ werden alle ausgewählten Vektor- und Bitmap-Objekte auf den Hintergrund des Bitmap-Objekts reduziert, das sich unmittelbar unter dem untersten ausgewählten Objekt befindet. Das Ergebnis ist ein einzelnes Bitmap-Objekt. Bitmap- und Vektorobjekte können, sobald sie verbunden sind, nicht mehr einzeln bearbeitet werden, und die Bearbeitungsmöglichkeit für Vektorobjekte geht verloren.

- 1 Wählen Sie im Bedienfeld „Ebenen“ ein Objekt aus, das Sie mit einem Bitmap-Objekt verbinden möchten. Halten Sie dabei die Umschalt- bzw. Strg-Taste gedrückt, um mehrere Objekte auszuwählen.

 Sie können den Inhalt einer ausgewählten Ebene in einem Bitmap-Objekt zusammenführen, das sich auf der Ebene unmittelbar unter der ausgewählten Ebene befindet.

- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:

- Wählen Sie im Optionsmenü im Bedienfeld „Ebenen“ den Befehl „Mit darunter liegender auf eine Ebene reduzieren“.
- Wählen Sie „Modifizieren“ > „Mit darunter liegender auf eine Ebene reduzieren“.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste (Mac OS) auf die markierten Objekte auf der Leinwand und wählen Sie den Befehl „Mit darunter liegender auf eine Ebene reduzieren“.

Hinweis: Die Funktion „Mit darunter liegender auf eine Ebene reduzieren“ wirkt sich nicht auf Segmente, Hotspots oder Schaltflächen aus.

Verteilen von Objekten auf Ebenen

Wenn sich auf einer Ebene zahlreiche Objekte befinden, können Sie die Ebene übersichtlicher gestalten, indem Sie die Objekte auf neue Ebenen verteilen. Die neu erstellten Ebenen befinden sich auf derselben Stufe wie die übergeordnete Ebene. Bei den neu erstellten Ebenen wird außerdem die Ebenenhierarchie beibehalten. Wenn Sie die Objekte verteilen, wird die Ebene übersichtlicher und Sie können die Objekte besser bearbeiten.

- 1 Wählen Sie die Ebene aus, auf der sich die zu verteilenden Objekte befinden.
- 2 Wählen Sie „Befehle“ > „Dokument“ > „Verteilung auf Ebenen“.

Freigeben von Ebenen

Wenn Sie eine Ebene für mehrere Seiten oder statusübergreifend freigegeben haben, wird ein Objekt, das Sie ändern, auf allen Seiten bzw. in jedem Status aktualisiert. Geben Sie Ebenen frei, wenn bestimmte Objekte, z. B. Hintergrundelemente, auf allen Seiten einer Website oder in jedem Status einer Animation enthalten sein sollen.

Hinweis: Unterebenen können nicht über Seiten hinweg oder statusübergreifend freigegeben werden. Markieren Sie die übergeordnete Ebene zum Freigeben.

Statusübergreifendes Freigeben der ausgewählten Ebene

- ❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:
 - Wählen Sie im Optionsmenü oder Popupmenü im Bedienfeld „Ebenen“ den Befehl „Ebene statusübergreifend freigeben“.

- Wählen Sie im Optionsmenü oder Popupmenü im Bedienfeld „Ebenen“ den Befehl „Neue Ebene auswählen“ und wählen Sie dann „Statusübergreifend freigeben“.

Freigeben der ausgewählten Ebene für mehrere Seiten

- ❖ Wählen Sie im Optionsmenü oder Popupmenü im Bedienfeld „Ebenen“ den Befehl „Ebene für Seiten freigeben“.

Wenn eine Ebene für mehrere Seiten freigegeben wurde, wird sie in Gelb angezeigt, um sie von den nicht freigegebenen Ebenen unterscheiden zu können.

Aufheben der Freigabe einer Ebene

- 1 Markieren Sie die freigegebene Ebene und heben Sie im Optionsmenü oder Popupmenü im Bedienfeld „Ebenen“ die Auswahl des Befehls „Statusübergreifend freigeben“ auf.
- 2 Legen Sie fest, wie Objekte in einen Status kopiert werden sollen:
 - Belassen Sie den Inhalt der freigegebenen Ebene nur im aktuellen Status.
 - Kopieren Sie den Inhalt der freigegebenen Ebene in jeden Status.

Arbeiten mit der Webebene

Die Webebene wird in jedem Dokument als oberste Ebene angezeigt. Sie enthält Webobjekte, z. B. Segmente und Hotspots, mit denen exportierten Fireworks-Dokumenten Interaktivität zugewiesen werden kann.

Die Webebene kann nicht gelöscht, dupliziert, verschoben oder umbenannt werden. Außerdem ist sie immer freigegeben. Zudem können Objekte auf der Webebene nicht zusammengeführt werden. Sie wird immer über alle Status einer Seite hinweg freigegeben und Webobjekte sind auf jedem Status einer Seite sichtbar.

Umbenennen von Segmenten oder Hotspots auf der Webebene

- 1 Doppelklicken Sie im Bedienfeld „Ebenen“ auf das betreffende Segment bzw. den Hotspot.
- 2 Geben Sie den neuen Namen ein. Klicken Sie dann auf einen beliebigen Punkt außerhalb des Fensters oder drücken Sie die Eingabetaste.

***Hinweis:** Der neue Name wird verwendet, sobald das Segment exportiert wird.*

Importieren gruppierter Photoshop-Ebenen

Photoshop-Dateien mit Ebenen werden so importiert, dass jede Ebene als separates Objekt auf einer einzelnen Fireworks-Ebene platziert wird. Gruppierte Ebenen werden als einzelne Ebenen importiert, und zwar so, als wäre die Ebenengruppierung in Photoshop vor dem Importieren in Fireworks aufgehoben worden. Der Schnitteffekt in gruppierten Photoshop-Ebenen geht beim Import verloren.

Masken

Mit Masken können verschiedene Objekt- oder Bildbereiche ein- bzw. ausgeblendet werden. Es gibt mehrere Maskierungsverfahren, mit denen sich zahlreiche kreative Effekte erzielen lassen.

Mit einer Maske können Sie einen Ausstechformeffekt erzeugen, indem die darunter liegenden Objekte oder Bilder entlang der Maskenform zugeschnitten werden. Andere Masken erzeugen den Effekt eines beschlagenen Fensters, mit dem Teile des darunter liegenden Objekts ein- oder ausgeblendet werden.

Ein Maskenobjekt kann entweder aus einem Vektorobjekt (Vektormaske) oder aus einem Bitmap-Objekt (Bitmap-Maske) erstellt werden. Sie können auch mithilfe mehrerer Objekte oder gruppierter Objekte eine Maske erstellen und hierbei Text verwenden (in diesem Fall wird eine Vektormaske erstellt). Nach dem Erstellen der Maske können Sie die Position des maskierten Bereichs auf der Leinwand einstellen bzw. das Erscheinungsbild der Maske ändern. Sie können auf eine gesamte Maske bzw. einzelne Maskenkomponenten auch Transformationen anwenden.

Vektormasken

Vektormasken, die auch als Zuschneidepfad oder innen eingefügte Objekte bezeichnet werden, können Sie in Anwendungen für Vektorgrafiken wie Adobe FreeHand® verwenden. Das Vektormaskenobjekt schneidet die darunter liegenden Objekte gemäß seiner Pfadform zu und erzeugt einen Ausstechformeffekt.



Eine mit ihrem Pfadumriss angewendete Vektormaske

Wenn Sie eine Vektormaske erstellen, wird im Bedienfeld „Ebenen“ als Maskenminiatur das Symbol eines Stiftes angezeigt.



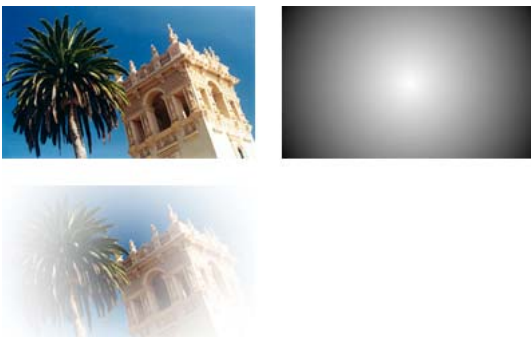
Eine Vektormaskenminiatur im Bedienfeld „Ebenen“

Bei Auswahl einer Vektormaske werden im Eigenschafteninspektor Informationen dazu angezeigt, wie die Maske angewendet wird. Im unteren Bereich des Eigenschafteninspektors werden zusätzliche Eigenschaften angezeigt, mit denen Sie Pinselstrich und Füllung des Maskenobjekts bearbeiten können.

Standardmäßig werden Vektormasken mit ihrem Pfadumriss angewendet. Es sind aber auch andere Anwendungen möglich.

Bitmap-Masken

Bitmap-Masken in Fireworks ähneln Photoshop-Ebenenmasken darin, dass die Pixel eines Maskenobjekts die Sichtbarkeit darunter liegender Objekte beeinflussen.



Ursprüngliche Objekte und eine mit der Graustufendarstellung angewendete Bitmap-Maske

Bitmap-Masken können auf zwei Weisen angewendet werden:

- Verwenden eines vorhandenen Objekts als Maske für andere Objekte. Dieses Verfahren ähnelt dem Verfahren zum Anwenden von Vektormasken.
- Erstellen einer *leeren Maske*. Leere Masken sind zu Beginn entweder transparent oder deckend. Eine transparente (oder weiße) Maske zeigt das maskierte Objekt vollständig an, während eine undurchsichtige (oder schwarze) Maske das maskierte Objekt gänzlich verdeckt. Mithilfe der Bitmap-Werkzeuge können Sie auf einem Maskenobjekt zeichnen bzw. dieses ändern, um die darunter liegenden Objekte ein- bzw. auszublenden.

Beim Erstellen einer Bitmap-Maske werden im Eigenschafteninspektor Informationen dazu angezeigt, wie die Maske angewendet wird. Wenn eine Bitmap-Maske ausgewählt ist und Sie ein Bitmap-Werkzeug aktivieren, werden im Eigenschafteninspektor sowohl die Maskeneigenschaften als auch Optionen für das ausgewählte Werkzeug angezeigt.

Standardmäßig werden die meisten Bitmap-Masken mit ihrer Graustufendarstellung angewendet, sie können aber auch mithilfe ihres Alphakanals angewendet werden.

Erstellen von Masken anhand von vorhandenen Objekten

Wenn als Maske ein Vektorobjekt verwendet wird, können andere Objekte gemäß seiner Pfadform zugeschnitten werden. Wenn ein Bitmap-Objekt als Maske verwendet wird, beeinflussen entweder die Helligkeit seiner Pixel oder dessen Transparenz die Sichtbarkeit anderer Objekte.

Maskieren von Objekten mithilfe des Befehls „Als Maske einfügen“

Mit dem Befehl „Als Maske einfügen“ können Sie Masken durch Überschneiden eines Objekts bzw. einer Objektgruppe mit einem anderen Objekt erstellen. Mit dem Befehl „Als Maske einfügen“ wird entweder eine Vektor- oder eine Bitmap-Maske erstellt.

- 1 Wählen Sie das Objekt aus, das Sie als Maske verwenden möchten. Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, um mehrere Objekte auszuwählen.

Hinweis: Werden mehrere Objekte als Maske verwendet, wird in Fireworks immer eine Vektormaske erstellt, auch wenn es sich bei den Objekten um Bitmaps handelt.

- 2 Positionieren Sie die Auswahl so, dass sie das Objekt bzw. die Objektgruppe, die maskiert werden soll, überschneidet.

Die Auswahl kann sich dabei vor oder hinter den zu maskierenden Objekten befinden.



- 3 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Ausschneiden“, um die als Maske zu verwendenden Objekte auszuschneiden.
- 4 Wählen Sie das Objekt (bzw. die Objektgruppe), das maskiert werden soll.

Bei der Maskierung mehrerer Objekte müssen die Objekte gruppiert werden.



5 Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:

- Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Als Maske einfügen“.
- Wählen Sie „Modifizieren“ > „Maske“ > „Als Maske einfügen“.



Eine Maske, die auf ein Bild mit einer schwarzen Leinwand angewendet wurde

Maskieren von Objekten mithilfe des Befehls „Innen einfügen“

Wenn Sie FreeHand verwenden, sind Sie vielleicht schon mit der Methode „Innen einfügen“ zum Erstellen von Masken vertraut. Die erstellte Maske ist je nach Typ des verwendeten Maskenobjekts entweder eine Vektor- oder eine Bitmap-Maske. Der Befehl „Innen einfügen“ erstellt eine Maske, indem ein geschlossener Pfad oder ein Bitmap-Objekt mit anderen Objekten gefüllt wird, wie z. B. Vektorgrafiken, Text oder Bitmap-Bilder. Der Pfad selbst wird oft Zuschneidepfad genannt, und die darin enthaltenen Komponenten werden als Inhalt oder innen eingefügte Objekte bezeichnet. Bereiche, die über den Zuschneidepfad hinausgehen, werden ausgeblendet.

- 1 Wählen Sie das Objekt (bzw. die Objektgruppe), das als Inhalt für die Methode „Innen einfügen“ verwendet werden soll.
- 2 Positionieren Sie das Objekt (bzw. die Objektgruppe) so, dass es das Objekt, in das der Inhalt eingefügt werden soll, überlappt.

Hinweis: Die Stapelreihenfolge ist dabei unwichtig, solange die Objekte, deren Inhalte Sie einfügen möchten, markiert sind. Diese Objekte können sich im Bedienfeld „Ebenen“ über oder unter dem Maskenobjekt befinden.



- 3 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Ausschneiden“, um die Objekte in die Zwischenablage zu verschieben.

- 4 Wählen Sie das Objekt aus, in das der Inhalt eingefügt werden soll. Dieses Objekt wird als Maske (d. h. als Zuschneidepfad) verwendet.



- 5 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Innen einfügen“.

Die eingefügten Objekte scheinen sich innerhalb des Maskenobjekts zu befinden bzw. durch das Maskenobjekt zugeschnitten zu sein.



Text als Maske

Textmasken sind ein Vektormaskentyp und werden genau so angewendet wie Masken, die mithilfe vorhandener Objekte erstellt wurden. Der Text ist in diesem Fall das Maskenobjekt. Beim Anwenden einer Textmaske wird in der Regel ihr Pfadumriss verwendet; man kann aber auch ihre Graustufendarstellung einsetzen.



Eine mit ihrem Pfadumriss angewendete Textmaske

Verwenden einer automatischen Vektormaske

Automatische Vektormasken weisen Bitmap- und Vektorobjekten vordefinierte Muster als Vektormasken zu. Anschließend können Sie das Aussehen und andere Eigenschaften der automatischen Vektormasken bearbeiten.

- 1 Wählen Sie die Bitmap- oder Vektorobjekte aus.
- 2 Wählen Sie „Befehle“ > „Kreativ“ > „Autom. Vektormaske“.
- 3 Wählen Sie die Maskenart aus und klicken Sie auf „Anwenden“.

Maskieren von Objekten mithilfe des Bedienfelds „Ebenen“

Am einfachsten können Sie eine leere, transparente Bitmap-Maske über das Bedienfeld „Ebenen“ einfügen. Das Bedienfeld „Ebenen“ fügt einem Objekt eine weiße Maske hinzu. Diese können Sie anpassen, indem Sie mit den Bitmap-Werkzeugen darauf zeichnen.

- 1 Wählen Sie das Objekt aus, das Sie maskieren möchten.
- 2 Klicken Sie im Bedienfeld „Ebenen“ auf die Schaltfläche „Maske hinzufügen“.
Auf das ausgewählte Objekt wird eine leere Maske angewendet. Im Bedienfeld „Ebenen“ wird eine Maskenminiatur angezeigt, die die leere Maske darstellt.
- 3 (Optional) Wenn das maskierte Objekt eine Bitmap ist, können Sie zum Erstellen einer Pixelauswahl auch den Auswahlrahmen oder das Lasso verwenden.
- 4 Wählen Sie im Bedienfeld „Werkzeuge“ ein Bitmap-Zeichenwerkzeug.
- 5 Wählen Sie die Werkzeugoptionen im Eigenschafteninspektor.
- 6 Zeichnen Sie mit der ausgewählten Maske auf der leeren Maske. In den Bereichen, in denen Sie zeichnen, wird das darunter liegende Maskenobjekt ausgeblendet.



Bild mit angewendeter Maske



Maske, wie sie im Bedienfeld „Ebenen“ dargestellt wird

Maskieren von Objekten mithilfe der Befehle zum Einblenden und Ausblenden

Das Untermenü „Modifizieren“ > „Maske“ enthält eine Reihe von Optionen zum Anwenden leerer Bitmap-Masken auf Objekte:

Alles einblenden Wendet eine leere, transparente Maske auf ein Objekt an, die das gesamte Objekt einblendet. Denselben Effekt erzielen Sie, wenn Sie im Bedienfeld „Ebenen“ auf die Schaltfläche „Maske hinzufügen“ klicken.

Alles ausblenden Wendet eine leere, undurchsichtige Maske auf ein Objekt an, die das gesamte Objekt ausblendet.

Auswahl einblenden Kann nur mit ausgewählten Pixelbereichen verwendet werden. „Auswahl einblenden“ wendet auf Basis der aktuellen Pixelauswahl eine transparente Pixelmaske an. Alle anderen Pixel des Bitmap-Objekts werden ausgeblendet. Denselben Effekt erzielen Sie, wenn Sie eine Pixelauswahl erstellen und auf die Schaltfläche „Maske hinzufügen“ klicken.

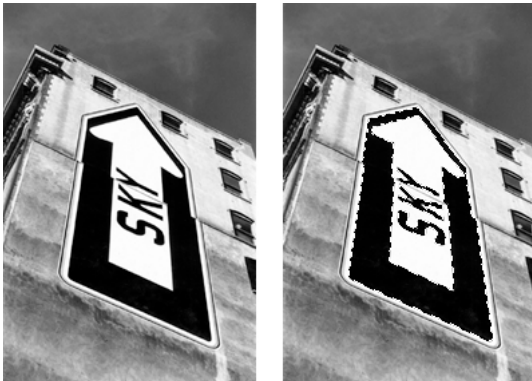
Auswahl ausblenden Kann nur mit ausgewählten Pixelbereichen verwendet werden. „Auswahl ausblenden“ wendet mithilfe der aktuellen Pixelauswahl eine undurchsichtige Pixelmaske an. Alle anderen Pixel dieses Objekts werden eingeblendet. Denselben Effekt erzielen Sie, wenn Sie eine Pixelauswahl erstellen und bei gedrückter Alt-Taste (Windows) bzw. Wahltaste (Mac OS) auf die Schaltfläche „Maske hinzufügen“ klicken.

Erstellen von Masken mit den Befehlen „Alles einblenden“ und „Alles ausblenden“

- 1 Wählen Sie das Objekt aus, das Sie maskieren möchten.
- 2 Wählen Sie „Modifizieren“ > „Maske“ > „Alles einblenden“, um das Objekt einzublenden. Um es auszublenden, wählen Sie „Modifizieren“ > „Maske“ > „Alles ausblenden“.
- 3 Wählen Sie im Bedienfeld „Werkzeuge“ ein Bitmap-Zeichenwerkzeug.
- 4 Wählen Sie die Werkzeugoptionen im Eigenschafteninspektor.
Wenn Sie die Maske „Alles ausblenden“ angewendet haben, müssen Sie eine andere Farbe als Schwarz auswählen.
- 5 Zeichnen Sie auf der leeren Maske. In den Bereichen, in denen Sie zeichnen, wird das darunter liegende Maskenobjekt je nach angewendetem Maskentyp entweder aus- oder eingeblendet.

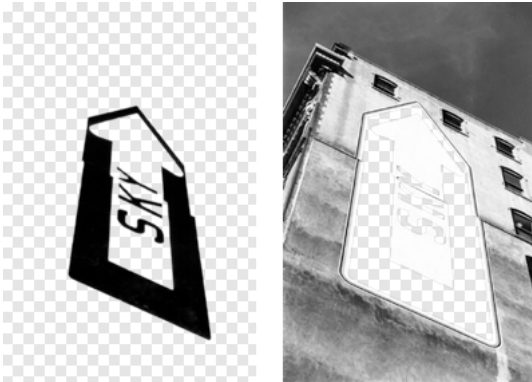
Erstellen von Masken mit den Befehlen „Auswahl einblenden“ und „Auswahl ausblenden“

- 1 Wählen Sie im Bedienfeld „Werkzeuge“ den Zauberstab bzw. einen Auswahlrahmen oder das Lasso aus.
- 2 Wählen Sie die betreffenden Pixel in der Bitmap aus.



Originalbild, mit dem Zauberstab ausgewählte Pixel

- 3 Wählen Sie „Modifizieren“ > „Maske“ > „Auswahl einblenden“, um den definierten Pixelauswahlbereich einzublenden. Um diesen Bereich auszublenden, wählen Sie „Modifizieren“ > „Maske“ > „Auswahl ausblenden“.



Die Ergebnisse der Befehle „Auswahl einblenden“ und „Auswahl ausblenden“

Mit der Pixelauswahl wird eine Bitmap-Maske angewendet. Sie können die Maske noch weiter bearbeiten, um verbleibende Pixel des maskierten Objekts mithilfe der Bitmap-Werkzeuge im Bedienfeld „Werkzeuge“ ein- oder auszublenden.

Importieren und Exportieren von Photoshop-Ebenenmasken

In Photoshop können Sie Bilder mithilfe von Ebenenmasken bzw. Gruppenmasken maskieren. In Fireworks können Sie Bilder mit Ebenenmasken importieren und diese anschließend weiter bearbeiten. Ebenenmasken werden als Bitmap-Masken importiert.

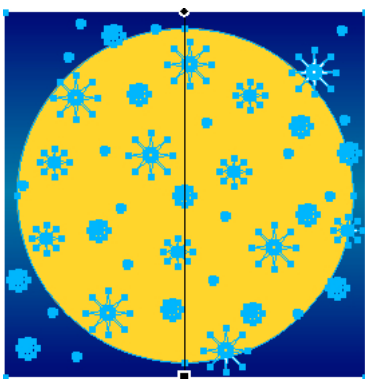
Fireworks-Masken können auch nach Photoshop exportiert werden. Diese werden in Photoshop-Ebenenmasken konvertiert. Wenn die maskierten Objekte Text enthalten und Sie die Texteditierbarkeit in Photoshop beibehalten wollen, müssen Sie beim Exportieren die Option „Bearbeitbarkeit statt Erscheinungsbild beibehalten“ aktivieren.

Hinweis: Wenn Text als Maskenobjekt dient, wird dieser in eine Bitmap konvertiert und kann nach dem Importieren in Photoshop nicht mehr als Text bearbeitet werden.

Gruppieren von Objekten zum Erstellen von Masken

Wenn Sie mindestens zwei Objekte zum Erstellen einer Maske gruppieren, wird das oberste Objekt der Gruppe zum Maskenobjekt. Der Typ des obersten Objekts bestimmt den Typ der Maske (Vektor- oder Bitmap-Maske).

- 1 Klicken Sie bei gedrückter Umschalttaste auf mindestens zwei sich überschneidende Objekte.



Sie können auch Objekte unterschiedlicher Ebenen wählen.

- 2 Wählen Sie „Modifizieren“ > „Maske“ > „Als Maske gruppieren“.



Auswählen und Verschieben von Masken

Auswählen von Masken und maskierten Objekten mithilfe von Maskenminiaturen

Im Bedienfeld „Ebenen“ können Sie über die Miniaturen Masken bzw. maskierte Objekte auswählen und bearbeiten, ohne dass andere Objekte beeinflusst werden.

Wenn Sie die Maskenminiatur markieren, wird das Maskensymbol daneben im Bedienfeld „Ebenen“ angezeigt. Im Eigenschafteninspektor werden die Eigenschaften der Maske angezeigt, wo Sie diese bearbeiten können.

- Klicken Sie auf die Maskenminiatur im Bedienfeld „Ebenen“, um eine Maske zu markieren.
- Klicken Sie auf die Miniatur des maskierten Objekts im Bedienfeld „Ebenen“, um ein maskiertes Objekt zu markieren.

Auswählen von Masken und maskierten Objekten mithilfe des Teilauswahlwerkzeugs

Mit dem Teilauswahlwerkzeug können Sie einzelne Masken und maskierte Objekte auf der Leinwand auswählen, ohne die anderen Komponenten der Maske auszuwählen. Der Eigenschafteninspektor zeigt die Eigenschaften des ausgewählten Objekts an.

- ❖ Klicken Sie mit dem Teilauswahlwerkzeug auf das Objekt auf der Leinwand.

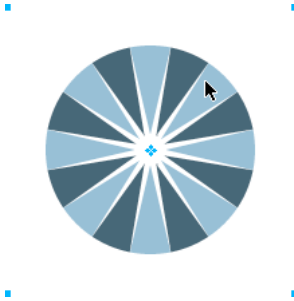
Verschieben von Masken und maskierten Objekten

Sie können Masken und maskierte Objekte neu positionieren. Diese können zusammen oder unabhängig voneinander verschoben werden.

Verschieben von Masken zusammen mit deren maskierten Objekten

- 1 Markieren Sie mit dem Zeigerwerkzeug die Maske auf der Leinwand.

- 2 Ziehen Sie die Maske mit der Maus an die neue Position. Achten Sie dabei darauf, dass Sie nicht den Verschiebungsgriff ziehen, es sei denn, Sie möchten das maskierte Objekt unabhängig von der Maske verschieben.

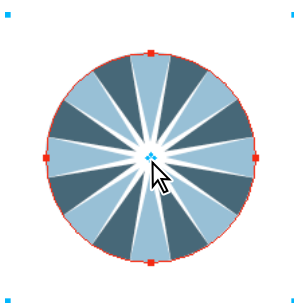


Unabhängiges Verschieben von Masken und maskierten Objekten durch Aufheben von Verknüpfungen

- 1 Klicken Sie im Bedienfeld „Ebenen“ auf das Verknüpfungssymbol auf der Maske.
Dadurch werden Masken von maskierten Objekten getrennt. Sie können dann unabhängig voneinander verschoben werden.
- 2 Markieren Sie die Miniatur einer Maske oder eines Maskenobjekts.
- 3 Ziehen Sie mit dem Zeigerwerkzeug Objekte auf der Leinwand.
Hinweis: Wenn mehrere maskierte Objekte markiert sind, werden alle maskierten Objekte zusammen verschoben.
- 4 Um erneut eine Verknüpfung zwischen dem maskierten Objekt und der Maske herzustellen, klicken Sie im Bedienfeld „Ebenen“ zwischen die Maskenminiaturen.

Unabhängiges Verschieben von Masken mithilfe ihrer Verschiebungsgriffe

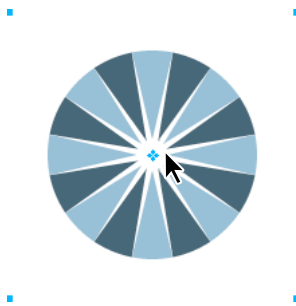
- 1 Markieren Sie mit dem Zeigerwerkzeug die Maske auf der Leinwand.
- 2 Wählen Sie das Teilauswahlwerkzeug und ziehen Sie den Verschiebungsgriff der Maske mit der Maus an eine neue Position.



Von der Maske unabhängiges Verschieben von maskierten Objekten mithilfe des Verschiebungsgriiffs

- 1 Markieren Sie mit dem Zeigerwerkzeug die Maske auf der Leinwand.
- 2 Ziehen Sie den Verschiebungsgriff mit der Maus an eine neue Position.

Die Objekte werden verschoben, ohne die Maskenposition zu beeinflussen.



Hinweis: Wenn es mehrere maskierte Objekte gibt, werden alle maskierten Objekte zusammen verschoben.

Voneinander unabhängiges Verschieben von maskierten Objekten

- ❖ Klicken Sie mit dem Teilauswahlwerkzeug auf das Objekt, um es auszuwählen, und ziehen Sie dann das Objekt mit der Maus.

Das ist die einzige Methode, mit der Sie ein einzelnes maskiertes Objekt auswählen und verschieben können, ohne andere maskierte Objekte zu verschieben.

Bearbeiten von Masken

Durch Ändern von Position, Form und Farbe einer Maske können Sie die Sichtbarkeit maskierter Objekte ändern. Sie können auch den Maskentyp und das Verfahren seiner Anwendung ändern. Zudem können Masken ersetzt, deaktiviert oder gelöscht werden. Die Ergebnisse der Bearbeitung einer Maske werden in deren Miniatur im Bedienfeld „Ebenen“ sofort übernommen, auch wenn das Maskenobjekt selbst auf der Leinwand nicht zu sehen ist.

Maskierte Objekte können auch geändert werden. Sie können maskierte Objekte neu anordnen, ohne die Maske selbst verschieben zu müssen. Sie können zusätzliche maskierte Objekte zu einer vorhandenen Maskengruppe hinzufügen.

Modifizieren der Formen von ausgewählten Masken

- ❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:
 - Zeichnen Sie mit beliebigen Bitmap-Werkzeugen auf einer Bitmap-Maske.
 - Verschieben Sie mit dem Teilauswahlwerkzeug die Punkte eines Vektormaskenobjekts.

Modifizieren der Farben von ausgewählten Masken

- Bei Bitmap-Masken in Graustufendarstellung können Sie mit den Bitmap-Werkzeugen in verschiedenen Grautonwerten auf der Maske zeichnen.
- Bei Vektormasken in Graustufendarstellung können Sie die Farbe des Maskenobjekts ändern.

Hinweis: Durch hellere Farben werden die maskierten Objekte sichtbar, durch dunklere Farben werden sie ausgeblendet.

Hinzufügen weiterer maskierter Objekte zu einer Maske

- 1 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Ausschneiden“, um die ausgewählten Objekte, die hinzugefügt werden sollen, auszuschneiden.
- 2 Markieren Sie im Bedienfeld „Ebenen“ die Miniatur des maskierten Objekts.
- 3 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Als Maske einfügen“.

- 4 Wenn Sie gefragt werden, ob die vorhandene Maske ersetzt werden oder ein Objekt hinzugefügt werden soll, wählen Sie „Hinzufügen“.

Modifizieren von Masken mithilfe der Transformationswerkzeuge

- 1 Markieren Sie mit dem Zeigerwerkzeug die Maske auf der Leinwand.
- 2 Wählen Sie ein Transformationswerkzeug bzw. im Untermenü „Modifizieren“ > „Transformieren“ einen Befehl, um eine Transformation auf die Maske anzuwenden.

Sie können eine Transformation auch nur auf das Maskenobjekt anwenden, indem Sie im Bedienfeld „Ebenen“ zuerst die Verknüpfung der Maske mit ihren Maskenobjekten aufheben und dann die Transformation durchführen.

Hinzufügen von maskierten Objekten zu einer maskierten Auswahl

- 1 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Ausschneiden“, um die ausgewählten Objekte, die hinzugefügt werden sollen, auszuschneiden.
- 2 Markieren Sie im Bedienfeld „Ebenen“ die Miniatur des maskierten Objekts.
- 3 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Innen einfügen“.

***Hinweis:** Durch das Anwenden des Befehls „Innen einfügen“ auf eine vorhandene Maske werden Pinselstrich und Füllung dieser Maske normalerweise nicht angezeigt, es sei denn, die ursprüngliche Maske wurde mithilfe von Pinselstrich und Füllung angewendet.*

Ersetzen von Masken

- 1 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Ausschneiden“, um die ausgewählten als Maske zu verwendenden Objekte auszuschneiden.
- 2 Markieren Sie im Bedienfeld „Ebenen“ die Miniatur des maskierten Objekts. Wählen Sie dann „Bearbeiten“ > „Als Maske einfügen“.
- 3 Wenn Sie gefragt werden, ob die vorhandene Maske ersetzt werden oder ein Objekt hinzugefügt werden soll, wählen Sie „Ersetzen“.

Deaktivieren bzw. Aktivieren von ausgewählten Masken

Durch das Deaktivieren einer Maske wird diese zeitweise ausgeblendet.

- ❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:
 - Wählen Sie im Optionsmenü im Bedienfeld „Ebenen“ den Befehl „Maske deaktivieren“ oder „Maske aktivieren“.
 - Wählen Sie „Modifizieren“ > „Maske“ > „Maske deaktivieren“ bzw. „Modifizieren“ > „Maske“ > „Maske aktivieren“.

Bei einer deaktivierten Maske wird auf der Miniatur ein rotes X angezeigt. Durch Klicken auf das X wird die Maske wieder aktiviert.

Löschen ausgewählter Masken

Durch Löschen wird die Maske permanent entfernt.

- 1 Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:
 - Wählen Sie im Optionsmenü im Bedienfeld „Ebenen“ den Befehl „Maske löschen“.
 - Wählen Sie „Modifizieren“ > „Maske“ > „Maske löschen“.

- Ziehen Sie die Maskenminiatur mit der Maus auf das Papierkorbsymbol im Bedienfeld „Ebenen“.
- 2 Entscheiden Sie, ob vor dem Löschen der Maske der Effekt der Maske auf die maskierten Objekte beibehalten oder entfernt werden soll:

Anwenden Behält die Änderungen, die Sie am Objekt vorgenommen haben, bei. Die Maske selbst kann jedoch nicht mehr bearbeitet werden. Wenn es sich bei dem maskierten Objekt um ein Vektorobjekt handelt, werden die Maske und das Vektorobjekt in eine einzige Bitmap-Grafik konvertiert.

Verwerfen Macht Ihre Änderungen rückgängig und stellt das Objekt in seiner ursprünglichen Form wieder her.

Abbrechen Bricht den Löschvorgang ab, sodass die Maske intakt bleibt.

Ändern der Anwendungsverfahren für Masken

Bei Auswahl einer Maske kann im Eigenschafteninspektor das Verfahren für die Anwendung einer Maske geändert werden. Ist der Eigenschafteninspektor auf Miniaturgröße verkleinert, klicken Sie auf den Erweiterungspfeil, um alle Eigenschaften einzublenden.

Standardmäßig werden Vektormasken mit ihrem Pfadumriss angewendet. Die Option „Füllung und Pinselstrich anzeigen“ führt beim Erstellen von Masken zu demselben Ergebnis wie der Befehl „Innen einfügen“.



Eine mithilfe ihres Pfadumrisses angewendete Vektormaske mit aktivierter Option „Füllung und Pinselstrich anzeigen“

Durch Anwenden einer Bitmap-Maske mithilfe ihres Alphakanals können Sie Masken erstellen, die einer Vektormaske gleichen, die mit ihrem Pfadumriss angewendet wurde. Die Transparenz des Maskenobjekts beeinflusst die Sichtbarkeit des zu markierenden Objekts.



Bitmap-Maske, die mithilfe ihres Alphakanals angewendet wurde

Sowohl Vektor- als auch Bitmap-Masken können mit der Graustufendarstellung angewendet werden. Die Helligkeit der Maskenpixel bestimmt, wie viel von dem maskierten Objekt zu sehen ist. Bei hellen Pixeln wird das maskierte Objekt angezeigt, während bei dunkleren Pixeln das Bild blockiert und stattdessen der Hintergrund angezeigt wird. Mit dieser Technik können Sie interessante Effekte erzielen, wenn das Maskenobjekt ein Füllmuster oder eine Füllung mit Farbverlauf enthält.



Eine mit ihrer Graustufendarstellung angewendete Vektormaske mit einem Füllmuster

Sie können Vektormasken in Bitmap-Masken konvertieren, der umgekehrte Vorgang ist jedoch nicht möglich.

Anwenden von Vektormasken mithilfe ihrer Pfadumrisse

- ❖ Wählen Sie im Eigenschafteninspektor „Pfadumriss“, wenn eine Vektormaske ausgewählt ist.

Anzeigen von Füllung und Pinselstrich von Vektormasken

- ❖ Wählen Sie im Eigenschafteninspektor „Füllung und Pinselstrich anzeigen“, wenn eine Vektormaske, die mithilfe ihres Pfadumrisses angewendet wurde, ausgewählt ist.

Anwenden von Bitmap-Masken mithilfe ihres Alphakanals

- ❖ Wählen Sie im Eigenschafteninspektor „Alphakanal“, wenn eine Bitmap-Maske ausgewählt ist.

Anwenden von Vektor- bzw. Bitmap-Masken über ihre Graustufendarstellung

- ❖ Wählen Sie im Eigenschafteninspektor „Graustufen-Darstellung“, wenn eine Maske ausgewählt ist.

Konvertieren von Vektormasken in Bitmap-Masken

- 1 Markieren Sie im Bedienfeld „Ebenen“ die Miniatur des Maskenobjekts.
- 2 Wählen Sie „Modifizieren“ > „Auswahl auf Hintergrund reduzieren“.

Mischen und Transparenz

Unter Zusammensetzen versteht man das Variieren der Transparenz bzw. der farblichen Interaktion zwischen zwei oder mehreren Objekten, die einander überlappen. In Fireworks können Sie mithilfe von Mischmodi zusammengesetzte Bilder erstellen.

Mischmodi

Wenn Sie einen Mischmodus auswählen, wird dieser von Fireworks auf die ausgewählten Objekte vollständig angewendet. Die verschiedenen Objekte innerhalb eines einzelnen Dokuments oder auf einer einzelnen Ebene können unterschiedliche Mischmodi haben.

Wenn Sie Objekte mit unterschiedlichen Mischmodi gruppieren, werden die einzelnen Mischmodi durch den Mischmodus der Gruppe außer Kraft gesetzt. Wenn Sie die Gruppierung der Objekte wieder aufheben, werden die einzelnen Mischmodi der Objekte wiederhergestellt.

Hinweis: Die Mischmodi für Ebenen funktionieren in Symboldokumenten nicht.

Elemente in Mischmodi

Mischfarbe Die Farbe, auf die der Mischmodus angewendet wird.

Deckkraft Der Transparenzgrad des Objekts, auf den der Mischmodus angewendet wird.

Grundfarbe Die Farbe der Pixel, die sich unter der Mischfarbe befinden.

Ergebnisfarbe Die Farbe, die entsteht, wenn der Mischmodus auf die Grundfarbe angewendet wird.

Mischmodi

Normal Es wird kein Mischmodus angewendet.

Sprenkeln Wählt Farben zwischen der aktuellen Ebene und der Hintergrundebene zufällig aus, um den Mischeffekt zu erstellen.

Abdunkeln Verwendet die jeweils dunklere Farbe von Misch- und Grundfarbe als Ergebnisfarbe. In diesem Modus werden nur die Pixel ersetzt, die heller sind als die Mischfarbe.

Multiplizieren Die Grundfarbe wird mit der Mischfarbe multipliziert. Dies führt zu dunkleren Farbtönen.

Farbig nachbelichten Verdunkelt die Grundfarbe in jedem Kanal, um die Mischfarbe durch Erhöhen des Kontrasts darzustellen. Das Vermischen mit Weiß führt zu keinen Veränderungen.

Linear nachbelichten Prüft jeden Kanal der aktuellen Ebene und der Hintergrundebene und dunkelt die Hintergrundfarbe ab, um die Mischfarbe durch Verringern der Helligkeit darzustellen. Als Gesamteffekt ergibt sich dabei ein dunkleres Bild. Die neutrale Farbe ist Weiß, sodass lineares Nachbelichten mit Weiß keinen Effekt hat.

Aufhellen Verwendet die jeweils hellere Farbe von Misch- und Grundfarbe als Ergebnisfarbe. In diesem Modus werden nur die Pixel ersetzt, die dunkler sind als die Mischfarbe.

Negativ multiplizieren Die Umkehrfarbe der Mischfarbe wird mit der Grundfarbe multipliziert. Dies führt zu helleren Farbtönen.

Farbig abwedeln Hellt die Grundfarbe auf, um die Mischfarbe durch Verminderung des Kontrasts darzustellen. Das Vermischen mit Schwarz führt zu keinen Veränderungen.

Linear abwedeln Prüft jeden Kanal der aktuellen Ebene und der Hintergrundebene und hellt die Hintergrundfarbe auf, um die Mischfarbe durch Erhöhen der Helligkeit darzustellen. Als Gesamteffekt ergibt sich dabei ein helleres Bild. Die neutrale Farbe ist Schwarz, sodass lineares Abwedeln mit Schwarz keinen Effekt hat.

Überlagerung Die Farben werden, je nach der Grundfarbe, multipliziert oder negativ multipliziert. Muster oder Farben überlagern die vorhandenen Pixel, während die Licht- und Schattenbereiche der Grundfarbe erhalten bleiben. Die Grundfarbe wird nicht ersetzt, sondern mit der Mischfarbe vermischt, um die Helligkeit bzw. Dunkelheit der Originalfarbe darzustellen.

Weiches Licht Verdunkelt bzw. erhellt die Farben, je nach Mischfarbe. Der Effekt ähnelt dem Scheinen eines gestreuten Scheinwerfers auf das Bild. Wenn die Mischfarbe (Lichtquelle) heller als 50 % Grau ist, wird das Bild erhellt, als wäre es abgewedelt. Wenn die Mischfarbe dunkler als 50 % Grau ist, wird das Bild verdunkelt, als wäre es nachbelichtet. Das Malen mit reinem Schwarz oder Weiß führt zu einem merklich dunkleren bzw. helleren Bereich, ergibt allerdings kein reines Schwarz oder Weiß.

Hartes Licht Die Farben werden, je nach der Mischfarbe, multipliziert oder negativ multipliziert. Der Effekt ähnelt dem Schein eines harten Scheinwerfers auf das Bild. Wenn die Mischfarbe (Lichtquelle) heller als 50 % Grau ist, wird das Bild erhellt, als wäre es negativ multipliziert. Dies ist nützlich, wenn einem Bild Lichtbereiche hinzugefügt werden sollen. Wenn die Mischfarbe dunkler als 50 % Grau ist, wird das Bild verdunkelt, als wäre es multipliziert. Dies ist nützlich, wenn einem Bild Schattenbereiche hinzugefügt werden sollen. Das Malen mit reinem Schwarz oder Weiß führt zu reinem Schwarz bzw. Weiß.

Strahlendes Licht Kontrastverstärkender Mischmodus, der die Modi „Farbig nachbelichten“ und „Farbig abwedeln“ kombiniert. Wenn die Mischfarbe dunkler als mittelgrau ist, dunkelt „Strahlendes Licht“ das Bild ab bzw. hellt es auf, um den Kontrast zu verstärken. Andernfalls wird das Bild aufgehellt oder abgewedelt, indem der Kontrast verringert wird.

Lineares Licht Kombination aus den Modi „Linear nachbelichten“ und „Linear abwedeln“ zur Anpassung der Helligkeit. Wenn die Mischebenenfarbe dunkler als mittelgrau ist, verringert „Lineares Licht“ die Bildhelligkeit. Andernfalls erhöht „Lineares Licht“ die Bildhelligkeit.

Lichtpunkt Ersetzt die Farbe je nach Mischfarbe. Wenn die Mischfarbe heller als 50 % Grau ist, werden Pixel, die dunkler als die Mischfarbe sind, ersetzt. Wenn die Mischfarbe dunkler als 50 % Grau ist, werden Pixel, die heller als die Mischfarbe sind, ersetzt.

Hart mischen Reduziert die Farben in einem Bild auf acht reine Farben.

Differenz Subtrahiert die Mischfarbe von der Grundfarbe bzw. umgekehrt. Es wird auf jeden Fall immer die dunklere Farbe von der helleren subtrahiert.

Ausschluss Bildet einen Effekt, der dem Differenzmodus ähnelt, aber einen niedrigeren Kontrast hat. Durch das Mischen mit Weiß werden die Grundfarbenwerte umgekehrt. Das Vermischen mit Schwarz führt zu keinen Veränderungen.

Farbton Kombiniert den Farbtonwert der Mischfarbe mit der Leuchtkraft und der Sättigung der Grundfarbe.

Sättigung Kombiniert den Sättigungswert der Mischfarbe mit der Leuchtkraft und dem Farbton der Grundfarbe.

Farbe Kombiniert den Farbton und Sättigungswert der Mischfarbe mit der Leuchtkraft und der Grundfarbe. In diesem Modus bleiben die Graustufen für die Färbung von Schwarzweiß-Bildern und die Tönung von Farbbildern erhalten.

Leuchtkraft Kombiniert die Leuchtkraft der Mischfarbe mit dem Sättigungswert und dem Farbton der Grundfarbe.















Umkehren Die Grundfarbe wird umgekehrt.

Tönung Fügt der Grundfarbe Grau hinzu.

Löschen Entfernt alle mit der Grundfarbe eingefärbten Pixel einschließlich derer im Hintergrundbild.

Allgemeine Informationen und Beispiele zu Mischmodi – insbesondere Photoshop-Füllmethoden – finden Sie auf folgender Website: www.pegtop.net/delphi/articles/blendmodes/ (in englischer Sprache).

Beispiele für Mischmodi

 <i>Originalbild</i>	 <i>Normal</i>	 <i>Multiplizieren</i>
 <i>Negativ multiplizieren</i>	 <i>Abdunkeln</i>	 <i>Aufhellen</i>
 <i>Differenz</i>	 <i>Farbton</i>	 <i>Sättigung</i>
 <i>Farbe</i>	 <i>Leuchtkraft</i>	 <i>Umkehren</i>
 <i>Tönung</i>	 <i>Löschen</i>	

Anpassen der Deckkraft und Anwenden von Mischmodi

Über den Eigenschafteninspektor oder das Bedienfeld „Ebenen“ können Sie die Deckkraft ausgewählter Objekte anpassen und Mischmodi anwenden. Ein Deckkraftwert von 100 ergibt ein vollkommen undurchsichtiges (opakes) Objekt. Ein Wert von 0 (Null) macht das Objekt vollkommen durchsichtig (transparent).

Sie können Mischmodus und Deckkraft auch vor dem Zeichnen eines Objekts festlegen.

Festlegen von Mischmodi und Deckkraft vor dem Zeichnen eines Objekts

- ❖ Legen Sie, nachdem Sie im Bedienfeld „Werkzeuge“ das gewünschte Werkzeug ausgewählt haben, Mischmodus und Deckkraft im Eigenschafteninspektor fest, bevor Sie das Objekt zeichnen.

Hinweis: Optionen für Mischmodi und Deckkraft stehen nicht in allen Werkzeugen zur Verfügung.

Festlegen von Mischmodi und Deckkraftgraden für vorhandene Objekte

- 1 Wählen Sie das obere von zwei sich überlappenden Objekten aus.
- 2 Wählen Sie im Eigenschafteninspektor oder im Bedienfeld „Ebenen“ im Popupmenü „Mischmodus“ eine Mischoption.
- 3 Wählen Sie mit dem Popupschieberegler „Deckkraft“ eine Einstellung oder geben Sie in dem Textfeld einen Wert ein.

Festlegen eines Standard-Mischmodus und Standard-Deckkraftgrades, die beim Neuzeichnen von Objekten angewendet werden

- 1 Wählen Sie „Auswählen“ > „Auswahl aufheben“, um zu vermeiden, dass ein Mischmodus und eine Deckkraft versehentlich auf noch ausgewählte Objekte angewendet werden.
- 2 Wählen Sie im Eigenschafteninspektor einen Mischmodus und einen Deckkraftgrad aus, wenn ein Vektor- bzw. Bitmap-Zeichenwerkzeug ausgewählt ist.

Der von Ihnen gewählte Mischmodus und der Deckkraftgrad dienen als Standardwerte für alle Objekte, die Sie nachfolgend mit dem Werkzeug zeichnen.

Der Live-Filter „Farbfüllung“

Mit dem Live-Filter „Farbfüllung“ in Fireworks können Sie die Farbe eines Objekts anpassen, indem Sie die Deckkraft und den Mischmodus des Objekts ändern. Der Filter „Farbfüllung“ erzielt denselben Effekt wie das Überlappen eines Objekts mit einem anderen Objekt, das einen anderen Deckkraftgrad und Mischmodus aufweist.

Kapitel 11: Stile, Symbole und URLs

Adobe® Fireworks® umfasst drei Bedienfelder, in denen Stile, Symbole und URLs zur späteren Wiederverwendung gespeichert werden können. Stile werden im Bedienfeld „Stile“ gespeichert, Symbole für das aktuelle Dokument im Bedienfeld „Dokumentbibliothek“ und URLs im Bedienfeld „URL“. Standardmäßig sind alle drei Bedienfelder in der Bedienfeldgruppe „Elemente“ zusammengefasst.

Einen Video-Lehrgang zur Verwendung von Stilen und Symbolen in Fireworks finden Sie unter www.adobe.com/go/lrvid4033_fw_de.

Stile

Sie können eine Reihe festgelegter Füllungen, Stricharten, Filter und Textattribute speichern und wiederverwenden, indem Sie daraus eigene Stile erstellen. Wenn Sie einem Objekt einen bestimmten Stil zuweisen, nimmt es die Merkmale des Stils an.

Hinweis: Bitmap-Objekte übernehmen lediglich die Filterattribute eines Stils.



Fireworks wird mit vielen vordefinierten Stilen geliefert. Sie können aber neue Stile hinzufügen und vorhandene Stile ändern oder löschen. Auf der Fireworks-DVD sowie der Adobe-Website finden Sie viele vordefinierte Stile, die Sie in Fireworks importieren können. Darüber hinaus besteht die Möglichkeit, eigene Stile zu exportieren, damit andere Fireworks-Benutzer diese ebenfalls verwenden können. Schließlich lassen sich auch Stile aus anderen Fireworks-Dokumenten importieren.

Anwenden eines Stils

Verwenden Sie das Bedienfeld „Stile“, um Objekte und Texte mit dem vollständigen Spektrum von Stilen zu erstellen, speichern und es darauf anzuwenden.



Verwenden Sie das aktuelle Stilmenü im Eigenschafteninspektor, um Teile von Stilen in einem Dokument schnell aufrufen zu können.

- 1 Wählen Sie die Objekte, denen Sie einen Stil zuweisen möchten, auf der Leinwand aus.
- 2 Klicken Sie auf „Fenster“ > „Stile“, um das Bedienfeld „Stile“ anzuzeigen.
- 3 Wählen Sie entweder „Aktuelles Dokument“, um die derzeit verwendeten Stile aufzurufen, oder wählen Sie im Popupmenü einen Standardstil aus, um die vorgefertigten Standardstile von Fireworks zu öffnen.

Hinweis: Wenn im Dokument keine Stile verwendet werden, ist das Bedienfeld „Stile“ solange leer, bis Sie einen der Standardstile auswählen.

- 4 Klicken Sie im Bedienfeld auf einen Stil.

Siehe auch

- „Speichern und Importieren von Stilen“ auf Seite 160
- „Bearbeiten oder Neudefinieren eines Stils“ auf Seite 160
- „Aufheben der Verknüpfung zwischen Objekt und Stil“ auf Seite 161

Erstellen und Löschen von Stilen


Sie können einen Stil aus den Attributen eines ausgewählten Objekts erstellen. Die folgenden Attribute lassen sich in Stilen speichern:

- Füllfarbe und -typ, einschließlich Muster, Texturen und Farbverlaufsattribute von Vektorobjekten, z. B. Winkel, Position und Deckkraft
- Strichtyp und Strichfarbe
- Filter
- Textattribute wie Schrift, Schriftgröße, Stil (fett, kursiv oder unterstrichen), Ausrichtung, Anti-Aliasing, automatische Unterschneidung, horizontale Skalierung, Laufweite und Zeilenabstand

Wenn Sie einen Stil aus einer Gruppe erstellen, werden im erstellten Stil nur die Effekte definiert. Beim Zuweisen eines Stils zu einer Gruppe wird nur der Effekt der gesamten Gruppe zugewiesen. Die Pfadattribute werden nicht allen Elementen zugewiesen.

Wenn Sie einen benutzerdefinierten Stil löschen, lässt sich dieser anschließend nicht wiederherstellen. Ein Objekt, das diesen Stil aktuell verwendet, behält jedoch seine Attribute bei.

Erstellen eines Stils

- 1 Erstellen oder wählen Sie ein Vektorobjekt oder einen Text mit den gewünschten Strich-, Füllungs-, Filter- bzw. Textattributen.
- 2 Klicken Sie unten im Bedienfeld „Stile“ oder im Eigenschafteninspektor auf die Schaltfläche „Neuer Stil“ .
- 3 Wählen Sie die Attribute aus, die Teil des neuen Stils sein sollen.
Hinweis: Wenn Sie weitere Textattribute speichern möchten, wählen Sie die Option „Text Sonstiges“.
- 4 Geben Sie einen Namen für den Stil ein und klicken Sie auf „OK“.

Umbenennen von Stilen

- 1 Wählen Sie im Bedienfeld „Stile“ einen Stil.
- 2 Wählen Sie im Menü „Optionen“ des Bedienfelds „Stile“ die Option „Stil umbenennen“.
- 3 Geben Sie einen neuen Namen für den Stil ein und klicken Sie auf „OK“.


Erstellen eines neuen Stils auf der Grundlage eines vorhandenen Stils

- 1 Wenden Sie einen vorhandenen Stil auf ein ausgewählte Objekt an.
- 2 Bearbeiten Sie die Attribute des Objekts.
- 3 Speichern Sie die Attribute, indem Sie einen Stil daraus erstellen.

Löschen eines Stils

- 1 Wählen Sie im Bedienfeld „Stile“ einen Stil.

Sie können mehrere aufeinander folgende Stile auswählen, indem Sie bei gedrückter Umschalttaste auf den ersten und letzten Stil in der gewünschten Abfolge klicken. Um mehrere nicht aufeinander folgende Stile auszuwählen, halten Sie die Strg-Taste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Mac OS) gedrückt, während Sie mit der Maus auf die gewünschten Stile klicken.

- 2 Klicken Sie auf die Schaltfläche „Stil löschen“ .

Bearbeiten oder Neudefinieren eines Stils

Bei der Bearbeitung eines Stils können Sie bestimmte Eigenschaften wie Füllungen oder Striche aktivieren bzw. deaktivieren. Bei der Neudefinition lassen sich in dem betreffenden Stil enthaltene Filter modifizieren.

Wenn Sie einen Stil bearbeiten oder neu definieren, werden alle Objekte, auf die Sie den Stil angewendet haben, automatisch aktualisiert. Es besteht jedoch die Möglichkeit, die Verknüpfungen zwischen ausgewählten Objekten und den betreffenden Stilen aufzuheben. (Weitere Informationen finden Sie unter „[Aufheben der Verknüpfung zwischen Objekt und Stil](#)“ auf Seite 161.)

Siehe auch

„[Bearbeiten und Anpassen von Live-Filtern](#)“ auf Seite 132

Bearbeiten eines Stils

- 1 Wählen Sie „Auswählen“ > „Auswahl aufheben“, um die Auswahl etwaiger Objekte auf der Leinwand aufzuheben.
- 2 Doppelklicken Sie im Bedienfeld „Stile“ auf einen Stil.
- 3 Wählen Sie im Dialogfeld „Stil bearbeiten“ Attribute aus bzw. heben Sie die Auswahl von Attributen auf.
- 4 Klicken Sie auf „OK“, um die Änderungen auf den Stil anzuwenden.

Neudefinieren eines Stils

- 1 Wählen Sie auf der Leinwand ein Objekt aus, auf den der gewünschte Stil angewendet ist.
- 2 Modifizieren Sie im Eigenschafteninspektor die angewendeten Filter und klicken Sie dann auf die Schaltfläche „Stil neu definieren“.

Hinweis: Beim Neudefinieren eines Stils aus einer Gruppe werden nur die Effekte neu definiert. Alle Pfadattribute bleiben unberücksichtigt.



Um schnell einen Stil durch einen anderen zu ersetzen, der zu den Stilen des aktuellen Dokuments gehört, ziehen Sie im Bedienfeld „Stile“ einen Stil bei gedrückter Alt-Taste (Windows) bzw. Wahltaste (Mac OS) auf einen anderen.

Speichern und Importieren von Stilen

Um Zeit zu sparen und Einheitlichkeit zu wahren, können Sie Stile exportieren und sie dadurch anderen Benutzern zur Verfügung stellen.

Speichern der Stilbibliothek

Sie können die von Ihnen erstellten oder bearbeiteten Stile als Stilbibliothek speichern.

- 1 Wählen Sie im Bedienfeld „Stile“ unter dem Menü „Optionen“ die Option „Stilbibliothek speichern“.
- 2 Geben Sie einen Namen und einen Zielordner für die Stilbibliothek ein.

- 3 Klicken Sie auf „Speichern“.

Importieren von Stilen

- 1 Wählen Sie im Bedienfeld „Stile“ aus dem Menü „Optionen“ die Option „Stilbibliothek importieren“.
- 2 Wählen Sie die zu importierende Stilbibliothek (*.stil). Die Stilbibliothek ist für mehrere Dokumente und über mehrere Fireworks-Dokumente hinweg verfügbar.

Laden von Stilen im aktuellen Dokument

- 1 Wählen Sie im Menü „Optionen“ des Bedienfelds „Stile“ die Option „Stil laden“.
- 2 Wählen Sie die Stilbibliothek (*.stil), die in das aktuelle Dokument geladen werden soll. Die geladenen Stile stehen für das aktuelle Dokument zur Verfügung.

Ändern der Größe von Stilsymbolen

- ❖ Wenn Sie die Größe der Stilvorschau Symbole ändern möchten, wählen Sie im Bedienfeld „Stile“ im Menü „Optionen“ den Befehl „Große Symbole“, um zwischen großen und kleinen Symbolen zu wechseln.

Kopieren von Attributen von einem Objekt zum anderen, ohne einen Stil anzuwenden

- 1 Wählen Sie das Objekt aus, dessen Attribute kopiert werden sollen.
- 2 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Kopieren“.
- 3 Heben Sie die Auswahl des ursprünglichen Objekts auf und wählen Sie die Objekte aus, auf welche die Attribute angewendet werden sollen.
- 4 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Attribute einfügen“.

Aufheben der Verknüpfung zwischen Objekt und Stil

Es ist möglich, die Verknüpfung zwischen einem Objekt und dem darauf angewendeten Stil aufzuheben. Das Objekt behält dann zwar die bisherigen Attribute bei, wird jedoch nicht mehr automatisch aktualisiert, wenn Sie den Stil ändern.

- 1 Wählen Sie das Objekt, auf das der Stil angewendet wurde.
- 2 Klicken Sie unten rechts im Eigenschafteninspektor auf die Schaltfläche „Verknüpfung mit Stil aufheben“.



Ist der Eigenschafteninspektor auf Miniaturgröße verkleinert, wählen Sie im Menü „Stile“ die Option „Verknüpfung mit Stil aufheben“.

Entfernen der Stilaußerkraftsetzung von Objekten

- 1 Wählen Sie die Objekte aus, die Sie nach dem Zuweisen eines Stils geändert haben.
- 2 Wählen Sie im Bedienfeld „Stile“ im Menü „Optionen“ den Befehl „Abweichungen löschen“.

Auswählen von nicht verwendeten Stilen im aktuellen Dokument

- ❖ Wählen Sie im Bedienfeld „Stile“ aus dem Menü „Optionen“ die Option „Nicht verwendete Stile auswählen“.

Duplizieren eines Stils

- 1 Wählen Sie im Bedienfeld „Stile“ einen Stil.
- 2 Wählen Sie im Menü „Optionen“ des Bedienfelds „Stile“ die Option „Stil duplizieren“.

Symbole

Fireworks umfasst drei Arten von Symbolen: Grafiken, Animationen und Schaltflächen. Wenn Sie das ursprüngliche *Symbolobjekt* bearbeiten, werden die kopierten *Instanzen* automatisch so aktualisiert, dass sie die vorgenommenen Änderungen widerspiegeln. (Es sei denn, Sie heben die Verbindung zwischen Symbol und Instanz auf.)

Symbole sind hilfreich, wenn Sie ein grafisches Element wiederholt verwenden möchten. Symbole erleichtern auch das Erstellen von Schaltflächen und die Animation von Objekten über mehrere Status.

Siehe auch

„Erstellen von Schaltflächensymbolen“ auf Seite 194

„Erstellen von Animationssymbolen“ auf Seite 218

Erstellen von Symbolen

Sie können aus jedem Objekt, jedem Textblock oder jeder Gruppe Symbole erstellen und diese anschließend im Bedienfeld „Elemente“ unter der Registerkarte „Allgemeine Bibliothek“ speichern. Von dort lassen sich die Symbole bearbeiten und in Dokumente übernehmen.

Erstellen eines Symbols aus einem ausgewählten Objekt

- 1 Wählen Sie das Objekt aus und klicken Sie auf „Modifizieren“ > „Symbol“ > „In Symbol konvertieren“.
- 2 Geben Sie in das Feld „Name“ einen Namen für das Symbol ein.
- 3 Wählen Sie einen Symboltyp aus.
- 4 Wenn Sie das Symbol skalieren möchten, ohne seine Geometrie zu verzerren, wählen Sie die Option „Hilfslinien für 9-Slice-Skalierung aktivieren“ aus. (Weitere Informationen dazu finden Sie unter „[9-Slice-Skalierung](#)“ auf Seite 52.)
- 5 Wenn Sie das Symbol so speichern möchten, dass es in mehreren Dokumenten genutzt werden kann, aktivieren Sie die Option „In allgemeiner Bibliothek speichern“.
- 6 Klicken Sie auf „OK“, um das Symbol zu speichern.

Das ausgewählte Objekt wird zu einer Instanz des Symbols und im Eigenschafteninspektor werden Symboloptionen angezeigt.

Erstellen eines gänzlich neuen Symbols

- 1 Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:
 - Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Einfügen“ > „Neues Symbol“.
 - Wählen Sie im Bedienfeld „Dokumentbibliothek“ im Menü „Optionen“ den Befehl „Neues Symbol“.
- 2 Wählen Sie einen Symboltyp aus.
- 3 Wenn Sie die Größe des Symbols mithilfe der 9-Slice-Skalierung ändern möchten, aktivieren Sie die Option „Hilfslinien für 9-Slice-Skalierung aktivieren“ und klicken Sie dann auf „OK“.

4 Erstellen Sie das Symbol mithilfe der Werkzeuge im Bedienfeld „Werkzeuge“.

Platzieren einer Symbolinstanz

❖ Ziehen Sie ein Symbol aus dem Bedienfeld „Dokumentbibliothek“ in das aktuelle Dokument.



Instanz eines Symbols auf der Leinwand

Bearbeiten eines Symbols und aller seiner Instanzen

Wenn Sie ein Symbol bearbeiten, werden alle dazugehörigen Instanzen automatisch so aktualisiert, dass sie die neuesten Änderungen widerspiegeln. Manche Eigenschaften sind davon jedoch nicht betroffen. Weitere Informationen finden Sie unter „[Bearbeiten spezieller Symbolinstanzen](#)“ auf Seite 164.

Bearbeiten eines Symbols

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte durch, um den Modus für die Symbolbearbeitung aufzurufen:

- Doppelklicken Sie auf der Leinwand auf eine Symbolinstanz.
- Wählen Sie eine Instanz aus und anschließend „Modifizieren“ > „Symbol“ > „Symbol bearbeiten“.
- Doppelklicken Sie im Bedienfeld „Dokumentbibliothek“ auf ein Symbol.
- (Nur bei Animationssymbolen) Klicken Sie im Dialogfeld „Animieren“ auf die Schaltfläche „Bearbeiten“.

2 Ändern Sie das Symbol wie gewünscht.

Hinweis: Wenn das gewählte Symbol nicht für die 9-Slice-Skalierung aktiviert ist, können Sie das Symbol innerhalb des Kontexts selbst bearbeiten. Sie können „Modifizieren“ > „Symbol“ > „An Position bearbeiten“ wählen.



Mithilfe der Hilfslinien für 9-Slice-Skalierung können Sie die Größe des Symbols ändern, ohne es zu verzerren. (Weitere Informationen dazu finden Sie unter „[9-Slice-Skalierung](#)“ auf Seite 52.)

Wechseln von der Symbol- zur Seitenbearbeitung

Wenn Sie ein Symbol bearbeiten, wechselt das Bedienfeld „Dokument“ in den Symbolbearbeitungsmodus. In diesem Modus werden andere Objekte auf der Leinwand abgedunkelt, sodass Sie Symbole schnell im Gesamtkontext der Seite bearbeiten können. (Eine Ausnahme bilden Symbole mit 9-Slice-Skalierung, die alleine stehen.)

Wenn Sie von der Symbolbearbeitung zur Seitenbearbeitung wechseln möchten, führen Sie einen der folgenden Schritte durch:

- Doppelklicken Sie auf der Leinwand auf einen leeren Bereich.
- Klicken Sie oben im Bedienfeld „Dokument“ auf das Seitensymbol oder auf den Pfeil „Zurück“. (Ist das Symbol verschachtelt, bietet das Bedienfeld auch Zugriff auf das enthaltene Symbol.)

Umbenennen eines Symbols

1 Doppelklicken Sie im Bedienfeld „Dokumentbibliothek“ auf den Namen eines Symbols.

- 2 Ändern Sie im Dialogfeld „In Symbol konvertieren“ den Namen und klicken Sie auf „OK“.

Duplizieren eines Symbols

- 1 Wählen Sie im Bedienfeld „Dokumentbibliothek“ das betreffende Symbol aus.
- 2 Wählen Sie im Bedienfeld „Dokumentbibliothek“ im Menü „Optionen“ den Befehl „Duplizieren“.
- 3 Ändern Sie bei Bedarf den Namen und Typ der Duplizierung und klicken Sie auf „OK“.

Ändern des Symboltyps

- 1 Doppelklicken Sie im Bedienfeld „Bibliothek“ auf den Symbolnamen.
- 2 Wählen Sie eine andere Typoption aus.

Auswählen aller nicht verwendeten Symbole im Bedienfeld „Dokumentbibliothek“

- ❖ Wählen Sie im Bedienfeld „Dokumentbibliothek“ im Menü „Optionen“ den Befehl „Nicht verwendete Elemente auswählen“.

Löschen eines Symbols und aller seiner Instanzen

- ❖ Ziehen Sie das Symbol im Bedienfeld „Dokumentbibliothek“ auf das Papierkorbsymbol.

Austauschen eines Symbols

- 1 Klicken Sie auf der Leinwand mit der rechten Maustaste auf ein Symbol und wählen Sie die Option „Symbol austauschen“.
- 2 Wählen Sie im Dialogfeld „Symbol austauschen“ ein anderes Symbol aus der Dokumentbibliothek und klicken Sie auf „OK“.

Bearbeiten spezieller Symbolinstanzen

Wenn Sie auf eine Instanz doppelklicken, um sie zu bearbeiten, bearbeiten Sie in Wirklichkeit das Symbol selbst. Wenn Sie nur die aktuelle Instanz bearbeiten möchten, müssen Sie die Verknüpfung zwischen der Instanz und dem Symbol aufheben. Dadurch wird die Verbindung zwischen Symbol und Instanz dauerhaft gelöst. Alle zukünftigen Änderungen, die Sie am Symbol vornehmen, spiegeln sich in der betreffenden Instanz nicht wider.

Schaltflächensymbole verfügen über verschiedene Merkmale, mit deren Hilfe Sie die Verbindung zwischen Symbol und Instanz beibehalten, aber doch jeder Instanz individuelle Texte und URLs zuweisen können.

Wenn Sie das Verhalten von JavaScripts anpassen möchten, bearbeiten Sie die Werte im Bedienfeld „Symboleigenschaften“. Wenn Sie diesem Bedienfeld anpassbare Eigenschaften hinzufügen möchten, ist es erforderlich, die mit dem Symbol verknüpfte JavaScript-Datei zu bearbeiten.

Aufheben von Symbolverknüpfungen

- 1 Wählen Sie die Instanz aus.
- 2 Wählen Sie „Modifizieren“ > „Symbol“ > „Teilen“.

Die ausgewählte Instanz wird zu einer Gruppe. Das Symbol im Bedienfeld „Dokumentbibliothek“ ist nun nicht mehr mit dieser Gruppe verknüpft. Nach der Trennung vom Symbol verliert eine ehemalige Schaltflächeninstanz ihre Schaltflächensymbol-Eigenschaften und eine ehemalige Animationsinstanz ihre Animationssymbol-Eigenschaften.

Bearbeiten einer Instanz ohne Aufhebung der Symbolverknüpfung

- 1 Wählen Sie die Instanz aus.
- 2 Bearbeiten Sie die Instanzeigenschaften im Eigenschafteninspektor.

Folgende Instanzeigenschaften können bearbeitet werden, ohne dass das Symbol und andere Instanzen davon beeinflusst werden:

- Mischmodus
- Deckkraft
- Filter
- Breite und Höhe
- x - und y -Koordinaten

Erstellen und Verwenden von Komponentensymbolen

Komponentensymbole sind grafische Symbole, die Sie intelligent skalieren und denen Sie mithilfe einer JavaScript-Datei (JSF) bestimmte Attribute zuweisen können. Wenn Sie eine Instanz über das Bedienfeld „Eigenschaften“ ändern, spiegeln sich diese Änderungen in allen übrigen Instanzen wider. Wenn Sie die Parameter jedoch im Bedienfeld „Symboleigenschaften“ ändern („Fenster“ > „Symboleigenschaften“), bleiben die Änderungen auf die ausgewählte Instanz beschränkt.


Fireworks umfasst eine Bibliothek mit vordefinierten Komponentensymbolen. Diese Symbole lassen sich anpassen, damit sie dem Erscheinungsbild einer bestimmten Website oder Benutzeroberfläche entsprechen.

Hinzufügen eines Komponentensymbols zu einem Dokument

- 1 Wählen Sie im Menü „Fenster“ die Option „Allgemeine Bibliothek“.
- 2 Um ein Symbol zu verwenden, ziehen Sie es aus dem Bedienfeld „Allgemeine Bibliothek“ auf die Fireworks-Leinwand.

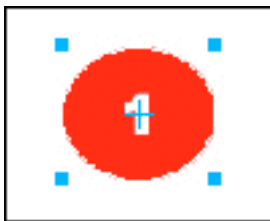
Anpassen der Eigenschaften eines Komponentensymbols

- 1 Wählen Sie das gewünschte Symbol auf der Leinwand aus.
- 2 Passen Sie im Bedienfeld „Symboleigenschaften“ („Fenster“ > „Symboleigenschaften“) solche Parameter wie Status, Beschriftung und Farbe an.

 Informationen zur Erstellung interaktiver Schaltflächen für HTML-basierte Web- und Software-Prototypen finden Sie unter „[Interaktive Segmente](#)“ auf Seite 178.

Erstellen von Komponentensymbolen

- 1 Erstellen Sie ein Objekt mit Attributen, die Sie anpassen möchten.



Bei diesem Symbol könnten zum Beispiel die Farbe und die Zahl der Kreise anpassbare Optionen sein.

- 2 Wenn Sie das Objekt erstellen, vergeben Sie für die Merkmale, die bearbeitbar sein sollen, individuelle Namen, indem Sie diese Namen in das Bedienfeld „Ebenen“ eingeben. Ein bearbeitbares Textfeld könnte zum Beispiel mit „Beschriftung“ benannt werden. Dieser Name wird in der JavaScript-Datei verwendet.

Hinweis: Um JavaScript-Fehler zu vermeiden, dürfen in den Namen der Merkmale keine Leerzeichen enthalten sein. Nennen Sie ein Merkmal beispielsweise „Beschriftung_links“, aber nicht „Beschriftung links“.

- 3 Wählen Sie das Objekt aus und klicken Sie auf „Modifizieren“ > „Symbol“ > „In Symbol konvertieren“.
- 4 Geben Sie in das Feld „Name“ einen Namen für das Symbol ein.
- 5 Legen Sie Grafik als Symboltyp fest, wählen Sie „In allgemeiner Bibliothek speichern“ aus und klicken Sie anschließend auf „OK“.

- 6 Wenn die entsprechende Aufforderung angezeigt wird, speichern Sie das neue Symbol im Ordner „Benutzerdefinierte Symbole“ oder erstellen Sie auf der Ebene, auf der sich der Standardordner befindet, einen neuen Ordner und speichern Sie das Symbol in diesem neuen Ordner.

Hinweis: Komponentensymbole müssen in einem Ordner in der allgemeinen Bibliothek gespeichert werden.

Nach dem Speichern wird das Symbol von der Leinwand entfernt und in der allgemeinen Bibliothek angezeigt.

- 7 Wählen Sie im Menü „Befehle“ die Option „Symbolskript erstellen“.
- 8 Klicken Sie oben rechts im Bedienfeld auf die Schaltfläche „Durchsuchen“ und navigieren Sie zu der PNG-Datei des Symbols. Standardmäßig lautet der Speicherort wie folgt:

- Für Microsoft® Windows® XP: <Dokumente und Einstellungen>\Anwendungsdaten\Adobe\Fireworks CS4\Common Library\Custom Symbols
- Für Windows Vista®: \Benutzer\<Benutzername>\AppData\Roaming\Adobe\Fireworks CS4\Common Library\Custom Symbols
- Für Mac® OS: <Benutzername>/Application Support/Adobe/Fireworks CS4/Common Library/Custom Symbols

- 9 Klicken Sie auf das Pluszeichen, um einen Elementnamen hinzuzufügen.
- 10 Geben Sie im Feld „Elementname“ den Namen des Elements ein, das Sie anpassen möchten. Wenn Sie beispielsweise das Textfeld mit der Bezeichnung „Beschriftung“ anpassen möchten, geben Sie hier „Beschriftung“ ein.
- 11 Wählen Sie im Feld „Attribut“ den Namen des Attributs aus, das Sie anpassen möchten. Wenn Sie beispielsweise den Text der Beschriftung anpassen möchten, wählen Sie „textChars“ aus.

Hinweis: Weitere Informationen zu diesen Attributoptionen finden Sie unter „Erweitern von Fireworks“.

- 12 Geben Sie in das Feld Eigenschaftennamen den Namen der bearbeitbaren Eigenschaft ein, zum Beispiel „Beschriftung“ oder „Zahl“. Dieser Eigenschaftennamen wird im Bedienfeld „Symboleigenschaften“ angezeigt.
- 13 Geben Sie in das Feld „Wert“ einen Standardwert für die Eigenschaft ein, die zu verwenden ist, wenn eine Instanz des Symbols erstmals in einem Dokument platziert wird.
- 14 Fügen Sie ggf. weitere Elemente hinzu.
- 15 Klicken Sie auf „Speichern“, um die ausgewählten Optionen zu speichern und eine JavaScript-Datei zu erstellen.
- 16 Wählen Sie im Bedienfeld „Allgemeine Bibliothek“ im Menü „Optionen“ den Befehl „Neu laden“.

Wenn Sie die JavaScript-Datei erstellt haben, können Sie eine Instanz erstellen, indem Sie das Symbol auf die Leinwand ziehen. Anschließend lassen sich die Attribute dieser Instanz im Bedienfeld „Symboleigenschaften“ bearbeiten.

Hinweis: Wenn Sie ein Objekt, auf das im Skript verwiesen wird, entfernen oder umbenennen, werden im Bedienfeld „Symboleigenschaften“ entsprechende Fehlermeldungen angezeigt.

Speichern eines vorhandenen Symbols als Komponentensymbol

- 1 Wählen Sie im Bedienfeld „Dokumentbibliothek“ ein Symbol aus.
- 2 Wählen Sie im Bedienfeld „Dokumentbibliothek“ im Menü „Optionen“ den Befehl „In allgemeiner Bibliothek speichern“.
- 3 Erstellen Sie eine JavaScript-Datei, um die Symboleigenschaften zu steuern.

Erstellen bearbeitbarer Symbolparameter mithilfe von JavaScript

Beim Speichern eines Komponentensymbols speichert Fireworks eine PNG-Datei in den folgenden Standardordnern:

- (Windows XP) <Dokumente und Einstellungen>\Anwendungsdaten\Adobe\Fireworks CS4\Common Library\Custom Symbols
- (Windows Vista) \Benutzer\<Benutzername>\AppData\Roaming\Adobe\Fireworks CS4\Common Library\Custom Symbols
- (Mac OS) <Benutzername>/Application Support/Adobe/Fireworks CS4/Common Library/Custom Symbols

Zur Erstellung eines Komponentensymbols müssen Sie eine JavaScript-Datei erstellen, die mit einer JSF-Erweiterung in demselben Ordner und mit demselben Namen wie das Symbol zu speichern ist. Die Datei „mybutton.graphic.png“ hätte zum Beispiel eine JavaScript-Datei mit dem Namen „mybutton.jsf“.

Im Bedienfeld „Symbolskript erstellen“ können auch Benutzer, die keine Programmiererfahrung haben, einfache Symbolattribute zuweisen und die JavaScript-Datei automatisch erstellen. Öffnen Sie dieses Bedienfeld, indem Sie „Befehle“ > „Symbolskript erstellen“ auswählen.

Erstellen der JavaScript-Datei

In der JavaScript-Datei müssen zwei Funktionen definiert werden, damit dem Symbol bearbeitbare Parameter hinzugefügt werden können:

- `function setDefaultValues()` – Definiert die bearbeitbaren Parameter und deren Standardwerte.
- `function applyCurrentValues()` – Wendet die Werte, die im Bedienfeld „Symboleigenschaften“ eingegeben wurden, auf das Grafiksymbolsymbol an.

Die folgende JSF-Beispieldatei dient der Erstellung eines benutzerdefinierten Symbols:

```
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;
}
```

Um besser zu verstehen, wie sich Symboleigenschaften mithilfe einer JSF-Datei anpassen lassen, empfiehlt es sich, die Beispielkomponenten genau anzusehen, die Sie mit der Software erhalten haben.

Importieren und Exportieren von Symbolen

Im Bedienfeld „Dokumentbibliothek“ befinden sich Symbole, die Sie erstellt oder in das aktuelle Dokument importiert haben. Das Bedienfeld „Dokumentbibliothek“ bezieht sich lediglich auf das aktuelle Dokument. Wenn Sie die Symbole aus einer Bibliothek in einem anderen Dokument verwenden möchten, müssen Sie die Symbole importieren, exportieren, kopieren oder per Drag & Drop verschieben.

Importieren eines oder mehrerer vorgefertigter Symbole aus einer Fireworks-Symbolbibliothek

Sie können vorgefertigte Animations-, Grafik- und Schaltflächensymbole sowie Navigationsleisten und Motive mit mehreren Symbolen importieren.

- 1 Öffnen Sie ein Fireworks-Dokument.
- 2 Wählen Sie im Bedienfeld „Allgemeine Bibliothek“ einen Ordner aus.

Sie können auch Symbole aus zuvor exportierten PNG-Bibliotheksd Dateien, die sich auf der Festplatte, auf CD oder im Netzwerk befinden, importieren.

Importieren von Symbolen aus einer anderen Datei in das aktuelle Dokument

- 1 Wählen Sie im Bedienfeld „Dokumentbibliothek“ im Menü „Optionen“ den Befehl „Symbole importieren“.
- 2 Navigieren Sie zu dem PNG-Ordner mit der Datei, wählen Sie die Datei aus und klicken Sie auf „Öffnen“.
- 3 Wählen Sie die zu importierenden Symbole aus und klicken Sie auf „Importieren“.

Die importierten Symbole werden im Bedienfeld „Dokumentbibliothek“ angezeigt.

Importieren eines Symbols per Drag & Drop oder per Kopieren und Einfügen

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:

- Ziehen Sie eine Symbolinstanz aus dem Dokument mit dem gewünschten Symbol in das Zieldokument.
- Kopieren Sie in dem Dokument mit dem gewünschten Symbol eine Symbolinstanz und fügen Sie diese dann in das Zieldokument ein.

Das Symbol wird in das Bedienfeld „Dokumentbibliothek“ des Zieldokuments importiert und behält eine Verbindung zum Symbol im Ausgangsdokument bei.

Exportieren von Symbolen

- 1 Wählen Sie im Bedienfeld „Dokumentbibliothek“ im Menü „Optionen“ den Befehl „Symbole exportieren“.
 - 2 Wählen Sie die zu exportierenden Symbole aus und klicken Sie auf „Exportieren“.
 - 3 Wählen Sie einen Zielordner aus, geben Sie einen Namen für die Symboldatei ein und klicken Sie auf „Speichern“.
- Fireworks speichert die Symbole in einer einzelnen PNG-Datei.

Aktualisieren exportierter Symbole und Instanzen in mehreren Dokumenten

Importierte Symbole behalten die Verknüpfung zum Originaldokument des Symbols bei. Sie können das Originaldokument des Symbols bearbeiten und anschließend das Zieldokument aktualisieren, damit die Änderungen angezeigt werden.

- 1 Doppelklicken Sie im Originaldokument auf eine Instanz bzw. markieren Sie eine Instanz und wählen Sie „Modifizieren“ > „Symbol“ > „Bearbeiten“.
- 2 Modifizieren Sie das Symbol.
- 3 Speichern Sie die Datei.
- 4 Wählen Sie nun in dem Dokument, in das Sie das Symbol importiert haben, das entsprechende Symbol im Bedienfeld „Dokumentbibliothek“ aus.
- 5 Wählen Sie im Bedienfeld „Dokumentbibliothek“ im Menü „Optionen“ den Befehl „Aktualisieren“.

Hinweis: Wenn Sie alle importierten Symbole aktualisieren möchten, wählen Sie alle Symbole im Bedienfeld „Dokumentbibliothek“ aus und klicken Sie auf „Aktualisieren“.

URLs

Sobald Sie einem Webobjekt eine URL zuweisen, wird eine Verknüpfung zu einer Datei hergestellt, z. B. zu einer Webseite. URLs können Segmenten, Hotspots und Schaltflächen zugewiesen werden. Erstellen Sie im Bedienfeld „URL“ eine URL-Bibliothek, um URLs zur späteren Wiederverwendung zu speichern, zu bearbeiten und zu organisieren.

Wenn Ihre Website beispielsweise mehrere Navigationsschaltflächen für den Sprung zu Ihrer Homepage enthält, fügen Sie die URL Ihrer Homepage dem Bedienfeld „URL“ hinzu. Dann können Sie diese URL jeder beliebigen Navigationsschaltfläche zuweisen, indem Sie sie in der URL-Bibliothek auswählen. Mit der Such- und Ersetzungsfunktion können Sie URLs dokumentübergreifend ändern (siehe „Suchen und Ersetzen“ auf Seite 294).

URL-Bibliotheken stehen für alle Fireworks-Dokumente zur Verfügung und werden zwischen den einzelnen Sitzungen gespeichert.

Absolute und relative URLs

Sie können in das Bedienfeld „URL“ absolute und relative URLs eingeben.

- Verwenden Sie eine absolute URL, wenn Sie eine Verknüpfung zu einer Webseite außerhalb Ihrer eigenen Website herstellen möchten.
- Verwenden Sie einen der beiden URL-Typen, um eine Verknüpfung innerhalb Ihrer eigenen Website herzustellen.

Bei absoluten URLs handelt es sich um vollständige URLs einschließlich der Angabe des Serverprotokolls (bei Webseiten ist dies in der Regel http://). So ist beispielsweise „http://www.adobe.com/support/fireworks“ die absolute URL für die Fireworks-Support-Webseite. Absolute URLs behalten ihre Gültigkeit unabhängig vom Speicherort des Quelldokuments. Die Verknüpfung geht jedoch verloren, sobald das Zieldokument verschoben wird.

Eine relative URL bezieht sich auf den Ordner, der das Quelldokument enthält. Relative URLs sind in der Regel die einfachste Lösung für Verknüpfungen zu Dateien, die in demselben Ordner enthalten sind wie das aktuelle Dokument. Die folgenden Beispiele veranschaulichen die Navigationssyntax für relative URLs:

- „file.htm“ stellt eine Verknüpfung zu einer Datei dar, die sich in demselben Ordner befindet wie das Quelldokument.
- „../file.htm“ ist eine Verknüpfung zu einer Datei, die sich in der Verzeichnisstruktur zwei Ebenen über dem Ordner mit dem Quelldokument befindet. „../“ stellt je eine Ebene dar.
- „htdocs/file.htm“ ist eine Verknüpfung zu einer Datei in einem Ordner namens „htdocs“, der sich unterhalb des Ordners mit dem Quelldokument befindet.

Verknüpfungen zu Seiten in einem Fireworks-Dokument

Sie können Verknüpfungen zwischen mehreren Seiten in einem Fireworks-Dokument erstellen, indem Sie für jede Seite eine URL verwenden. Im Eigenschaftensinspektor und im Bedienfeld „URL“ enthält das Popupmenü „Hyperlink“ eine Liste mit den URLs für jede Seite im Dokument. Wählen Sie eine dieser URLs aus, um eine Verknüpfung zu der betreffenden Seite herzustellen.

Andere Erweiterungen als .htm für Standard-URLs einzelner Seiten

- 1 Wählen Sie in einem geöffneten Dokument „Datei“ > „Exportieren“.
- 2 Wählen Sie „HTML und Bilder“ aus.
- 3 Klicken Sie auf die Schaltfläche „Optionen“.
- 4 Wählen Sie auf der Registerkarte „Allgemein“ die gewünschte Dateierweiterung aus dem Popupmenü „Erweiterung“ und klicken Sie auf „OK“.
- 5 Klicken Sie im Dialogfeld „Exportieren“ auf „Abbrechen“.

Zuweisen einer URL zu Webobjekten

- 1 Geben Sie im Bedienfeld „URL“ in das Textfeld „Aktuelle URL“ die URL ein.
- 2 Klicken Sie auf die Schaltfläche „Aktuelle URL zu Bibliothek hinzufügen“ (+), um die URL der URL-Bibliothek hinzuzufügen.
- 3 Wählen Sie ein Webobjekt aus.
- 4 Wählen Sie die URL im URL-Vorschaufenster aus.

Erstellen einer URL-Bibliothek

In Bibliotheken werden URLs zusammengefasst, sodass schneller auf sie zugegriffen werden kann. Sie können URLs in der URL-Standardbibliothek, URLs.htm oder in neu erstellten URL-Bibliotheken speichern. Es ist auch möglich, URLs aus einem bestehenden HTML-Dokument zu importieren und diese anschließend in einer Bibliothek zusammenzufassen.

URLs.htm und neu erstellte Bibliotheken werden im Ordner „Adobe/Fireworks CS4/URL Libraries“ gespeichert, der sich wiederum in dem jeweiligen benutzerspezifischen Ordner „Anwendungsdaten“ (Windows) bzw. im Ordner „Application Support“ (Mac OS) befindet.

Weitere Informationen zum Speicherort dieser Ordner finden Sie unter „[Arbeiten mit Konfigurationsdateien](#)“ auf Seite 312.

Erstellen einer URL-Bibliothek

- 1 Wählen Sie im Bedienfeld „URL“ im Menü „Optionen“ den Befehl „Neue URL-Bibliothek“.
- 2 Tragen Sie den Namen der Bibliothek in das Feld ein, und klicken Sie auf „OK“.

Hinzufügen einer neuen URL zu einer URL-Bibliothek

- 1 Wählen Sie im Popupmenü „Bibliothek“ eine Bibliothek aus.
- 2 Geben Sie in das Feld „Hyperlink“ eine URL ein.
- 3 Klicken Sie auf das Pluszeichen (+).


Hinzufügen einer URL zu einer Bibliothek und zeitgleiches Zuweisen der URL zu einem Webobjekt

- 1 Wählen Sie das Objekt aus.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte durch, um die URL einzugeben:
 - Wählen Sie im Bedienfeld „URL“ im Menü „Optionen“ den Befehl „URL hinzufügen“ aus, geben Sie eine absolute oder relative URL ein und klicken Sie auf „OK“.
 - Geben Sie in das Feld „Hyperlink“ eine URL ein und klicken Sie dann auf das Pluszeichen (+).
Die URL wird im URL-Vorschauenfenster angezeigt.

Hinzufügen bereits verwendeter URLs einer URL-Bibliothek

- 1 Wählen Sie im Popupmenü „Bibliothek“ eine Bibliothek aus.
- 2 Wählen Sie im Bedienfeld „URL“ im Menü „Optionen“ den Befehl „Verwendete URLs in Bibliothek aufnehmen“.

Löschen einer ausgewählten URL aus dem URL-Vorschauenfenster

- ❖ Klicken Sie am unteren Rand des Bedienfelds „URL“ auf „URL aus Bibliothek löschen“ .

Löschen aller nicht verwendeter URLs aus der Bibliothek

- 1 Wählen Sie im Bedienfeld „URL“ im Menü „Optionen“ den Befehl „Nicht verwendete URLs löschen“.
- 2 Klicken Sie auf „OK“.

Bearbeiten von URLs

Bearbeiten Sie eine einzelne Instanz einer URL oder nehmen Sie Änderungen vor, die alle Instanzen betreffen.

- 1 Wählen Sie die URL im URL-Vorschaufenster aus.
- 2 Wählen Sie im Bedienfeld „URL“ im Menü „Optionen“ den Befehl „URL bearbeiten“.
- 3 Bearbeiten Sie die URL.
- 4 Wenn Sie diesen Link im gesamten Dokument ändern möchten, wählen Sie die Option „Alle Instanzen im Dokument ändern“.

Importieren und Exportieren von URLs

Sie können URLs exportieren und sie dann in ein beliebiges anderes Fireworks-Dokument importieren. Außerdem ist es möglich, alle URLs in ein beliebiges HTML-Dokument zu importieren.

Exportieren von URLs

- 1 Wählen Sie im Bedienfeld „URL“ im Menü „Optionen“ den Befehl „URLs exportieren“.
- 2 Geben Sie einen Dateinamen ein und klicken Sie auf „Speichern“.

Es wird eine HTML-Datei erstellt, die die exportierten URLs enthält.

Importieren von URLs

- 1 Wählen Sie im Bedienfeld „URL“ im Menü „Optionen“ den Befehl „URLs importieren“.
- 2 Wählen Sie eine HTML-Datei aus und klicken Sie auf „Öffnen“.

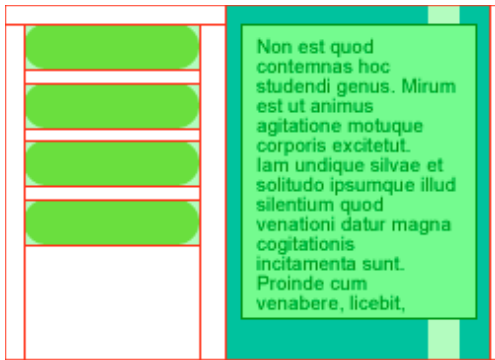
Sämtliche in dieser Datei enthaltenen URLs werden importiert.

Kapitel 12: Segmente, Rollover und Hotspots

Erstellen und Bearbeiten von Segmenten

Segmente sind die Grundbausteine für die Erstellung interaktiver Objekte in Adobe® Fireworks®. Segmente sind Webobjekte, die auf einem HTML-Code beruhen. Sie können diese im Bedienfeld „Ebenen“ auf der Web-Ebene anzeigen, auswählen und umbenennen.

Beim Segmentieren teilen Sie ein Fireworks-Dokument in kleinere Blöcke auf und exportieren jeden Block in eine separate Datei. Beim Export erstellt Fireworks eine HTML-Datei mit dem für die erneute Zusammensetzung der Grafik in einem Browser erforderlichen Tabellencode.



Beim Segmentieren wird ein Dokument in mehrere Blöcke aufgeteilt, die jeweils als separate Dateien exportiert werden.

Die Segmentierung eines Bilds bietet drei wichtige Vorteile:

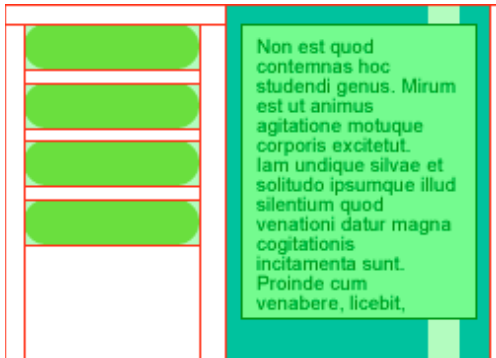
Optimieren von Bildern Ermöglicht schnellere Downloads.

Interaktive Funktionen Grafiken können damit auf Mausaktivitäten reagieren.


Vereinfachte Aktualisierung Für Webseitenbereiche, die sich häufig ändern (z. B. Photos und Namen auf der Seite für die Mitarbeiter des Monats).

Erstellen rechteckiger Segmente

Sie können rechteckige Segmente erstellen, indem Sie das Segmentierwerkzeug über das Dokument ziehen oder indem Sie ein Segment einfügen, das auf einem ausgewählten Objekt beruht. Mit *Segmenthilfslinien* (den Linien, die vom Segmentobjekt ausgehen) können Sie die Grenzen der separaten Grafikdateien bestimmen, in die das Dokument beim Export aufgeteilt wird.



Zeichnen eines rechteckigen Segmentobjekts

- 1 Wählen Sie das Segmentierwerkzeug  aus.
- 2 Ziehen Sie das Segmentobjekt bei gedrückter Maustaste über das Dokument.

Hinweis: Wenn Sie ein Segment während des Ziehvorgangs verschieben möchten, halten Sie die Maustaste und die Leertaste gedrückt und ziehen Sie das Segment dann an eine andere Position auf der Leinwand. Lassen Sie die Leertaste los, um mit dem Zeichnen des Segments fortzufahren.

Einfügen eines rechteckigen, auf einem ausgewählten Objekt basierenden Segments


- 1 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Einfügen“ > „Rechteckiges Segment“. Das Segment entspricht einem Rechteck, das die äußersten Ränder des ausgewählten Objekts einschließt.
- 2 Wenn mehr als ein Objekt ausgewählt ist, wählen Sie „Einzel“, um ein einzelnes Segmentobjekt zu erstellen, das alle ausgewählten Objekte erfasst, oder wählen Sie „Mehrere“, um für jedes ausgewählte Objekt ein eigenes Segment zu erstellen.

Erstellen nicht-rechteckiger Segmente

Mit dem Polygonsegment-Werkzeug lassen sich nicht-rechteckige Segmente erstellen. Nicht-rechteckige Segmente sind hilfreich, wenn Sie einer nicht-rechteckigen Grafik Interaktivität verleihen möchten.



Zeichnen von Polygonsegment-Objekten

- 1 Wählen Sie das Polygonsegment-Werkzeug  aus.

- 2 Legen Sie die Vektorpunkte des Polygons durch Klicken mit der Maus fest. Dieser Schritt ist erforderlich, da das Polygonsegment-Werkzeug Segmente mit geraden Linien zeichnet.
- 3 Wenn Sie ein polygonales Segmentobjekt um ein Objekt mit weichen Rändern zeichnen, muss sich das Objekt vollständig innerhalb des Segmentbereichs befinden, um unerwünschte, scharfe Kanten in der Segmentgrafik zu verhindern.
- 4 Um die Verwendung des Polygonsegment-Werkzeugs zu beenden, wählen Sie im Bedienfeld „Werkzeuge“ ein anderes Werkzeug aus. Sie müssen nicht auf den Ausgangspunkt klicken, um das Polygon zu schließen.

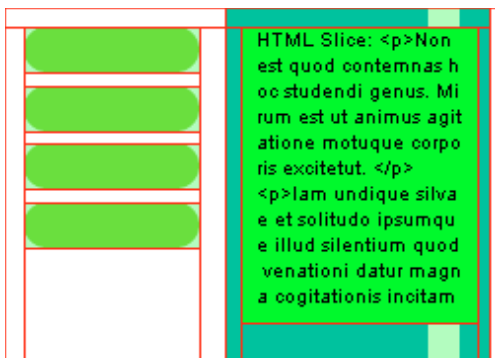
Hinweis: Polygonsegmente beinhalten HTML-Tabellen mit Zuordnungsgrafiken und benötigen daher umfangreicheren Code als ähnliche rechteckige Segmente. Viele Polygonsegmente können die Verarbeitungsdauer in einem Webbrowser erhöhen.

Erstellen eines Polygonsegments aus einem Vektorobjekt oder Pfad

- 1 Wählen Sie einen Vektorpfad aus.
- 2 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Einfügen“ > „Polygonsegment“.

Erstellen von HTML-Textsegmenten

Ein HTML-Segment kennzeichnet einen Bereich, der bei der Anzeige in einem Webbrowser gewöhnlichen HTML-Text enthält. Dabei wird der HTML-Text in die vom Segment definierte Tabellenzelle exportiert.



HTML-Segmente eignen sich zur schnellen Aktualisierung von Webseitentext, ohne dass neue Grafiken erstellt werden müssen.

Hinweis: Da sich Schriftart und Größe im Browser einstellen lassen, kann das Erscheinungsbild von HTML-Textsegmenten in unterschiedlichen Browsern und Betriebssystemen variieren.

- 1 Zeichnen Sie ein Segmentobjekt.
- 2 Markieren Sie das Segmentobjekt und wählen Sie im Eigenschafteninspektor aus dem Popupmenü „Typ“ die Option „HTML“ aus.
- 3 Klicken Sie auf „Bearbeiten“.
- 4 Geben Sie in das Fenster „HTML-Segment bearbeiten“ den gewünschten Text ein und formatieren Sie ihn durch Hinzufügen von HTML-Tags zur Textformatierung.

Hinweis: Wahlweise können Sie HTML-Tags zur Textformatierung auch nach dem Export des HTML-Codes hinzufügen.

- 5 Klicken Sie auf „OK“, um Ihre Änderungen zuzuweisen und das Fenster „HTML-Segment bearbeiten“ zu schließen.

Der Text und die HTML-Tags werden in der Fireworks-PNG-Datei im Hauptfeld des Segments als HTML-Basiscode angezeigt.

Anzeigen von Segmenten und Segmenthilfslinien

Über die Bedienfelder „Ebenen“ und „Werkzeuge“ lässt sich die Sichtbarkeit der Segmente und anderer Webobjekte im Dokument steuern. Wenn Sie die Segmente im gesamten Dokument ausblenden, dann sind auch die Segmenthilfslinien verborgen.




Anzeigen und Auswählen von Segmenten

Auf der Web-Ebene werden alle im Dokument enthaltenen Webobjekte angezeigt.

- 1 Wählen Sie „Fenster“ > „Ebenen“.
- 2 Erweitern Sie die Webebene durch Klicken auf das Dreieck.
- 3 Klicken Sie auf den Namen eines Segments, um das entsprechende Segment auszuwählen.

Ein- und Ausblenden von Segmenten

Ein ausgeblendetes Segment ist in der Fireworks-PNG-Datei nicht sichtbar. Verborgene Segmentobjekte können im HTML-Code exportiert werden.

- Um ein einzelnes Segment auszublenden, klicken Sie im Bedienfeld „Ebenen“ neben dem gewünschten Webobjekt auf das Augensymbol .
- Um ein verborgenes Segment einzublenden, klicken Sie erneut auf das Augensymbol, um die Sichtbarkeit wiederherzustellen.
- Um alle Hotspots, Segmente und Hilfslinien ein- oder auszublenden, klicken Sie im Bedienfeld „Werkzeuge“ im Abschnitt „Web“ auf die entsprechende Schaltfläche „Segmente ein/ausblenden“   oder klicken Sie im Bedienfeld „Ebenen“ neben der Web-Ebene auf das Augensymbol.
- Um Segmenthilfslinien in einer beliebigen Dokumentansicht ein- oder auszublenden, wählen Sie „Ansicht“ > „Segmenthilfslinien“.

Ändern der Farbe von Segmentobjekten und -hilfslinien

Einzelne Segmente und Segmenthilfslinien lassen sich besser erkennen und organisieren, wenn ihnen individuelle Farben zugewiesen werden.

- Wenn Sie die Farbe eines ausgewählten Segmentobjekts ändern möchten, wählen Sie im Eigenschafteninspektor aus dem Farbfeld eine neue Farbe aus.
- Wenn Sie die Farbe von Segmenthilfslinien ändern möchten, wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ (Windows) oder „Fireworks“ > „Einstellungen“ (Mac OS). Wählen Sie dann im Dialogfeld „Voreinstellungen“ in der Kategorie „Hilfslinien und Raster“ eine neue Farbe für die Segmenthilfslinien aus.

Hinweis: Bei der Vorschau eines Dokuments werden nicht ausgewählte Segmente als weiße Überlagerung dargestellt.

Siehe auch

„[Voreinstellungen für Hilfslinien und Raster](#)“ auf Seite 308

Bearbeiten von Segmenten

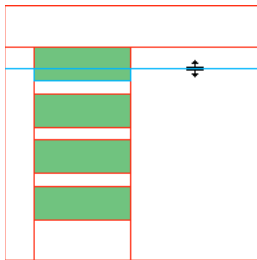
Die Arbeit mit einem Segmentlayout ähnelt der Verwendung einer Tabelle in einem Textverarbeitungsprogramm. Wenn Sie an einer Segmenthilfslinie ziehen, um die Größe eines Segments zu ändern, wird auch für alle benachbarten rechteckigen Segmente die Größe geändert.

Segmente lassen sich auch im Eigenschafteninspektor skalieren und transformieren.

Bearbeiten von Segmenten durch Verschieben der Segmenthilfslinien

Die Segmenthilfslinien bestimmen den Umfang und die Position der Segmente. Segmenthilfslinien, die sich über Segmentobjekte hinaus erstrecken, geben an, wie der Rest des Dokuments beim Export segmentiert wird. Sie können die Form eines rechteckigen Segmentobjekts ändern, indem Sie die umgebenden Segmenthilfslinien verschieben.

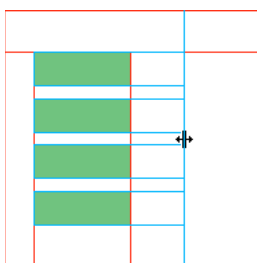
Die Größe nicht-rechteckiger Segmentobjekte kann durch das Verschieben der Segmenthilfslinien nicht geändert werden.



Größenänderung bei einem Segmentobjekt durch Verschieben der Segmenthilfslinien

Hinweis: Wenn Sie Segmenthilfslinien verschieben, die eine Fireworks-Schaltfläche im Dokumentfenster umschließen, verändert Fireworks die Größe des Segments, das den aktiven Bereich dieser Schaltfläche definiert. Es ist nicht möglich, den aktiven Bereich einer Fireworks-Schaltfläche zu löschen, indem Sie an den umgebenden Hilfslinien ziehen.

Bei mehreren Segmentobjekten, die entlang einer einzigen Segmenthilfslinie ausgerichtet sind, ist es möglich, durch Verschieben dieser Hilfslinie alle Segmentobjekte gleichzeitig zu skalieren.




Größenänderung bei mehreren Segmentobjekten durch Verschieben einer einzigen Hilfslinie

Wenn Sie eine Hilfslinie entlang einer bestimmten Koordinate verschieben, werden auch alle anderen Hilfslinien auf derselben Koordinate verschoben.

Skalieren eines oder mehrerer Segmente

- 1 Positionieren Sie das Zeiger- oder Teilauswahl-Werkzeug auf eine Segmenthilfslinie.

Der Mauszeiger nimmt die Form eines Hilfslinienverschiebezeigers an .

- 2 Ziehen Sie die Segmenthilfslinie bei gedrückter Maustaste an die gewünschte Stelle.

Die Größe der Segmente und aller benachbarten Segmente wird geändert.

Verschieben einer Segmenthilfslinie an den äußeren Rand der Leinwand

- ❖ Ziehen Sie die Segmenthilfslinie mit dem Zeiger- oder dem Teilauswahl-Werkzeug über den Rand der Leinwand hinaus.

Verschieben benachbarter Segmenthilfslinien

- 1 Ziehen Sie eine Segmenthilfslinie bei gedrückter Umschalt- und gedrückter Maustaste über benachbarte Hilfslinien hinweg.
- 2 Legen Sie die Segmenthilfslinie an der gewünschten Stelle ab.

Alle überquerten Segmenthilfslinien werden an diese Stelle verschoben.



Wenn Sie diesen Vorgang rückgängig machen und alle Segmenthilfslinien wieder auf ihre ursprüngliche Position zurücksetzen möchten, lassen Sie die Umschalttaste los, bevor Sie die Maustaste loslassen.

Bearbeiten von Segmenten mit Werkzeugen

Segmente können mit dem Zeiger-, dem Teilauswahl- und dem Transformationswerkzeug in Form und Größe verändert werden.

Hinweis: Lediglich Polygonsegmente können geneigt oder verzerrt werden.

Da die Größe benachbarter Segmentobjekte nicht automatisch angepasst wird, kann es bei Veränderungen an Größe und Form zu überlappenden Segmenten kommen. In diesem Fall hat das oberste Segment bei interaktiven Funktionen Vorrang. Um solche Überlappungen zu vermeiden, bearbeiten Sie die Segmente mithilfe der Segmenthilfslinien.

- ❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte durch, um die Form eines ausgewählten Segments zu bearbeiten:
 - Wählen Sie das Zeiger- oder das Teilauswahl-Werkzeug aus und ziehen Sie das Segment an seinen Eckpunkten in die gewünschte Form.
 - Nehmen Sie die gewünschte Änderung mit einem Transformationswerkzeug vor. Transformationen bei einem rechteckigen Segment können sich auf dessen Form, Position oder Größe auswirken, das Segment bleibt jedoch stets rechteckig.
 - Im Eigenschafteninspektor können Sie Position und Größe eines Segments durch die Eingabe entsprechender numerischer Werte ändern.

Entfernen eines Segments

- 1 Wählen Sie im Bedienfeld „Ebenen“ auf der Web-Ebene das Segment aus.
- 2 Klicken Sie unten im Bedienfeld auf das Papierkorbsymbol.

Interaktive Segmente

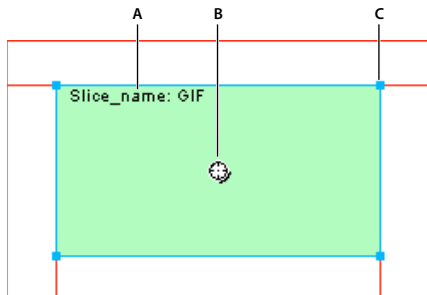
In Fireworks können Sie Segmenten auf zwei Arten interaktives Verhalten zuweisen:

- Einfache Interaktivität kann mit Drag-und-Drop-Rollovern zugewiesen werden.
- Für komplexere Interaktivität verwenden Sie das Bedienfeld „Verhalten“. Die in Fireworks verfügbaren Verhaltenstypen sind mit den Verhaltenstypen in Adobe Dreamweaver® kompatibel. Bei einem nach Dreamweaver exportierten Fireworks-Rollover können Sie das Fireworks-Verhalten im Bedienfeld „Verhalten“ von Dreamweaver bearbeiten.

Ausstatten eines Segments mit einfacher Interaktivität

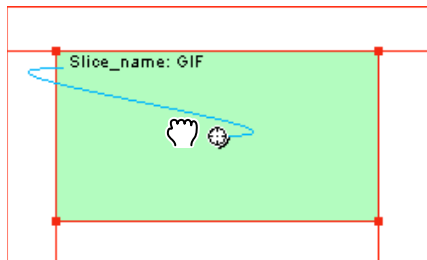
Rollover- und Bildaustauscheffekte lassen sich schnell und wirkungsvoll mit Drag-und-Drop-Rollovern erzielen. Insbesondere können Sie mit Drag-und-Drop-Rollovern festlegen, was mit einem Segment geschieht, wenn der Mauszeiger darüber geführt wird. Das Resultat ist eine Grafik, die gemeinhin als *Rollover-Bild* bezeichnet wird.

Bei der Auswahl eines Segments wird in dessen Mitte ein Kreis mit einem Fadenkreuz angezeigt. Es handelt sich dabei um das so genannte *Verhaltenssymbol*.



A. Segmentname B. Verhaltenssymbol C. Auswahlgriff

Wenn Sie das Verhaltenssymbol vom auslösenden Segment auf ein Zielsegment ziehen, erzeugen Sie im Handumdrehen Rollover- und Bildaustauscheffekte. Beim Auslöse- und Zielsegment kann es sich um dasselbe Segment handeln.

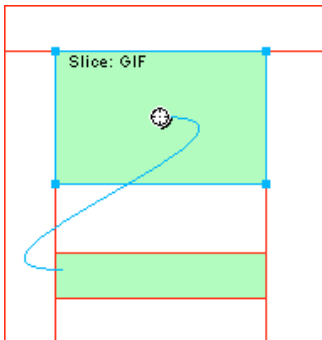


Hinweis: Auch Hotspots verfügen über Verhaltenssymbole zum Einbinden von Rollover-Effekten.

Informationen zu Rollovern

Rollover funktionieren nach demselben Prinzip: Wenn der Mauszeiger über eine Grafik geführt wird, wird dadurch die Ansicht einer weiteren Grafik ausgelöst. Das auslösende Element ist immer ein Webobjekt (ein Segment, ein Hotspot oder eine Schaltfläche).

Bei einem einfachen Rollover wird ein Bild in Status 1 durch ein Bild direkt unterhalb davon in Status 2 ersetzt. Sie können jedoch auch kompliziertere Rollover erzeugen. *Bildaustausch*-Rollover bieten die Möglichkeit, Bilder in jedem Status auszutauschen. Durch *disjunkte* Rollover wird ein Bild aus einem beliebigen Segment, mit Ausnahme des auslösenden Segments, ausgetauscht.

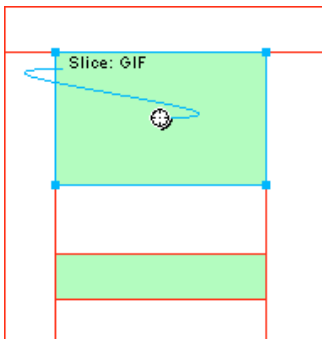


Wenn Sie ein auslösendes Webobjekt auswählen, das mithilfe eines Verhaltenssymbols oder im Bedienfeld „Verhalten“ erstellt wurde, werden sämtliche Verhaltensbeziehungen angezeigt.

Standardmäßig kennzeichnet eine blaue Linie alle Rollover-Interaktionen.

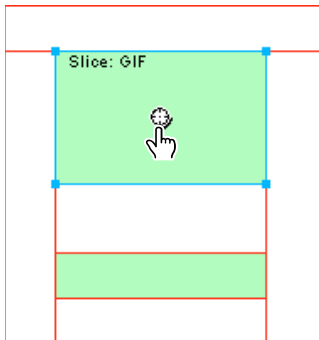
Erstellen und Zuweisen eines einfachen Rollovers

Bei einem einfachen Rollover wird der Status direkt unterhalb des obersten Status eingesetzt. Nur ein Segment ist daran beteiligt.



- 1 Vergewissern Sie sich, dass das auslösende Objekt sich nicht auf einer Freigabe-Ebene befindet.
- 2 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Einfügen“ > „Rechteckiges Segment“ oder „Polygonsegment“, um ein Segment über dem auslösenden Objekt zu erstellen.
- 3 Erstellen Sie im Bedienfeld „Status“ einen neuen Status, indem Sie auf die Schaltfläche „Neu/Status duplizieren“ klicken.
- 4 Erstellen oder importieren Sie nun ein Bild bzw. fügen Sie ein Bild ein, das in dem neuen Status als Austauschbild verwendet werden soll.
Positionieren Sie das Bild unterhalb des in Schritt 2 erstellten Segments. Obwohl Sie sich in Status 2 befinden, ist das Segment sichtbar.
- 5 Wählen Sie im Bedienfeld „Status“ Status 1 aus, um zu dem Status mit dem Ausgangsbild zurückzukehren.

- 6 Wählen Sie das Segment aus und führen Sie den Mauszeiger über das Verhaltenssymbol.



Hinweis: Sie können dieses Segment in jedem beliebigen Status auswählen.

- 7 Klicken Sie auf das Verhaltenssymbol und wählen Sie im Menü die Option „Verhalten "Einfaches Rollover" hinzufügen“ aus.
- 8 Klicken Sie auf die Registerkarte „Vorschau“ und testen Sie das einfache Rollover bzw. drücken Sie die F12-Taste, um es in einem Browser anzuzeigen.

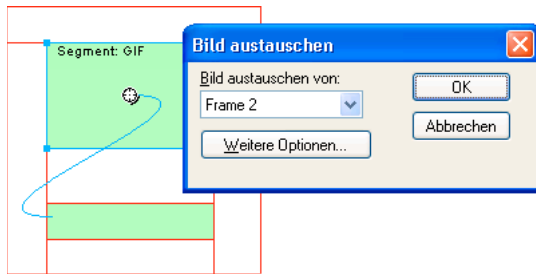
Erstellen und Zuweisen eines disjunkten Rollovers

Bei einem disjunkten Rollover wird das Bild eines Webobjekts ausgetauscht, wenn sich der Mauszeiger über ein anderes Webobjekt bewegt. Als Reaktion auf das Bewegen des Mauszeigers über bzw. das Klicken auf das auslösende Bild wird an einer anderen Stelle der Webseite ein weiteres Bild angezeigt. Das Bild, über das der Mauszeiger bewegt wird, ist der Auslöser, das sich ändernde Bild ist das Ziel.

Richten Sie zunächst das auslösende Objekt, die Zielsegmente und den Status ein, in dem sich das Austauschbild befindet. Danach wird mit einer Verhaltenslinie die Verknüpfung zwischen dem Auslöser und dem Zielsegment hergestellt. Der Auslöser für ein disjunkttes Rollover kann ein Segment, ein Hotspot oder eine Schaltfläche sein.

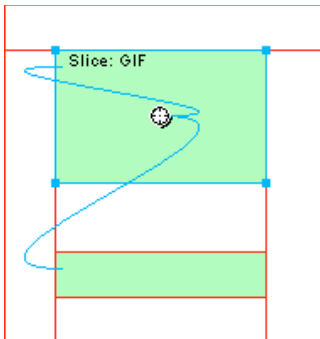
- 1 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Einfügen“ > „Rechteckiges Segment“, „Polygonsegment“ oder „Hotspot“ aus, um dem auslösenden Bild ein Segment oder einen Hotspot zuzuweisen. (Überspringen Sie diesen Schritt, wenn bereits eine Schaltfläche ausgewählt ist oder sich bereits ein Segment bzw. Hotspot über dem Bild befindet.)
- 2 Erstellen Sie im Bedienfeld „Status“ einen neuen Status, indem Sie auf die Schaltfläche „Neu/Status duplizieren“ klicken.
- 3 Legen Sie ein zweites Bild (das Ziel) in dem neuen Status ab.
- 4 Platzieren Sie den Status an eine beliebige Stelle auf der Leinwand, nur nicht hinter das in Schritt 1 erstellte Segment.
- 5 Wählen Sie das Bild aus und klicken Sie dann auf „Bearbeiten“ > „Einfügen“ > „Rechteckiges Segment“ oder „Polygonsegment“, um dem Bild ein Segment zuzuweisen.
- 6 Wählen Sie im Bedienfeld „Status“ Status 1 aus, um zu dem Status mit dem Ausgangsbild zurückzukehren.
- 7 Wählen Sie das Segment, den Hotspot bzw. die Schaltfläche über dem Auslösebereich (dem Ausgangsbild) aus und führen Sie den Mauszeiger über das Verhaltenssymbol.
- 8 Ziehen Sie das Verhaltenssymbol des auslösenden Segments oder Hotspots zu dem Zielsegment.

Die Verhaltenslinie erstreckt sich von der Mitte des Auslösers bis zur oberen linken Ecke des Zielsegments und das Dialogfeld „Bild austauschen“ öffnet sich.



- 9 Wählen Sie im Popupmenü „Bild austauschen von“ den in Schritt 2 erstellten Status aus und klicken Sie auf „OK“.
- 10 Testen Sie den disjunkten Rollover in der Vorschau.

Anwenden mehrerer Rollover auf ein Segment



Ein Segment, das ein Rollover- und ein disjunktes Rollover-Verhalten auslöst

- 1 Ziehen Sie ein Verhaltenssymbol aus dem ausgewählten Segment entweder an den Rand desselben oder auf ein anderes Segment.
 - Um ein Austauschbild zu erstellen, ziehen Sie das Verhaltenssymbol in die linke obere Ecke desselben Segments.
 - Um einen disjunkten Rollover zu erstellen, ziehen Sie das Verhaltenssymbol auf ein anderes Segment.
- 2 Wählen Sie den Status des Austauschbilds aus und klicken Sie auf „OK“.

Entfernen eines Drag-und-Drop-Rollovers von einem Segment, einem Hotspot oder einer Schaltfläche

- ❖ Klicken Sie auf die blaue Verhaltenslinie, die Sie entfernen möchten, und klicken Sie auf „OK“.

Ausstatten eines Segments mit komplexer Interaktivität

Mit den Optionen im Bedienfeld „Verhalten“ können Sie benutzerdefinierte Interaktionen erstellen und bearbeiten. Benutzerdefinierte Verhaltensweisen beruhen auf vorhandenen Verhaltensweisen.

Verhaltensoptionen

Hinweis: Das Drag-und-Drop-Rollover empfiehlt sich für einfache, disjunkte und komplexe Rollover.

Einfaches Rollover Weist dem ausgewählten Segment ein Rollover-Verhalten zu, wobei Status 1 als Up-Status und Status 2 als Over-Status dient. Wenn Sie dieses Verhalten ausgewählt haben, müssen Sie im zweiten Status unter dem gleichen Segment ein Bild erzeugen, um den Over-Status herzustellen. Die Option „Einfaches Rollover“ ist eigentlich eine Verhaltensgruppe, die die Verhaltensweisen „Bild austauschen“ und „Bildaustausch wiederherstellen“ umfasst.

Navigationsleistenbild festlegen Definiert ein Segment als Teil einer Fireworks-Navigationsleiste. Das betreffende Verhalten muss allen Segmenten zugewiesen werden, die Teil der Navigationsleiste sind. Die Option „Navigationsleistenbild festlegen“ ist eigentlich eine Verhaltensgruppe, die die Verhaltensweisen „Navigationsleiste - Over“, „Navigationsleiste - Down“ und „Navigationsleiste wiederherstellen“ umfasst. Dieses Verhalten wird standardmäßig automatisch festgelegt, wenn Sie im Schaltflächeneditor eine Schaltfläche mit dem Status „Over/Down-Status einschließen“ oder „Beim Laden Down-Bild zeigen“ erstellen. Wenn Sie eine Schaltfläche mit zwei Status erstellen, wird dem dazugehörigen Segment ein einfaches Rollover-Verhalten zugewiesen. Wenn Sie eine Schaltfläche mit drei oder vier Status erstellen, wird dem dazugehörigen Segment das Verhalten „Navigationsleistenbild festlegen“ zugewiesen.

Hinweis: Das Ereignis für „Einfaches Rollover“ und „Navigationsleistenbild festlegen“ kann nicht geändert werden.

Bild austauschen Ersetzt das Bild unterhalb des angegebenen Segments durch den Inhalt eines anderen Status oder durch den Inhalt einer externen Datei.

Bildaustausch wiederherstellen Stellt die Standard-Darstellung des Zielobjekts in Status 1 wieder her.

Navigationsleiste - Over Legt den Over-Status für das ausgewählte Segment fest, wenn es Teil einer Navigationsleiste ist. Optional können hier auch die Status „Bilder vorab laden“ und „Over/Down-Status einschließen“ festgelegt werden.

Navigationsleiste - Down Legt den Down-Status für ein ausgewähltes Segment fest, wenn es Teil einer Navigationsleiste ist. Optional kann hier auch der Status „Bilder vorab laden“ festgelegt werden.

Navigationsleiste wiederherstellen Stellt den Up-Zustand aller anderen Segmente der Navigationsleiste wieder her.

Popupmenü anzeigen Fügt dem Segment oder Hotspot ein Popupmenü hinzu. Wenn Sie ein Popupmenü-Verhalten zuweisen, können Sie mit dem Popupmenü-Editor arbeiten.

Statusleistertext festlegen Lässt Sie den Text festlegen, der in der Statuszeile am unteren Rand des Browserfensters angezeigt wird.

Verknüpfen von Verhaltensweisen mit einem ausgewählten Segment

- 1 Klicken Sie im Bedienfeld „Verhalten“ auf die Schaltfläche „Verhalten hinzufügen“.



A. Verhalten hinzufügen (Schaltfläche) B. Verhalten entfernen (Schaltfläche)

- 2 Wählen Sie eine oder mehrere Verhaltensweisen aus.

Ändern des Mausereignisses, das ein Verhalten auslöst

- 1 Wählen Sie das auslösende Segment bzw. den Hotspot mit dem Verhalten aus, das Sie ändern möchten.

Alle Verhaltensweisen dieses Segments oder Hotspots werden im Bedienfeld „Verhalten“ angezeigt.

- 2 Wählen Sie das Verhalten aus, das Sie bearbeiten möchten.

- 3 Klicken Sie auf den Pfeil neben dem Ereignis und wählen Sie im Popupmenü ein neues Ereignis aus. Das Verhalten „Einfaches Rollover“ verfügt nicht über diese Option.

onMouseOver Löst das Verhalten aus, wenn der Mauszeiger über den Auslösebereich bewegt wird.

onMouseOut Löst das Verhalten aus, wenn der Mauszeiger den Auslösebereich verlässt.

onClick Löst das Verhalten aus, wenn auf das auslösende Objekt geklickt wird.

onLoad Löst das Verhalten aus, wenn die Webseite geladen wird.

Verwenden externer Bilddateien als Austauschbilder

Es ist möglich, eine Grafik außerhalb des aktuellen Fireworks-Dokuments als Quelle für ein Austauschbild zu verwenden. Die Quellgrafiken können in den Formaten GIF, animiertes GIF, JPEG oder PNG vorliegen. Wenn Sie eine externe Datei als Bildquelle auswählen, wird das Zielsegment von Fireworks bei der Auslösung des Austauschbildes in einem Webbrowser durch diese Datei ersetzt.

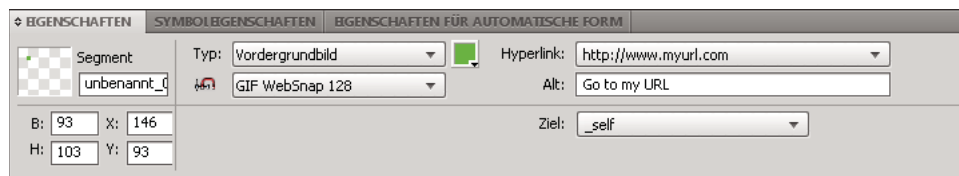
Hat die externe Grafik nicht dieselbe Breite und Höhe wie das Bild, mit dem es ausgetauscht wird, skaliert der Browser das Bild so, dass es in das Segmentobjekt passt. Besonders bei animierten GIFs kann die Größenänderung zu Qualitätsverlusten führen.

- 1 Wählen Sie im Dialogfeld „Bild austauschen“ oder „Navigationsleiste - Over“ oder „Navigationsleiste - Down“ die Option „Grafikdatei“ aus und klicken Sie auf das Ordnersymbol.
- 2 Navigieren Sie zu der gewünschte Datei und klicken Sie auf „Öffnen“.
- 3 Wenn es sich bei der externen Datei um eine animierte GIF-Datei handelt, deaktivieren Sie die Option „Bilder vorab laden“. Sie vermeiden dadurch Probleme bei der Anzeige von animierten GIFs als Rollover-Status.


Hinweis: Fireworks erzeugt dokumentbezogene Pfade zu Grafikdateien. Wenn Sie das Dokument für den Einsatz im Internet exportieren möchten, stellen Sie sicher, dass der Zugriff auf die externe Grafikdatei von der exportierten Fireworks-HTML-Datei aus möglich ist. Legen Sie externe Dateien auf Ihrer lokalen Website ab, bevor Sie sie in Fireworks als Austauschbilder verwenden, und achten Sie darauf, beim Upload Ihrer Dateien ins Web auch die externen Grafikdateien hochzuladen.

Vorbereiten von Segmenten für den Export

Nutzen Sie den Eigenschafteninspektor, um Segmente für den Export vorzubereiten.



Segmenteigenschaften im Eigenschafteninspektor


 Wählen Sie zur schnellen Optimierung eines Segments im Eigenschafteninspektor oder im Bedienfeld „Optimieren“ eine Voreinstellung aus dem Popupmenü „Exporteinstellungen“. Wie Sie die Optionen im Einzelnen festlegen, erfahren Sie unter „[Optimieren im Arbeitsbereich](#)“ auf Seite 236.

Zuweisen von URLs zu Segmenten

Wenn Sie einem Segment eine URL zuweisen, können die Benutzer zu der betreffenden Webadresse wechseln, indem sie im Webbrowser auf den durch das Segment definierten Bereich klicken.

- ❖ Um eine URL zuzuweisen, geben Sie im Eigenschafteninspektor die gewünschte URL in das Textfeld „Hyperlink“ ein.

Wenn die Datei mehrere Seiten enthält, die Sie exportieren möchten, wählen Sie im Popupmenü „Hyperlink“ eine der Seiten für die URL aus. Nach dem Export der Seiten gelangt der Benutzer über diesen Link automatisch zu der angegebenen Seite.

 Wenn Sie URLs häufiger verwenden möchten, erstellen Sie im Bedienfeld „URL“ eine URL-Bibliothek.

Eingabe von alternativem Text

Die Eingabe kurzer, aussagekräftiger Alternativtexte ist wichtig für die steigende Zahl sehbehinderter Benutzer, die so genannte Screen-Reading-Software einsetzen. Diese Anwendungen lesen alternative Texte mit einer computergenerierten Stimme vor, wenn der Benutzer den Mauszeiger auf einer Webseite über eine Grafik führt.

- ❖ Geben Sie den Text im Eigenschafteninspektor in das Feld „Alternativer Text“ ein.

Auswählen von Segmenten oder Hotspots ohne Alternativtext

Sie können die Segmente und Hotspots auswählen, für die Sie noch keinen Alternativtext eingegeben haben. Sie können anschließend einen Standard-Alternativtext für diese Objekte festlegen.

- ❖ Wählen Sie „Befehle“ > „Web“ > „Leeren ALT-Text auswählen“.

Festlegen eines Standard-Alternativtexts

Sie können die Segmente und Hotspots auswählen, für die Sie noch keinen Alternativtext eingegeben haben, und allen diesen Elemente einen Standard-Alternativtext zuweisen.

- ❖ Wählen Sie „Befehle“ > „Web“ > „ALT-Text festlegen“, und geben Sie dann den Standard-Alternativtext ein.

Zuweisen eines Ziels zu einem ausgewählten Segment oder Hotspot

Ein Ziel ist ein alternativer Webseiten-Status bzw. ein alternativer Webbrowser, in dem das verknüpfte Dokument geöffnet wird.

- ❖ Geben Sie den Namen des HTML-Status in das Feld „Ziel“ ein oder wählen Sie im Popupmenü „Ziel“ ein reserviertes Ziel aus:

_blank Lädt das verknüpfte Dokument in ein neues, unbenanntes Browser-Fenster.

_parent Lädt das verknüpfte Dokument in das Statusset bzw. Fenster, das dem Status mit der Verknüpfung direkt übergeordnet ist. Falls sich die Verknüpfung in einem nicht verschachtelten Status befindet, wird das verknüpfte Dokument in das gesamte Browser-Fenster geladen.

_self Lädt das verknüpfte Dokument in denselben Status oder dasselbe Fenster wie den Hyperlink. Dies ist das Standardziel, sodass Sie es in der Regel nicht angeben müssen.

_top Lädt das verknüpfte Dokument in das gesamte Browserfenster, wodurch alle Status entfernt werden.

Benennen von Segmenten

Beim Segmentieren wird eine Grafik in mehrere Bereiche unterteilt. Da jeder Abschnitt des Status separat exportiert wird, muss jeder einen individuellen Namen erhalten. Nutzen Sie die Standard-Benennungskonvention oder weisen Sie benutzerdefinierte Namen zu.

Hinweis: Fügen Sie an den Basisnamen keine Dateierweiterung an. Fireworks vergibt die Dateierweiterungen für die Segmentdateien beim Export automatisch.

Eingeben eines benutzerdefinierten Segmentnamens

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:

- Wählen Sie das Segment auf der Leinwand aus, geben Sie im Eigenschafteninspektor in das Feld „Objektnamen bearbeiten“ einen Namen ein und drücken Sie die Eingabetaste.
- Doppelklicken Sie in der Web-Ebene auf den Namen des Segments, geben Sie einen neuen Namen ein und drücken Sie die Eingabetaste.

Automatische Benennung einer Segmentdatei

❖ Geben Sie beim Export des segmentierten Bilds im Dialogfeld „Exportieren“ einen Dateinamen in das Feld „Dateiname“ (Windows) bzw. „Name“ (Mac OS) ein. Fügen Sie keine Dateierweiterung hinzu.

Ändern der Standard-Benennungskonvention

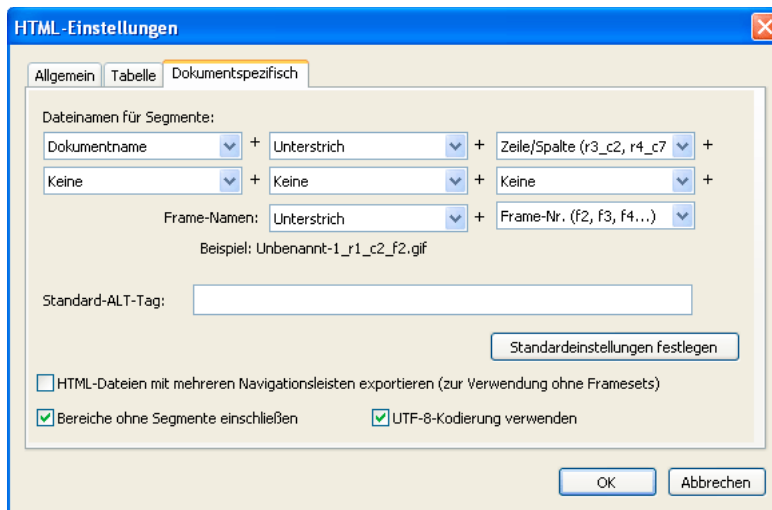
Eine Benennungskonvention kann bis zu acht Elemente umfassen. Dabei besteht ein Namensselement aus einer der folgenden Benennungsoptionen:

Option	Beschreibung
Ohne	Dem Element wird kein Name zugewiesen.
Dokumentname	Das Element erhält den Namen des Dokuments.
"segment"	Sie können das Wort „segment“ in die Benennungskonvention einfügen.
Segment-Nr. (1, 2, 3...) Segment-Nr. (01, 02, 03...) Segment-Nr. (A, B, C...) Segment-Nr. (a, b, c...)	Das Element wird entsprechend der ausgewählten Einstellung fortlaufend numerisch bzw. alphabetisch benannt.
Zeile/Spalte (r3_c2, r4_c7...)	Die Zeilen- und Spaltennummern stehen für die Zeilen und Spalten der Tabelle, die der Webbrowser zur Rekonstruktion eines segmentierten Bilds verwendet. Diese Information kann in die Benennungskonvention einfließen.
Unterstrich Punkt Leertaste Bindestrich	Das Element enthält eines dieser Zeichen, mit denen in der Regel andere Elemente voneinander getrennt werden.

So wird bei einem Dokument mit dem Namen MeinDok und der Benennungskonvention Dok.Name + „segment“ + Segment-Nr. (A,B,C...) das erste Segment mit „MeinDoksegmentA“ bezeichnet.

Falls ein Segment über mehrere Status verfügt, hängt Fireworks an den Dateinamen jedes Status standardmäßig eine Nummer an. Wenn Sie beispielsweise den Segmentdateinamen **Startseite** für eine Schaltfläche mit drei Zuständen eingeben, nennt Fireworks die Grafik für den Up-Status „Startseite.gif“, die Grafik für den Over-Status „Startseite_f2.gif“ und die Grafik für den Down-Status „Startseite_f3.gif“. Im Dialogfeld „HTML-Einstellungen“ können Sie Ihre eigene Benennungskonvention für Segmente, die aus mehreren Status bestehen, einrichten.

- 1 Wählen Sie „Datei“ > „HTML-Einstellungen“ aus, um das Dialogfeld „HTML-Einstellungen“ zu öffnen.
- 2 Klicken Sie auf die Registerkarte „Dokumentspezifisch“.
- 3 Stellen Sie im Abschnitt „Dateinamen für Segmente“ aus den verfügbaren Optionen eine neue Benennungskonvention zusammen.



- 4 (Optional) Wenn die hier festgelegten Angaben als Standardeinstellung für alle neuen Fireworks-Dokumente gelten sollen, klicken Sie auf die Schaltfläche „Standardeinstellungen festlegen“.

Hinweis: Wählen Sie die Option „Ohne“ nur mit Vorsicht für die automatische Segmentbenennung aus. Wenn Sie „Ohne“ als Option für eines der ersten drei Menüs auswählen, exportiert Fireworks sich gegenseitig überschreibende Segmentdateien. Das Ergebnis ist dann eine einzelne Grafik und eine Tabelle, die in jeder Zelle diese Grafik enthält.

Festlegen der Exportform für HTML-Tabellen

Mit der Segmentierung legen Sie fest, wie die HTML-Tabelle beim Export eines Fireworks-Dokuments für die Verwendung im Internet strukturiert wird.

Wenn Sie ein segmentiertes Fireworks-Dokument in eine HTML-Datei exportieren, wird es auf Basis einer HTML-Tabelle wieder zusammengesetzt. Jedes segmentierte Element des Fireworks-Dokuments ist in einer Tabellenzelle enthalten. Nach dem Export liegt ein Fireworks-Segment als Zelle einer HTML-Tabelle vor. Sie können festlegen, wie eine Fireworks-Tabelle in einem Browser wieder zusammengesetzt wird und dafür u. a. Abstandshalter und verschachtelte Tabellen verwenden.

- Bei Abstandshaltern handelt es sich um Grafiken, die bei der Anzeige in einem Browser zur korrekten Ausrichtung der Tabellenzellen beitragen.

- Eine verschachtelte Tabelle ist eine Tabelle innerhalb einer anderen Tabelle. In verschachtelten Tabellen werden keine Abstandshalter verwendet. Die Tabelle wird dann zwar in einem Browser langsamer geladen, aber dafür ist der HTML-Code leichter zu bearbeiten, da es keine Abstandshalter gibt.
 - 1 Wählen Sie „Datei“ > „HTML-Einstellungen“ aus oder klicken Sie im Dialogfeld „Exportieren“ auf „Optionen“.
 - 2 Klicken Sie auf die Registerkarte „Tabelle“.
 - 3 Wählen Sie im Popupmenü „Abstand mit“ eine Abstandsoption aus:

Verschachtelte Tabellen - Keine Abstandshalter Erstellt eine verschachtelte Tabelle ohne Abstandshalter.

Einzelne Tabelle - Keine Abstandshalter Erstellt eine einzelne Tabelle ohne Abstandshalter. In einigen Fällen werden die Tabellen bei dieser Einstellung nicht fehlerfrei angezeigt.

Transparenter 1-Pixel-Abstandshalter Bewirkt, dass eine transparente GIF-Datei von 1 x 1 Pixel als Abstandshalter verwendet wird. Die Größe wird im HTML-Code nach Bedarf angepasst. Dadurch wird eine Zeile von 1 Pixel Höhe quer über der Tabelle und eine Spalte von 1 Pixel Breite entlang der rechten Seite abwärts erstellt.
 - 4 Wählen Sie eine Zellenfarbe für HTML-Segmente aus:

***Hinweis:** Eine Farbe, die Sie im Popup-Farbfenster auswählen, wird nur auf die HTML-Segmente angewendet. Für die Bildsegmente wird weiterhin die Leinwandfarbe verwendet.*
 - 5 Wählen Sie im Popupmenü „Inhalt“ aus, womit leere Zellen gefüllt werden sollen:

Ohne Leere Zellen bleiben leer.

Platzhalter-Grafik In die leeren Zellen wird ein kleines transparentes Bild mit dem Namen „Spacer.gif“ eingefügt.

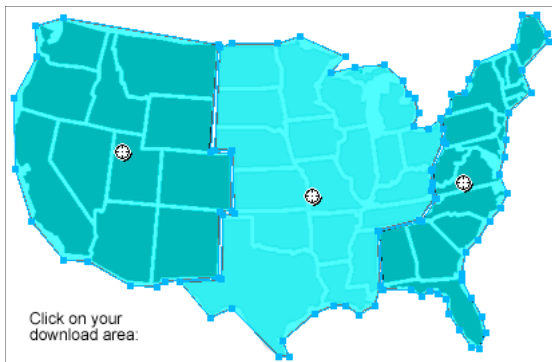
Geschütztes Leerzeichen In die leeren Zellen wird das HTML-Tag für Leerzeichen eingefügt. Die Zelle wird ohne Füllung angezeigt.

***Hinweis:** Leere Zellen treten nur dann auf, wenn im Dialogfeld „Exportieren“ die Option „Bereiche ohne Segmente einschließen“ deaktiviert ist.*
 - 6 Klicken Sie auf „OK“.

***Hinweis:** Es ist möglich, für jedes Dokument individuelle Exporteinstellungen festzulegen. Sie können aber auch im Dialogfeld „HTML-Einstellungen“ auf der Registerkarte „Dokumentspezifisch“ auf die Schaltfläche „Standardeinstellungen festlegen“ klicken, damit für alle neuen Dokumente die Standardeinstellungen gelten.*

Hotspots und Imagemaps

Webdesigner greifen häufig auf Hotspots zurück, um kleinen Teilen größerer Grafiken ein interaktives Verhalten zuzuweisen und Teile von Webgrafiken mit einer URL zu verknüpfen. In Fireworks können Sie eine Imagemap erstellen, indem Sie HTML-Code aus einem Dokument exportieren, das Hotspots enthält.



Eine Imagemap mit Hotspots

Hotspots und Imagemaps beanspruchen zumeist weniger Ressourcen als segmentierte Grafiken. Segmentierungen erfordern mehr Verarbeitungskapazität durch den Download des zusätzlichen HTML-Codes und die Zusammensetzung der segmentierten Grafik.

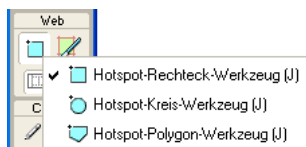
Hinweis: Es ist auch möglich, segmentierte Imagemaps zu erstellen. Beim Export einer segmentierten Imagemap werden normalerweise viele Grafikdateien generiert. Weitere Informationen zu Segmenten finden Sie unter „[Erstellen rechteckiger Segmente](#)“ auf Seite 174.

Erstellen von Hotspots

- Hotspots stellen eine ideale Lösung dar, wenn bestimmte Bereiche einer Grafik Verknüpfungen zu anderen Webseiten herstellen sollen, diese Bereiche aber keine Reaktion auf Mausbewegungen oder -aktionen (z. B. Hervorhebung oder Rollover-Effekte) aufweisen müssen.
- Hotspots und Imagemaps sind ebenfalls besonders gut geeignet, wenn die Grafik mit den Hotspots am besten als zusammenhängende Grafikdatei, d. h. als einheitliches Dateiformat und mit denselben Optimierungseinstellungen, exportiert wird.
- Hotspots können Rechtecke, Kreise oder Polygone sein. Polygone sind besonders bei komplexen Grafiken hilfreich.
- Wählen Sie ein Objekt aus und fügen Sie über diesem Objekt einen Hotspot ein.

Erstellen eines rechteckigen oder kreisförmigen Hotspots


- 1 Wählen Sie im Bedienfeld „Werkzeuge“ im Abschnitt „Web“ das Hotspot-Rechteck bzw. den Hotspot-Kreis aus.



- 2 Ziehen Sie das Hotspot-Werkzeug bei gedrückter Maustaste, um einen Hotspot auf der Grafik zu zeichnen. Um vom Mittelpunkt auszugehen, halten Sie beim Zeichnen die Alt-Taste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Mac OS) gedrückt.

Hinweis: Während des Zeichnens lässt sich die Position des Hotspots ändern. Halten Sie die Maustaste und die Leertaste gedrückt und ziehen Sie den Hotspot an eine andere Stelle auf der Leinwand. Lassen Sie die Leertaste los, um mit dem Zeichnen des Hotspots fortzufahren.

Erstellen eines unregelmäßig geformten Hotspots

- 1 Wählen Sie das Hotspot-Polygon  aus.
- 2 Setzen Sie per Mausklick mehrere Vektorpunkte auf der Grafik, ähnlich den geraden Liniensegmenten, die Sie mit dem Stift erstellen. Unabhängig davon, ob der Pfad offen oder geschlossen ist, wird der Hotspot-Bereich durch die eingeschlossene Füllung definiert.

Erstellen eines Hotspots durch Nachzeichnen der Umrisse eines oder mehrerer ausgewählter Objekte

- 1 Wählen Sie mehrere Objekte aus und wählen Sie dann „Bearbeiten“ > „Einfügen“ > „Hotspot“.
- 2 Klicken Sie auf „Einzel“, um einen einzelnen rechteckigen Hotspot, der alle Objekte abdeckt, zu erstellen, oder auf „Mehrere“, um mehrere Hotspots (einen für jedes Objekt) zu erstellen.

Auf der Webebene werden die neuen Hotspots angezeigt.

Konvertieren eines ausgewählten Hotspots in einen rechteckigen, kreisförmigen oder polygonalen Hotspot

- ❖ Wählen Sie im Eigenschafteninspektor im Popupmenü „Hotspot-Form“ die Option „Rechteck“, „Kreis“ oder „Polygon“ aus.

Vorbereiten von Hotspots für den Export

Weisen Sie im Eigenschafteninspektor Hotspot-Eigenschaften wie URLs und alternativen Text zu, ebenso wie bei der Zuweisung von Segmenteigenschaften.

Erstellen von Imagemaps

Wenn Sie Hotspots oberhalb einer Grafik eingefügt haben, exportieren Sie die Grafik als Imagemap, sodass sie in einem Webbrowser funktioniert. Beim Export einer Imagemap werden die Grafikdatei und die HTML-Datei mit den Zuordnungsinformationen für die Hotspots und die zugehörigen URL-Verknüpfungen generiert. Fireworks erstellt beim Exportieren nur Client-Imagemaps.

Wahlweise können Sie die Imagemap auch im Zwischenspeicher ablegen und sie dann in Dreamweaver oder einen anderen HTML-Editor einfügen.

Informationen zum Platzieren exportierter Fireworks-Inhalte in Dreamweaver finden Sie unter „[Arbeiten mit Dreamweaver](#)“ auf Seite 262.

- 1 Optimieren Sie die Grafik, um sie für den Export vorzubereiten.
- 2 Wählen Sie „Datei“ > „Exportieren“.
- 3 Navigieren Sie beim Export der Grafik zu dem Ordner, in dem die HTML-Datei abgelegt werden soll und benennen Sie die Datei.

Falls Sie bereits eine lokale Dateistruktur für Ihre Website aufgebaut haben, können Sie die Grafik von hier aus in dem passenden Ordner speichern.

- 4 Wählen Sie im Popupmenü „Dateityp“ die Option „HTML und Bilder“ aus.
- 5 Wählen Sie im Popupmenü „HTML“ eine Option aus:

HTML-Dateien exportieren Erstellt die erforderliche HTML-Datei und die dazugehörigen Grafikdateien für den Import nach Dreamweaver oder anderen HTML-Editoren.

In Zwischenablage kopieren Kopiert den gesamten erforderlichen HTML-Code (inklusive einer Tabelle, wenn das Dokument segmentiert ist) in die Zwischenablage, damit er später von dort in Dreamweaver oder einen anderen HTML-Editor eingefügt werden kann.

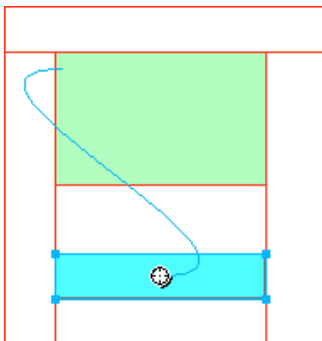
Hinweis: Wählen Sie unter „Segmente“ nur dann die Option „Ohne“ aus, wenn das Dokument keine Segmente enthält.

- 6 (Nur beim Export) Wählen Sie ggf. die Option „Bilder in Unterordner ablegen“ aus und navigieren Sie zu dem gewünschten Ordner.
- 7 Klicken Sie auf „Speichern“.
- 8 Beim Exportieren von Dateien kann Fireworks den Anfang und das Ende des Codes für Imagemaps und andere Webfunktionen durch entsprechende HTML-Kommentare kennzeichnen. In der Standardeinstellung sind diese HTML-Kommentare allerdings nicht im Code enthalten. Um sie aufzunehmen, aktivieren Sie im Dialogfeld „HTML-Einstellungen“ auf der Registerkarte „Allgemein“ die Option „HTML-Kommentare einschließen“.

Erstellen von Rollovern mit Hotspots

Mit Drag-und-Drop-Rollovern können Sie einem Hotspot den Effekt eines disjunkten Rollovers zuweisen. Der Zielbereich muss durch ein Segment definiert werden. Die Zuweisung von Rollover-Effekten erfolgt bei Hotspots nach demselben Prinzip wie bei Segmenten.

Hinweis: Mit einem Hotspot können nur disjunkte Rollover ausgelöst werden. Ein Hotspot kann nicht das Ziel eines Rollovers von einem anderen Hotspot oder Segment sein.



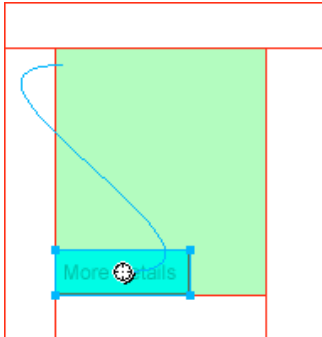
Sobald Sie ein disjunktes Rollover mit einem Hotspot erstellt haben, ist die blaue Verbindungslinie nur noch sichtbar, solange der Hotspot ausgewählt ist.

Verwenden von Hotspots auf Segmenten

Wenn bei einer großen Grafik nur ein kleiner Teil davon als Auslöser für eine Aktion fungieren soll, platzieren Sie einen Hotspot auf dem Segment, sodass auf diese Weise eine Aktion oder ein Verhalten ausgelöst werden kann.

In diesem Fall ist es auch möglich, ein Segment auf die Grafik und einen Hotspot auf den Text zu legen. Eine Mauszeigerbewegung nur über dem Text kann den Rollover-Effekt auslösen. Ausgetauscht wird dann aber die gesamte Grafik unter dem Segment.

Hinweis: Erstellen Sie möglichst keine Hotspots, die sich mit mehr als einem Segment überschneiden.



- 1 Fügen Sie über der auszuwechselnden Grafik ein Segment ein.
- 2 Erstellen Sie im Bedienfeld „Status“ einen neuen Status und fügen Sie die als Austauschbild zu verwendende Grafik ein. Achten Sie darauf, diese Grafik unterhalb des in Schritt 1 eingefügten Segments zu platzieren.
- 3 Ziehen Sie eine Verhaltenslinie von dem Hotspot zu dem Segment, das die auszutauschende Grafik enthält.
- 4 Wählen Sie in der Liste „Bild austauschen von“ den Status mit dem Rollover-Bild aus und klicken Sie auf „OK“.

Kapitel 13: Erstellen von Schaltflächen und Popupmenüs

Grundlagen

Navigationsfunktionen

Vereinfachen Sie die Navigation in Ihren Dokumenten, indem Sie Schaltflächen, Menüs und Navigationsleisten hinzufügen. Mit Adobe® Fireworks® können Sie diese Navigationshilfen auch dann problemlos erstellen und implementieren, wenn Sie mit JavaScript oder CSS-Code nicht vertraut sind.

Beim Exportieren von Schaltflächen oder Popupmenüs erzeugt Fireworks automatisch den JavaScript- oder CSS-Code, der erforderlich ist, um die betreffenden Elemente in einem Webbrowser anzuzeigen. Wenn Sie mit Adobe Dreamweaver arbeiten, können Sie den mit Fireworks generierten CSS-, JavaScript- und HTML-Code ganz leicht in Ihre Webseiten einbinden oder in eine beliebige HTML- oder CSS-Datei übernehmen.

Erstellen einer Basisnavigationsleiste

Bei einer Navigationsleiste handelt es sich um eine Gruppe von Schaltflächen, die als Verknüpfungen zu anderen Bereichen einer Website fungieren. Eine Navigationsleiste bleibt in der Regel auf allen Seiten einer Website unverändert, um eine einheitliche Navigationsmethode zu bieten. Allerdings können Verknüpfungen in der Navigationsleiste auch abweichen, um die Anforderungen einer speziellen Seite zu erfüllen.

Um eine einheitliche Navigationsumgebung zu gewährleisten, besteht die Möglichkeit, Symbole mithilfe von Symbolinstanzen zu duplizieren. Wenn Sie das Aussehen oder die Funktion des Originalsymbols ändern, werden sofort alle damit verknüpften Instanzen automatisch mit den Änderungen aktualisiert. (Weitere Informationen finden Sie unter „Symbole“ auf Seite 162.)

- 1 Erstellen Sie ein Schaltflächensymbol.
- 2 Ziehen Sie eine Instanz (d. h. eine Kopie) des Symbols aus dem Bedienfeld „Dokumentbibliothek“ in den Arbeitsbereich.
- 3 Führen Sie einen der folgenden Schritte durch, um eine Kopie der Schaltflächeninstanz zu erstellen:
 - Markieren Sie die Schaltflächeninstanz und wählen Sie „Bearbeiten“ > „Klonen“.
 - Ziehen Sie die Schaltflächeninstanz, während Sie die Alt-Taste (Windows) bzw. die Wahltaste (Macintosh) gedrückt halten.
- 4 Ziehen Sie eine Schaltfläche bei gedrückter Umschalttaste, um sie horizontal oder vertikal auszurichten. Verschieben Sie die Instanz mit den Pfeiltasten, wenn Sie eine exaktere Kontrolle wünschen.
- 5 Wiederholen Sie die Schritte 3 und 4, um weitere Schaltflächeninstanzen zu erzeugen.
- 6 Wählen Sie jede einzelne Instanz aus und weisen Sie ihr im Eigenschafteninspektor einen Text, eine URL und andere Eigenschaften zu.

Erstellen von Schaltflächensymbolen

Schaltflächen sind spezielle Symbole, die auf einer Website als Navigationselemente dienen. Sie können Schaltflächen problemlos mit dem Eigenschafteninspektor bearbeiten. Da es möglich ist, Instanzen einer Schaltfläche aus der Symbolbibliothek in das Dokument zu ziehen, können Sie das grafische Erscheinungsbild einer einzelnen Schaltfläche und damit automatisch das Aussehen aller Schaltflächeninstanzen in der Navigationsleiste ändern.

- Nahezu jede Grafik und jeder Text kann als Schaltfläche dienen. Wenn Sie eine Schaltfläche erstellen oder ein Objekt in eine Schaltfläche umwandeln möchten, folgen Sie den Anweisungen unter „[Erstellen von Symbolen](#)“ auf Seite 162 und wählen Sie „Schaltfläche“ als Symbolart aus. Informationen zum Importieren vorhandener Schaltflächen finden Sie unter „[Importieren und Exportieren von Symbolen](#)“ auf Seite 168.
- Sie können Text, URL und Ziel-Frame einer Schaltflächeninstanz bearbeiten, ohne dabei andere Instanzen derselben Schaltfläche zu beeinflussen und ohne die Verbindung zwischen Symbol und Instanz aufzuheben.
- Schaltflächeninstanzen sind eingeschlossene Objekte. Fireworks verschiebt alle Komponenten und Status, die zu den Schaltflächen gehören, die Sie in das Dokument ziehen.
- Wie andere Symbole haben auch Schaltflächen einen *Registrierungspunkt*, d. h. einen Mittelpunkt, an dem Sie Text und die verschiedenen Statusmöglichkeiten der Schaltfläche bei der Bearbeitung ausrichten können.

Zuweisen von Schaltflächenstatus


Eine Schaltfläche kann bis zu vier verschiedene *Status* annehmen. Diese verkörpern das Aussehen der Schaltfläche, nachdem mit der Maus darauf geklickt worden ist. Schaltflächen mit *zwei Status* verfügen über einen Up- und einen Down-Status. Schaltflächen mit *drei und vier Status* verfügen außerdem über einen Over- und einen OverDown-Status. Die verschiedenen Status verkörpern das Aussehen der Schaltfläche, wenn der Mauszeiger während des Up-Status (Over) bzw. während des Down-Status (OverDown) darüber geführt wird.

Es ist möglich, eine Navigationsleiste mit Schaltflächen zu erstellen, die zwei oder drei Status haben. Allerdings können Sie nur bei Schaltflächen mit vier Status von den Vorzügen der integrierten Navigationsleiste in Fireworks profitieren.

Erstellen einer einfachen Schaltfläche mit zwei Status

- 1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus, um den Symbolbearbeitungsmodus aufzurufen:
 - Doppelklicken Sie auf der Leinwand auf eine vorhandene Schaltfläche.
 - Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Einfügen“ > „Neue Schaltfläche“.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus, um die Grafik für den Up-Status zu erstellen bzw. zu importieren:
 - Importieren Sie die Grafik, die als Up-Status der Schaltfläche angezeigt werden soll, in den Arbeitsbereich bzw. verschieben Sie sie per Drag & Drop.
 - Erstellen Sie mit den Zeichenwerkzeugen eine Grafik oder verwenden Sie das Textwerkzeug, um eine Schaltfläche aus Text zu erzeugen.
 - Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf „Schaltfläche importieren“ und wählen Sie eine vorgefertigte Schaltfläche aus der Bibliothek „Symbole importieren: Schaltfläche“. Wenn Sie diese Option wählen, setzt das Programm die entsprechenden Grafik- und Textobjekte automatisch in die verschiedenen Status ein.
 - (Optional) Legen Sie die Hilfslinien für 9-Slice-Skalierung fest, um zu verhindern, dass die Schaltflächenform beim Ändern der Größe verzerrt wird. (Siehe „[Anwenden der Hilfslinien für 9-Slice-Skalierung auf ein Symbol](#)“ auf Seite 53.)
 - (Optional) Wählen Sie das Textwerkzeug aus und erstellen Sie den gewünschten Text für die Schaltfläche.

- 3 Um den Over-Status zu erstellen, wählen Sie im Popupmenü die Option „Over“ und führen Sie eine der folgenden Aktionen aus:
 - Klicken Sie auf „Up-Grafik kopieren“, um eine Kopie der Schaltfläche im Up-Status in das Over-Fenster einzufügen.
 - Importieren oder zeichnen Sie eine Grafik bzw. fügen Sie sie per Drag & Drop mit der Maus ein.
- 4 (Optional) Wenn Sie gängige Erscheinungsbilder für jeden Status mithilfe von Live-Filtern erstellen möchten, wählen Sie die Grafik aus, der Sie einen Live-Filter hinzufügen möchten, und klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf das Pluszeichen (+) neben „Filter“.
- 5 Wählen Sie „Abgeflachte Kante und Relief“ > „Abgeflachte Kante innen“ oder „Senkprägung“ oder „Abgeflachte Kante außen“ oder „Reliefprägung“.
- 6 Wählen Sie für jeden Status eine Schaltflächenfiltervorgabe aus.

Schaltflächenfiltervorgabe	Beschreibung
 <i>Reliefprägung</i>	Die abgeflachte Kante erscheint angehoben über den darunter liegenden Objekten.
 <i>Hervorgehoben</i>	Die Farben der Schaltfläche werden aufgehellt.
 <i>Senkprägung</i>	Die abgeflachte Kante erscheint in die darunter liegenden Objekte eingesunken.
 <i>Umgekehrt</i>	Die abgeflachte Kante erscheint in die darunter liegenden Objekte eingesunken, und die Farben werden aufgehellt.

Erstellen einer Schaltfläche mit drei oder vier Status

Obwohl Schaltflächen mit vier Status nicht zwingend erforderlich sind, bieten sie die Möglichkeit, die Verhaltensmuster der integrierten Navigationsleiste zu nutzen.


- 1 Wenn eine Schaltfläche mit zwei Status auf der Leinwand im Symbolbearbeitungsmodus geöffnet ist, wählen Sie im Popupmenü im Eigenschafteninspektor die Option „Down“ und führen Sie eine der folgenden Aktionen aus:
 - Klicken Sie auf „Over-Grafik kopieren“, um eine Kopie der Schaltfläche im Over-Status in das Down-Fenster zu übernehmen, und bearbeiten Sie diese anschließend.
 - Importieren oder zeichnen Sie eine Grafik bzw. fügen Sie sie per Drag & Drop ein.
- 2 Wenn Sie einen OverDown-Status hinzufügen möchten, vergewissern Sie sich, dass die Schaltfläche für den Down-Status geöffnet ist, und wiederholen Sie Schritt 1.
- 3 (Optional) Wenden Sie Filtervorgaben auf die Schaltflächen an.

Hinweis: Wenn Sie eine Grafik für den Down- oder den OverDown-Status einfügen oder erstellen, werden die Optionen zur Übernahme dieser Status in die Navigationsleiste automatisch ausgewählt.

Konvertieren von Fireworks-Rollovern in Schaltflächen

Sie haben die Möglichkeit, in früheren Versionen von Fireworks erstellte Rollover in Schaltflächen zu konvertieren und diese in der Bibliothek zu speichern. Weitere Informationen zu Rollovern finden Sie unter „[Interaktive Segmente](#)“ auf Seite 178.

- 1 Löschen Sie das Segment bzw. den Hotspot über den Rollover-Grafiken.
- 2 Wählen Sie im Bedienfeld „Status“ im Menü „Zwiebelschichteneffekt“ die Option „Alle Status anzeigen“.
- 3 Wählen Sie alle Objekte aus, die Sie in die Schaltfläche einfügen möchten. Mit dem Werkzeug „Hintere auswählen“ können Sie auch verborgene Objekte erfassen.
- 4 Wählen Sie „Modifizieren“ > „Symbol“ > „In Symbol konvertieren“.
- 5 Geben Sie im Feld „Name“ eine Bezeichnung für das Symbol ein und wählen Sie einen Symboltyp für die Schaltfläche aus.

 Wenn Sie Animationen mit vier Status in Schaltflächen konvertieren möchten, wählen Sie alle vier Objekte aus, um jedem davon seinen eigenen Status zuzuweisen.

Einfügen und Importieren von Schaltflächensymbolen

Sie können Instanzen von Schaltflächensymbolen aus dem Bedienfeld „Allgemeine Bibliothek“ in ein Dokument einfügen. Sie können auch vorhandene Schaltflächensymbole in das Bedienfeld „Dokumentbibliothek“ eines neuen Dokuments importieren. Weitere Informationen finden Sie unter „[Importieren und Exportieren von Symbolen](#)“ auf Seite 168.

- 1 Um eine Schaltflächeninstanz in ein Dokument einzufügen, öffnen Sie das Bedienfeld „Allgemeine Bibliothek“ und ziehen Sie das Schaltflächensymbol in das Dokument.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte durch, um weitere Instanzen eines Schaltflächensymbols einzufügen:
 - Markieren Sie eine Instanz und wählen Sie dann „Bearbeiten“ > „Klonen“, um direkt vor der ausgewählten Instanz eine weitere Instanz einzufügen. Die neue Instanz wird automatisch ausgewählt.
 - Ziehen Sie aus dem Bedienfeld „Dokumentbibliothek“ eine weitere Schaltflächeninstanz in das Dokument.
 - Ziehen Sie bei gedrückter Alt-Taste (Windows) bzw. Wahltaste (Mac OS) eine Instanz auf die Leinwand, um eine weitere Schaltflächeninstanz zu erzeugen.
 - Kopieren Sie eine Instanz und fügen Sie dann zusätzliche Instanzen ein.
- 3 Um Schaltflächensymbole in das Bedienfeld „Dokumentbibliothek“ eines neuen Dokuments zu importieren, führen Sie eine der folgenden Aktionen aus:
 - Fügen Sie eine Schaltflächeninstanz per Drag & Drop (oder mit Kopieren und Einfügen) aus einem anderen Fireworks-Dokument ein.
 - Importieren Sie Schaltflächensymbole aus einer Fireworks PNG-Datei.
 - Exportieren Sie Schaltflächensymbole aus einem anderen Fireworks-Dokument in eine PNG-Bibliotheksdatei und importieren Sie sie dann aus der PNG-Bibliotheksdatei in das Dokument.
 - Wählen Sie im Bedienfeld „Dokumentbibliothek“ im Menü „Optionen“ den Befehl „Symbole importieren“. Diese Bibliotheken enthalten zahlreiche von Adobe vordefinierte Schaltflächensymbole.

Bearbeiten von Schaltflächensymbolen

Sie können die Eigenschaften mehrerer Schaltflächeninstanzen auf Symbolebene bearbeiten oder die Eigenschaften einer einzelnen Instanz gezielt ändern.

Bearbeiten von Schaltflächeneigenschaften auf Symbolebene

- ❖ Doppelklicken Sie auf die Schaltfläche, um die Eigenschaften der Schaltfläche zu ändern. Klicken Sie auf das Seitensymbol oben auf der Leinwand oder doppelklicken Sie auf einen Bereich außerhalb der Schaltfläche, um zur Leinwand zurückzukehren.

Bearbeitbare Schaltflächeneigenschaften auf Symbolebene sind normalerweise für die Schaltflächen in einer Navigationsleiste einheitlich. Das gilt etwa für die folgenden Beispiele:

- Das grafische Erscheinungsbild, z. B. Strichfarbe und -typ, Füllfarbe und -typ, Pfad, Form und Bilder
- Auf einzelne Objekte innerhalb des Schaltflächensymbols angewendete Live-Filter oder Deckkraft
- Größe und Position des aktiven Bereichs
- Grundverhalten der Schaltfläche
- Optimierungs- und Exporteinstellungen
- URL-Link (auch als Eigenschaft auf Instanzebene möglich)
- Ziel (auch als Eigenschaft auf Instanzebene möglich)

Bearbeiten von Schaltflächeneigenschaften auf Instanzebene

- ❖ Wählen Sie die Schaltflächeninstanz im Arbeitsbereich aus und legen Sie die dazugehörigen Eigenschaften im Eigenschafteninspektor fest.

Bearbeitbare Eigenschaften auf Instanzebene unterscheiden sich bei einem Schaltflächensatz in der Regel von einer Schaltfläche zur nächsten. Sie können diese Eigenschaften für eine Instanz ändern, ohne dass sich dies auf das dazugehörige Symbol oder andere Instanzen dieses Symbols auswirkt. Das gilt etwa für die folgenden Beispiele:

- Objektname einer Instanz, der im Bedienfeld „Ebenen“ angezeigt wird und auf dessen Grundlage die Segmente der Schaltflächeninstanz beim Export benannt werden
- Einer Instanz zugewiesene Live-Filter oder Deckkraft
- Textzeichen und Textformatierung
- URL-Link (setzt jede URL außer Kraft, die als Eigenschaft auf Symbolebene vorhanden ist)
- Alternative Bildbeschreibung
- Ziel (setzt jedes Ziel-Frame außer Kraft, das als Eigenschaft auf Symbolebene vorhanden ist)
- Zusätzliche, einer Instanz über das Bedienfeld „Verhalten“ zugewiesene Verhalten
- Die Option „Down-Status beim Laden anzeigen“ im Eigenschafteninspektor für Instanzen in einer Navigationsleiste

Hinweis: Wenn Sie im Dialogfeld „HTML-Einrichtung“ im Abschnitt „Dokumentspezifisch“ die Option „Mehrere Dateien exportieren“ auswählen und dann eine Navigationsleiste exportieren, exportiert Fireworks jede HTML-Seite mit dem zugehörigen Down-Status der Schaltfläche. Siehe „[Festlegen von HTML-Exportoptionen](#)“ auf Seite 259.

Festlegen interaktiver Schaltflächeneigenschaften

Sie haben die Kontrolle über folgende interaktive Elemente einer Schaltfläche:

Aktiver Bereich Der aktive Bereich eines Schaltflächensymbols löst ein interaktives Verhalten aus, wenn sich in einem Webbrowser der Mauszeiger darüber bewegt oder ein Benutzer darauf klickt. Der aktive Bereich ist eine Eigenschaft auf Symbolebene, über die ausschließlich Schaltflächensymbole verfügen. Wählen Sie im Popupmenü die Option „Aktiver Bereich“, um ein Schaltflächensegment zu bearbeiten oder Hotspot-Objekte zu zeichnen. Wenn Sie ein neues Segment per Drag & Drop hinzufügen, wird das vorherige Segment durch dieses neue ersetzt.

Festlegen von URLs für Schaltflächensymbole oder Instanzen Eine URL kann eine Schaltflächeneigenschaft auf Symbol- oder auf Instanzebene darstellen. Sie verknüpft die Schaltfläche mit einer anderen Webseite, einer anderen Website oder mit einem Ankerpunkt auf derselben Webseite. Einer ausgewählten Schaltflächeninstanz lässt sich entweder im Eigenschafteninspektor oder über das Bedienfeld „URL“ eine URL zuweisen.

Schaltflächenziel Das Schaltflächenziel ist das Fenster bzw. der Frame, in dem die Ziel-Webseite angezeigt wird, nachdem auf eine Schaltflächeninstanz geklickt worden ist. Wenn Sie im Eigenschafteninspektor kein Ziel angeben, wird die Webseite in demselben Frame bzw. Fenster angezeigt wie der Hyperlink, über den sie aufgerufen wurde. Das Ziel kann eine Schaltflächeneigenschaft auf Symbol- oder auf Instanzebene darstellen. Sie können das Ziel für ein Symbol festlegen, damit sämtliche Instanzen des Symbols dieselbe Zieloption aufweisen.

Alternativer Text für Schaltflächensymbole oder Instanzen Alternativer Text wird beim Download einer Grafik in oder neben dem Grafikplatzhalter angezeigt oder erscheint anstelle der Grafik, falls der Download fehlschlägt. Er wird auch dann als Ersatz für die Grafik eingesetzt, wenn die Anzeige von Bildern im Webbrowser deaktiviert wurde. Alternativer Text kann eine Schaltflächeneigenschaft auf Symbol- oder auf Instanzebene darstellen.

Bearbeiten interaktiver Schaltflächeneigenschaften

Hinweis: Bei Änderung des Ziels, der URL oder des alternativen Textes für ein Schaltflächensymbol werden nicht die vorhandenen Schaltflächeninstanzen dieses Symbols geändert.

- 1 Öffnen Sie das Schaltflächensymbol im Symbolbearbeitungsmodus.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:
 - Wenn Sie ein Segment oder einen Hotspot im aktiven Bereich des Schaltflächensymbols bearbeiten möchten, wählen Sie im Popupmenü die Option „Aktiver Bereich“ und wählen Sie das Zeiger-Werkzeug aus, um ein Segment oder eine Segmenthilfslinie zu verschieben bzw. eine Größenänderung vorzunehmen. Sie können auch mit dem Segment- oder Hotspot-Werkzeug einen neuen aktiven Bereich zeichnen.
 - Um die URL für ein Schaltflächensymbol einzurichten, wählen Sie im Popupmenü die Option „Aktiver Bereich“. Geben Sie dann im Eigenschafteninspektor die URL in das Textfeld „Hyperlink“ ein und wählen Sie eine Seite aus der Liste bzw. wählen Sie eine URL aus dem URL-Bedienfeld.

Hinweis: Wenn Sie eine absolute URL innerhalb einer Website zuweisen möchten, können Sie eine URL mit einem Symbol verknüpfen, sodass dieselbe URL im Eigenschafteninspektor für jede einzelne Instanz im Feld „Hyperlink“ angezeigt wird.

- Um das Ziel für ein Schaltflächensymbol einzurichten, öffnen Sie die Schaltfläche im Arbeitsbereich. Geben Sie dann im Feld „Ziel“ das gewünschte Schaltflächenziel ein oder wählen Sie im Eigenschafteninspektor aus dem Menü „Ziel“ eines der folgenden vordefinierten Ziele aus:

Ohne oder _self Lädt die Webseite in denselben Frame bzw. dasselbe Fenster, in dem sich der Hyperlink befindet.

_blank Lädt die Webseite in ein neues, unbenanntes Browserfenster.

_parent Lädt die Webseite in das Frameset bzw. Fenster, das dem Frame mit der Verknüpfung direkt übergeordnet ist.

_top Lädt die Webseite in das Haupt-Browserfenster. Alle Frames werden entfernt.

- Um alternativen Text für ein Schaltflächensymbol oder eine Schaltflächeninstanz einzurichten, markieren Sie die Schaltflächeninstanz im Arbeitsbereich. Geben Sie dann im Eigenschafteninspektor den gewünschten Text oder die gewünschte Beschreibung ein.

Popupmenüs

Popupmenüs werden im Webbrowser angezeigt, sobald der Benutzer den Mauszeiger über ein auslösendes Webobjekt (z. B. ein Segment oder einen Hotspot) bewegt bzw. auf dieses Objekt klickt.

- Jeder Menüpunkt eines Popupmenüs wird als HTML- oder Bildzelle angezeigt. Diese Zelle hat einen Up-Status, einen Over-Status und Text in beiden Status.
- Zu Navigationszwecken können Sie URLs mit Menüpunkten von Popupmenüs verknüpfen. Außerdem lassen sich in Popupmenüs so viele Untermenü-Ebenen erstellen wie gewünscht.
- Es ist möglich, nur eine oder alle Registerkarten zu verwenden und die Einstellungen auf den Registerkarten jederzeit zu bearbeiten.
- Es muss mindestens ein Menüpunkt auf der Registerkarte „Inhalt“ hinzugefügt werden, um eine Menüoption zu erstellen, deren Vorschau in einem Webbrowser angezeigt werden kann.
- Drücken Sie die F12-Taste, um die Vorschau eines Popupmenüs aufzurufen. Popupmenüs können im Arbeitsbereich von Fireworks nicht angezeigt werden.

Erstellen eines einfachen Popupmenüs

- 1 Wählen Sie einen Hotspot oder ein Segment als auslösenden Bereich für das Popupmenü aus.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:
 - Wählen Sie „Modifizieren“ > „Popupmenü“ > „Popupmenü hinzufügen“ aus.
 - Klicken Sie auf das Verhaltenssymbol in der Mitte des Segments und wählen Sie „Popupmenü hinzufügen“.
- 3 Klicken Sie auf die Registerkarte „Inhalt“ und dann auf „Menü hinzufügen“.
- 4 Doppelklicken Sie auf jede Zelle und geben Sie Text, Verknüpfung und Zielinformationen ein bzw. wählen Sie diese aus. Geben Sie in die Felder „Verknüpfung“ und „Ziel“ die gewünschten Informationen ein bzw. wählen Sie diese in den angezeigten Menüs aus. Wenn Sie in dem Fenster in die letzte Zeile Text eingeben, wird darunter eine leere Zeile eingefügt.



Drücken Sie die Tabulatortaste, um von Zelle zu Zelle zu wechseln, und die Nach-oben- bzw. Nach-unten-Taste, um vertikal durch die Listen zu blättern.

- 5 Wiederholen Sie die Schritte 3 und 4, bis Sie alle benötigten Menüelemente hinzugefügt haben. Wenn Sie einen Menüpunkt löschen möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche „Menü löschen“.
- 6 Klicken Sie auf „Weiter“ oder „Fertig“ bzw. öffnen Sie eine andere Registerkarte.

Im Arbeitsbereich wird der Hotspot bzw. das Segment, auf dem Sie das Popupmenü erzeugt haben, mit einer blauen Verhaltenslinie angezeigt, die mit einem Umriss der höchsten Menüebene verbunden ist.

Erstellen von Untermenüs innerhalb von Popupmenüs

Untermenüs sind Popupmenüs, die angezeigt werden, wenn der Benutzer auf den Menüpunkt eines übergeordneten Popupmenüs klickt bzw. seinen Mauszeiger darüber führt. Sie können beliebig viele Ebenen mit Untermenüs einrichten.

- 1 Öffnen Sie im Popupmenü-Editor die Registerkarte „Inhalt“ und erstellen Sie die gewünschten Menüelemente. Platzieren Sie die als Untermenü vorgesehenen Menüelemente direkt unter den Menüpunkt, für den sie als Untermenü fungieren sollen.
- 2 Markieren Sie einen der für das Untermenü vorgesehenen Menüpunkte und klicken Sie auf die Schaltfläche „Menü einrücken“.
- 3 Um das nächste Element in das Untermenü einzufügen, markieren Sie es und klicken Sie dann auf „Menü einrücken“. Wenn Sie einen neuen Menüpunkt direkt unterhalb des markierten Menüpunkts einfügen möchten, können Sie auch den gewünschten Menü- oder Untermenüpunkt markieren und auf „Menü hinzufügen“ klicken. Alle Elemente, die direkt aufeinander folgen und sich durch die Einrückung auf derselben Ebene befinden, bilden zusammen ein Untermenü.
- 4 Um ein Untermenü innerhalb eines anderen Untermenüs zu erstellen, markieren Sie im Popupmenü-Editor auf der Registerkarte „Inhalt“ einen Untermenüpunkt und klicken Sie dann erneut auf die Schaltfläche „Menü einrücken“.
- 5 Klicken Sie auf „Weiter“, um mit dem Aufbau des Popupmenüs fortzufahren, oder klicken Sie auf „Fertig“.

Ändern des Erscheinungsbilds von Popupmenüs

Wenn Sie ein Basismenü und bei Bedarf Untermenüs erstellt haben, können Sie im Popupmenü-Editor auf der Registerkarte „Erscheinungsbild“ den Text formatieren, Grafikstile auf die Over- und Up-Status anwenden und sich für eine horizontale oder vertikale Ausrichtung entscheiden.

- 1 Achten Sie darauf, dass das gewünschte Popupmenü im Popupmenü-Editor geöffnet ist, und klicken Sie auf die Registerkarte „Erscheinungsbild“.
- 2 Wählen Sie in „Ausrichtung des Popupmenüs wählen“ die Option „Vertikal“ oder „Horizontal“.
- 3 Wählen Sie eine der Zellenoptionen aus:
HTML Das Erscheinungsbild des Menüs wird ausschließlich mithilfe von HTML-Code festgelegt. Diese Einstellung ergibt Seiten von geringerer Dateigröße.
Grafik Diese Option bietet Ihnen eine Auswahl von Grafikstilen, die als Zellenhintergrund verwendet werden können. Die mit dieser Einstellung erstellten Seiten ergeben größere Dateien.
- 4 Wählen Sie im Popupmenü „Größe“ eine vordefinierte Größe aus oder geben Sie einen Wert in das Feld „Größe“ ein.
Hinweis: Wenn Zellenbreite und -höhe im Popupmenü-Editor auf der Registerkarte „Erweitert“ auf „Automatisch“ gesetzt sind, bestimmt die Textgröße die Größe der mit dem Menüelement verbundenen Grafik.
- 5 Wählen Sie im Popupmenü „Schrift“ eine vordefinierte Schriftgruppe aus oder geben Sie den Namen einer benutzerdefinierten Schrift ein.
Hinweis: Wenn die ausgewählte Schrift auf den Systemen der Benutzer Ihrer Webseiten nicht installiert ist, wird in deren Webbrowser eine Ersatzschrift angezeigt.
- 6 (Optional) Legen Sie Stil, Ausrichtung und Farbe für den Text fest.
- 7 Wählen Sie die Text- und Zellenfarbe für jeden Status aus.
- 8 Wenn „Grafik“ als Zellentyp aktiviert wurde, wählen Sie für jeden Status einen Grafikstil aus.

- 9 Klicken Sie auf „Weiter“, um mit dem Aufbau des Popupmenüs fortzufahren, oder klicken Sie auf „Fertig“.

Hinzufügen benutzerdefinierter Menüstile zum Popupmenü-Editor

Legen Sie fest, welcher Zellenstil verwendet werden soll, wenn „Grafik“ als Zellenstil ausgewählt ist. Weitere Informationen zu Stilen finden Sie unter „[Erstellen und Löschen von Stilen](#)“ auf Seite 159.

Hinweis: Der genaue Speicherort des Ordners „Menu Bars“ ist abhängig vom jeweiligen Betriebssystem. Weitere Informationen finden Sie unter „[Arbeiten mit Konfigurationsdateien](#)“ auf Seite 312.

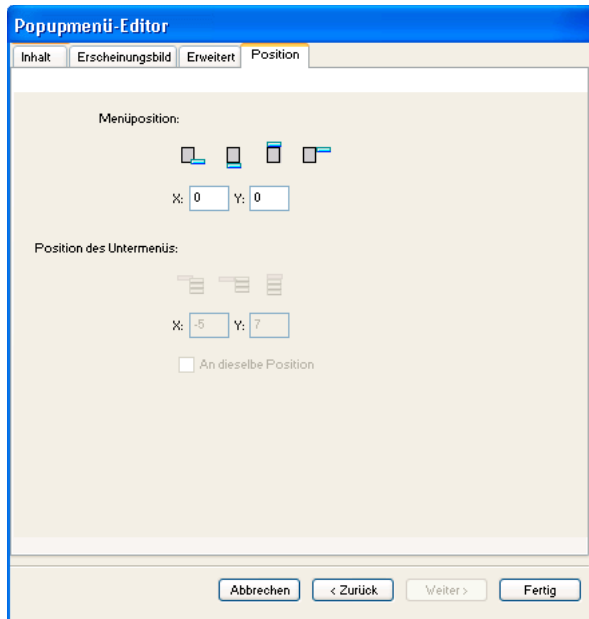
- 1 Wenden Sie eine beliebige Kombination aus Strich, Füllung, Textur und Live-Filtern auf ein Objekt an und speichern Sie es im Bedienfeld „Stile“ als neuen Stil.
- 2 Wählen Sie den neuen Stil im Bedienfeld „Stile“ aus und wählen Sie dann in demselben Bedienfeld im Optionsmenü die Option „Stilbibliothek speichern“ aus.
- 3 Suchen Sie den Ordner „Menu Bars“ auf Ihrer Festplatte, geben Sie der Stildatei, falls gewünscht, einen anderen Namen und klicken Sie auf „Speichern“.

Festlegen erweiterter Zelleigenschaften

- 1 Öffnen Sie im Popupmenü-Editor die Registerkarte „Erweitert“.
- 2 Wählen Sie im Popupmenü „Automatisch/Pixel“ eine Beschränkung für Breite oder Höhe aus:
Automatisch Passt die Zellenhöhe an die im Popupmenü-Editor auf der Registerkarte „Erscheinungsbild“ festgelegte Textgröße und die Zellenbreite an das Menüelement mit dem längsten Text an.
Pixel Ermöglicht die Eingabe genauer Werte in die Felder „Zellenbreite“ und „Zellenhöhe“.
- 3 Geben Sie in das Feld „Zellauffüllung“ einen Wert für den Abstand zwischen dem Text des Popupmenüs und dem Zellenrand ein.
- 4 Geben Sie in das Feld „Zellenabstand“ einen Wert für den Abstand zwischen den einzelnen Menüzellen ein.
- 5 Geben Sie in das Feld „Texteinzug“ einen Wert ein, der bestimmt, wie weit der Text für Popupmenüs eingerückt werden soll.
- 6 Geben Sie in das Feld „Menüverzögerung“ einen Wert in Millisekunden ein, der bestimmt, wie lange das Menü sichtbar bleibt, nachdem der Mauszeiger davon entfernt wurde.
- 7 Legen Sie fest, ob die Ränder des Popupmenüs ein- oder ausgeblendet werden sollen. Wenn Sie entscheiden, dass die Ränder eingeblendet werden sollen, müssen auch die Eigenschaften des Randes festgelegt werden.
- 8 Klicken Sie auf „Weiter“, um mit dem Aufbau des Popupmenüs fortzufahren, oder klicken Sie auf „Fertig“.

Ändern der Position von Popupmenüs und Untermenüs

Im Popupmenü-Editor können Sie auf der Registerkarte „Position“ die Position eines Popupmenüs festlegen. Ein übergeordnetes Popupmenü lässt sich platzieren, indem Sie den Umriss des Popupmenüs bei angezeigter Webebene in den Arbeitsbereich ziehen.



Festlegen einer bestimmten Position für ein Popupmenü oder ein Untermenü

- 1 Achten Sie darauf, dass das gewünschte Popupmenü im Popupmenü-Editor geöffnet ist, und klicken Sie auf die Registerkarte „Position“.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte durch, um die Menüposition festzulegen:
 - Klicken Sie auf eine der Positionsschaltflächen, um das Popupmenü relativ zum auslösenden Segment anzuordnen.
 - Geben Sie die x - und y -Koordinaten ein. Mit den Koordinaten 0,0 wird die obere linke Ecke des Popupmenüs an der oberen linken Ecke des auslösenden Segments oder Hotspots ausgerichtet.
- 3 Bestimmen Sie die Position eines Untermenüs:
 - Klicken Sie auf eine der Schaltflächen „Position des Untermenüs“, um das Untermenü relativ zum auslösenden Element des Popupmenüs anzuordnen.
 - Geben Sie die x - und y -Koordinaten ein. Mit den Koordinaten 0,0 wird die obere linke Ecke des Popup-Untermenüs an der oberen linken Ecke des auslösenden Menüs oder Menüpunktes ausgerichtet.
- 4 Legen Sie eine relative Position fest:
 - Damit alle Untermenüs relativ zu dem übergeordneten, auslösenden Popupmenü positioniert werden, deaktivieren Sie die Option „An dieselbe Position wie übergeordnetes Element platzieren“.
 - Damit alle Untermenüs relativ zum übergeordneten Popupmenü positioniert werden, aktivieren Sie die Option „An dieselbe Position wie übergeordnetes Element platzieren“.
- 5 Klicken Sie auf „Fertig“, um den Popupmenü-Editor zu schließen, oder auf „Zurück“, wenn Sie Eigenschaften auf anderen Registerkarten ändern möchten.

Festlegen der Position eines Popupmenüs durch Ziehen mit der Maus

- 1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus, um die Webebene einzublenden:
 - Klicken Sie im Bedienfeld „Werkzeuge“ auf die Schaltfläche „Hotspots und Segmente anzeigen“.
 - Klicken Sie im Bedienfeld „Ebenen“ auf die Spalte mit dem Augensymbol.
- 2 Wählen Sie das Webobjekt aus, das als auslösendes Element für das Popupmenü fungiert.
- 3 Ziehen Sie bei gedrückter Maustaste den Umriss des Popupmenüs an eine andere Stelle im Arbeitsbereich.

Bearbeiten oder Verschieben von Elementen in Popupmenüs

Der Popupmenü-Editor bietet die Möglichkeit, über die vier Registerkarten den Inhalt vorhandener Popupmenüs zu bearbeiten oder zu aktualisieren, die Menüelemente neu anzuordnen oder andere Eigenschaften zu ändern.

- 1 Führen Sie einen der folgenden Schritte durch, um die Webebene einzublenden:
 - Klicken Sie im Bedienfeld „Werkzeuge“ auf die Schaltfläche „Hotspots und Segmente anzeigen“.
 - Klicken Sie im Bedienfeld „Ebenen“ auf die Spalte mit dem Augensymbol.
- 2 Wählen Sie das Segment aus, mit dem das Popupmenü verbunden ist.
- 3 Doppelklicken Sie im Arbeitsbereich auf den blauen Umriss des Popupmenüs.
- 4 Nehmen Sie im Popupmenü auf den Registerkarten die gewünschten Änderungen vor.

Bearbeiten von Menütext

- 1 Öffnen Sie das gewünschte Popupmenü im Popupmenü-Editor und klicken Sie auf die Registerkarte „Inhalt“.
- 2 Doppelklicken Sie auf die Felder „Text“, „Hyperlink“ oder „Ziel“ und bearbeiten Sie den Menütext. Klicken Sie dann auf eine Stelle außerhalb der Eingabeliste, um die Änderung wirksam zu machen.

Verschieben eines Menüelements

- 1 Markieren Sie das Menüelement im Popupmenü-Editor auf der Registerkarte „Inhalt“.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Wenn Sie das Element in ein übergeordnetes Untermenü oder in das Haupt-Popupmenü verschieben möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche „Menü nach außen rücken“.
 - Wenn Sie das Element an eine andere Position in demselben Menü verschieben möchten, ziehen Sie das Element per Drag & Drop an die gewünschte Position in der Liste.

Exportieren von Popupmenüs

Fireworks generiert den gesamten CSS- oder JavaScript-Code (abhängig von der ausgewählten Option), der erforderlich ist, um Popupmenüs in einem Webbrowser anzuzeigen.

Wenn Sie CSS-Code für Popupmenüs generieren, wird ein Fireworks-Dokument mit den Popupmenüs unter Verwendung von CSS-Code in das HTML-Format exportiert. Sie können den CSS-Code auch in eine externe CSS-Datei schreiben und diese zusammen mit der Datei „mm_css_menu.js“ in das Verzeichnis exportieren, in dem sich auch die HTML-Datei befindet.

JavaScript stellt die Alternative zu CSS-Code dar. Bei Verwendung von JavaScript wird ein Fireworks-Dokument mit den Popupmenüs in das HTML-Format und eine JavaScript-Datei namens „mm_menu.js“ in dasselbe Verzeichnis wie die HTML-Datei exportiert.

Wenn Sie Ihre Dateien hochladen, laden Sie „mm_css_menu.js“ (bzw. „mm_menu.js“ für JavaScript-Code) in dasselbe Verzeichnis wie die Webseite, die das Popupmenü enthält. Wenn Sie diese Datei an einer anderen Stelle speichern möchten, ändern Sie den auf „mm_css_menu.js“ und die CSS-Datei (oder „mm_menu.js“) verweisenden Hyperlink im Fireworks-HTML-Code entsprechend. Für jedes Dokument, das CSS-Popupmenüs enthält und das Sie in Form von HTML und Grafiken aus Fireworks exportieren, wird ebenfalls eine individuell zugehörige CSS-Datei exportiert.

Wenn Sie Untermenüs einbeziehen, generiert Fireworks eine Bilddatei (arrows.gif); es handelt sich hierbei um die Abbildung eines kleinen Pfeils, der neben jedem Menüpunkt angezeigt wird, mit dem sich ein Untermenü öffnen lässt. Ungeachtet der Anzahl von Untermenüs in einem Dokument verwendet Fireworks immer dieselbe Datei „arrows.gif“.

Weitere Informationen zum Exportieren von HTML-Code finden Sie unter „[Exportieren von HTML-Code](#)“ auf Seite 254.

Kapitel 14: Erstellen von Prototypen für Websites und Anwendungsoberflächen

Adobe® Fireworks® bietet eine ideale Umgebung für die Prototyperstellung, in der Designmodelle nahtlos in reale Websites und Anwendungen konvertiert werden können.

Arbeitsablauf für die Prototyperstellung

Mit dem Bedienfeld „Seiten“ können Sie in Kombination mit anderen leistungsstarken Fireworks-Funktionen schnell interaktive Web- und Softwareprototypen erstellen. Wenn Sie einen ausgearbeiteten Prototyp in eine funktionierende Site konvertieren möchten, exportieren Sie ihn einfach in Adobe Flash®, Adobe Flex®, Adobe AIR™ oder Adobe Dreamweaver®.

Einen Video-Lehrgang zum Erstellen von Prototypen für Anwendungsoberflächen finden Sie unter www.adobe.com/go/lrvid4034_fw_de.

1. Erstellen der Seiten

Erstellen Sie im Bedienfeld „Seiten“ die Anzahl von Seiten oder Bildschirmansichten, die Sie für Ihr Design ursprünglich vorgesehen haben. Wenn Sie Ihr Design weiterentwickeln, können Sie jederzeit Seiten hinzufügen oder entfernen.

2. Anordnen gemeinsam verwendeter Elemente des Designs

Ordnen Sie die Elemente des Designs, die auf mehreren Seiten vorkommen, auf der Leinwand an, beispielsweise Navigationsleisten und Hintergrundbilder. Richten Sie die Elemente mithilfe von magnetischen Hilfslinien aus. Wenn Sie ein Maximum an Flexibilität wünschen, strukturieren Sie Ihr Layout mit CSS. (Siehe „[Magnetische Hilfslinien](#)“ auf Seite 36 und „[Erstellen CSS-basierter Layouts](#)“ auf Seite 209.)

3. Freigeben von Elementen für die gemeinsame Verwendung auf mehreren Seiten

Wenn Sie gemeinsam verwendete Elemente freigeben und eine Änderung daran vornehmen, werden automatisch alle betroffenen Seiten aktualisiert. Sie können entweder eine Masterseite verwenden und alle darauf enthaltenen Elemente übernehmen oder Ebenen freigeben, um Teile von Elementen zu kopieren. (Siehe „[Verwenden einer Masterseite](#)“ auf Seite 208 und „[Freigeben von Ebenen](#)“ auf Seite 139.)

4. Hinzufügen von seitenspezifischen Elementen

Fügen Sie jeder Seite die seitenspezifischen Design-, Navigations- oder Formularelemente hinzu. Im Bedienfeld „Allgemeine Bibliothek“ sind zahlreiche Schaltflächen, Textfelder und Popupmenüs enthalten, die den Designvorgang beschleunigen. Komponentensymbole aus den Ordnern „Flex Components“, „HTML“, „Mac“, „Win“, „Web & Application“ und „Menu Bars“ weisen Eigenschaften auf, die Sie für einzelne Instanzen der Symbole anpassen können. (Siehe „[Erstellen und Verwenden von Komponentensymbolen](#)“ auf Seite 165.)

5. Nachbilden des Navigationswegs der Benutzer mithilfe von Verknüpfungen

Verknüpfen Sie Webobjekte wie Segmente, Hotspots oder Navigationsschaltflächen mit den verschiedenen Seiten Ihres Prototyps. (Siehe „[Verknüpfungen zu Seiten in einem Fireworks-Dokument](#)“ auf Seite 170.)

6. Exportieren des abgeschlossenen, interaktiven Prototyps

Fireworks bietet mehrere Ausgabeformate für den Prototypen, von denen alle Hypertext-Links für die Seitennavigation enthalten. Informationen zum Freigeben flexibler, CSS-basierter Prototypen für Kunden oder zur Weiterbearbeitung in Adobe Dreamweaver finden Sie unter „[Exportieren eines CSS-Layouts](#)“ auf Seite 210. Informationen zur Erstellung eines konventionelleren, tabellenbasierten Prototypen finden Sie unter „[Exportieren von Fireworks-HTML-Code](#)“ auf Seite 255. Informationen zur Weitergabe einer PDF-Version zum Einfügen von Kommentaren oder Drucken finden Sie unter „[Exportieren von Adobe PDF-Dateien](#)“ auf Seite 260. Informationen zur Erstellung von Prototypen für Flex-Anwendungen finden Sie unter „[Erstellen von Prototypen für Flex-Anwendungen](#)“ auf Seite 211. Informationen zur Erstellung einer Adobe AIR-Anwendung finden Sie unter „[Erstellen einer Adobe AIR-Anwendung](#)“ auf Seite 214.

Arbeiten mit Fireworks-Seiten

Eine einzige Fireworks-PNG-Datei kann mehrere Seiten umfassen und ist daher bestens zum Erstellen von Prototypen für Web- und Anwendungsoberflächen geeignet. Jede Seite verfügt über eigene Einstellungen für die Leinwandgröße und -farbe, Bildauflösung und Hilfslinien. Diese Optionen lassen sich entweder pro Seite oder global für alle Seiten in einem Dokument einstellen. Neben der Webebene enthält jede Seite außerdem einen eigenen Satz von Ebenen. Für gemeinsam verwendete Elemente können Sie jedoch eine Masterseite verwenden oder Ebenen für mehrere Seiten freigeben. (Siehe „[Freigeben von Ebenen](#)“ auf Seite 139.)



Wenn Sie keine Seiten erstellen, befinden sich alle Elemente Ihres Dokuments auf einer einzigen Seite.

Seiten zeigen Sie im Bedienfeld „Seiten“ an, wo die Objekte auf jeder Seite in Form von Miniaturen neben dem Seitennamen dargestellt werden. Die aktive Seite ist im Bedienfeld hervorgehoben und wird im Pop-upmenü „Seiten“ oberhalb des aktiven Dokuments angezeigt.

Informationen zum Exportieren von Seiten finden Sie unter „[Exportieren über den Arbeitsbereich](#)“ auf Seite 249.


Hinzufügen und Löschen von Seiten und Navigieren zu Seiten

Mithilfe des Bedienfelds „Seiten“ können Sie neue Seiten hinzufügen, nicht mehr benötigte Seiten löschen und vorhandene Seiten duplizieren. Wenn Sie Seiten hinzufügen, löschen oder verschieben, aktualisiert Fireworks automatisch die Zahl links neben den Seitentiteln. Diese automatische Nummerierung hilft Ihnen dabei, schnell zu bestimmten Seiten in großen, mehrseitigen Designs zu navigieren.

Hinzufügen einer Seite

Am Ende der Seitenliste wird eine leere Seite eingefügt, die gleichzeitig die aktive Seite ist.

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:


- Klicken Sie im Bedienfeld „Seiten“ auf die Schaltfläche „Neue Seite/Seite duplizieren“ .
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Bedienfeld und wählen Sie aus dem Pop-upmenü die Option „Neue Seite“.
- Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Einfügen“ > „Seite“.

Navigieren zu einer Seite

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:

- Wählen Sie im Bedienfeld „Seiten“ eine Seite.

- Verwenden Sie die Bild-auf- und Bild-ab-Tasten der Tastatur.
- Wählen Sie die Seite im Seitenpopupmenü oben im Dokumentfenster oder unten rechts im Bedienfeld „Seiten“ aus.

 Ein Sternchen neben dem Seitennamen im Popupmenü kennzeichnet die Masterseite.

Duplizieren einer Seite

Durch das Duplizieren einer Seite wird eine neue Seite hinzugefügt, in der die gleichen Objekte und die gleiche Ebenenhierarchie enthalten sind wie in der aktuell gewählten Seite. In duplizierten Objekten bleiben Deckkraft und Mischmodus des Originalobjekts erhalten. Sie können an den duplizierten Objekten Änderungen vornehmen, ohne dass sich das auf die Originale auswirkt.

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:

- Ziehen Sie eine Seite auf die Schaltfläche „Neue Seite/Seite duplizieren“.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Seite und wählen Sie aus dem Popupmenü die Option „Seite duplizieren“.

Verschieben einer oder mehrerer Seiten


Verschieben Sie bei Bedarf Seiten im Bedienfeld „Seiten“, um zusammengehörige Designs näher beieinander zu platzieren und den Layoutvorgang zu beschleunigen.

- 1 (Optional) Wenn Sie mehrere Seiten verschieben möchten, führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Klicken Sie bei gedrückter Umschalttaste auf die Seiten, um eine zusammenhängende Gruppe von Seiten zu markieren.
 - Klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste (Windows) bzw. Befehlstaste (Mac OS) auf die Seiten, um eine nicht zusammenhängende Gruppe zu markieren.
- 2 Ziehen Sie markierte Seiten im Bedienfeld nach oben oder unten. Ober- und unterhalb der anderen Seiten werden dunkle Ränder angezeigt, wo Sie die Maustaste loslassen können, um die markierten Seiten dorthin zu verschieben.

Löschen einer Seite

Sie Seite oberhalb der gelöschten wird zur aktiven Seite.

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:

- Ziehen Sie die Seite im Bedienfeld „Seiten“ auf das Papierkorbsymbol .
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Seite und wählen Sie aus dem Popupmenü die Option „Seite löschen“.

Bearbeiten der Leinwand einer Seite

Jede Seite verfügt über eine eigene Leinwand mit individueller Leinwandgröße und -farbe sowie Bildauflösung.

- 1 Wählen Sie eine Seite im Bedienfeld „Seiten“ oder am oberen Rand des Dokumentfensters aus dem Popupmenü „Seiten“.
- 2 Wählen Sie „Modifizieren“ > „Leinwand“ > „Bildgröße“, „Modifizieren“ > „Leinwand“ > „Leinwandfarbe“ oder „Modifizieren“ > „Leinwand“ > „Leinwandgröße“.
- 3 Nehmen Sie Änderungen vor. Diese Änderungen lassen sich auch über das Bedienfeld „Eigenschaften“ vornehmen, wenn die Leinwand einer Seite gewählt ist.

- 4 Um die Änderungen nur auf die ausgewählte Seite anzuwenden, lassen Sie die Option „Nur aktuelle Seite“ aktiviert. Deaktivieren Sie diese Option, um die Änderungen auf alle Seiten anzuwenden.

Verwenden einer Masterseite

Wenn Sie eine Gruppe von Elementen auf sämtlichen Seiten verwenden möchten, sollten Sie mit einer Masterseite arbeiten. Beim Konvertieren einer normalen Seite zu einer Masterseite wird diese im Bedienfeld „Seiten“ an das obere Ende der Liste verschoben. Beim Erstellen einer Masterseite wird unten in der Ebenenhierarchie jeder Seite eine Masterseitenenebene hinzugefügt.

Erstellen einer Masterseite

- ❖ Klicken Sie im Bedienfeld „Seiten“ mit der rechten Maustaste auf eine vorhandene Seite und wählen Sie aus dem Popupmenü die Option „Als Masterseite festlegen“.

Alle für mehrere Seiten freigegebenen Ebenen werden zu normalen (nicht gemeinsam genutzten) Ebenen. Der Status von Ebenen, die für mehrere Frames freigegeben wurden, bleibt jedoch erhalten. Informationen zur Anzeige von Masterseiten-Frames auf einer verknüpften Seite finden Sie unter „[Anzeigen der Objekte in einem Status](#)“ auf Seite 223.

Siehe auch

„[Freigeben von Ebenen](#)“ auf Seite 139

Verknüpfen von Seiten mit der Masterseite

Wurde eine Masterseite einmal angelegt, übernehmen alle neu erstellten Seiten automatisch die Einstellungen der Masterseite. Vorhandene Seiten übernehmen diese Einstellungen nur dann, wenn Sie sie mit der Masterseite verknüpfen. Bei späteren Änderungen der Masterseite werden alle verknüpften Seiten automatisch aktualisiert.

Die folgenden Beschränkungen gelten für die Übernahme der von Masterseiten stammenden Objekte und Verhaltensweise durch andere Seiten:

- Seiten übernehmen nur den aktuellen Status aller Objekte auf einer Masterseite. Um alle Status aller Objekte zu übernehmen, fügen Sie auf jeder Seite dem Objekt mit der höchsten Anzahl an Status dieselbe Anzahl oder mehr Status hinzu. Alle Objekte auf dieser Seite übernehmen alle Status von der Masterseite.
- Änderungen an der Leinwandgröße oder Bildgröße auf einer Seite wirken sich auf alle Seiten aus, auch auf solche, die nicht mit der Masterseite verknüpft sind. Wählen Sie „Nur aktuelle Seite“, um die Änderungen auf die aktuelle Seite zu beschränken.
- Änderungen an der Leinwandfarbe werden nur von den verknüpften Seiten von der Masterseite übernommen.
- ❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:
 - Klicken Sie im Bedienfeld „Seiten“ mit der rechten Maustaste auf eine Seite und wählen Sie aus dem Popupmenü die Option „Mit Masterseite verknüpfen“.
 - Klicken Sie im Bedienfeld „Seiten“ in die Spalte links neben der Miniaturansicht der Seite. Das eingblendete Verknüpfungssymbol zeigt an, dass die Seite mit der Masterseite verknüpft ist.

Hinweis: Wenn Sie eine Einstellung auf einer Seite ändern, die mit der Masterseite verknüpft ist, bleibt die neue Einstellung gültig, doch die Verknüpfung mit der Masterseite wird aufgehoben.

Ein- oder Ausblenden der Masterseitenebene

Wenn Sie die Ebene sichtbar oder unsichtbar machen, wird die Änderungen auf allen Seiten widergespiegelt.

- ❖ Klicken Sie im Bedienfeld „Ebenen“ auf das Augensymbol links neben der Masterseitenebene.

Entfernen von Masterseitenebenen

- ❖ Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Bedienfeld „Ebenen“ und wählen Sie aus dem Popupmenü die Option „Masterseitenebene entfernen“.

Um die Masterseitenebene wieder der Seite hinzuzufügen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Bedienfeld „Ebenen“ und wählen aus dem Popupmenü die Option „Masterseitenebene hinzufügen“.

Umwandeln einer Masterseite in eine normale Seite

- ❖ Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Bedienfeld „Seiten“ und wählen Sie aus dem Popupmenü die Option „Masterseite zurücksetzen“.

Erstellen CSS-basierter Layouts

Sie können CSS-basierte Layouts zunächst in einem Fireworks-Dokument entwerfen und sie dann in HTML-Seiten mit CSS-Regeln konvertieren, mit deren Hilfe Ihre Layouts repliziert werden. CSS-basierte Layouts stellen einen auf Standards basierten Ansatz dar und verwenden einen Code, der unter verschiedenen Browsern verwendet werden kann.

Einen Video-Lehrgang zum Erstellen von CSS-basierten HTML-Seitenlayouts finden Sie unter www.adobe.com/go/lrvid4035_fw_de.

CSS-Seitenlayouts

Mit Fireworks können Sie Seiten entwerfen und dann mithilfe einer Export-Engine, die die Platzierung der Objekte analysiert, sofort den HTML- und CSS-Code exportieren. Darüber hinaus können Sie die Seitenausrichtung festlegen und ein wiederholendes Hintergrundbild angeben.

Sie können die im HTML-Ordner in „Allgemeine Bibliothek“ verfügbaren HTML-Elemente verwenden. Der HTML-Ordner enthält HTML-Elemente, wie etwa Schaltflächen, Dropdown-Listenobjekte und Textfelder. Sie können die Eigenschaften dieser Elemente mit dem Bedienfeld „Systemeigenschaften“ bearbeiten. Wenn Sie eines der Formularelemente auf die Seite ziehen, fügt die Export-Engine beim Export des CSS-basierten Layouts <form>-Tags ein.

Text, auf dem Sie ein Segment platziert hatten, erscheint in der exportierten HTML-Datei als Bilder. Wenn dieser Text als Text erscheinen soll, verwenden Sie die HTML-Komponenten aus „Allgemeine Bibliothek“. Zu den HTML-Komponenten gehören die Überschriften 1 bis 6 sowie Verknüpfungselemente.

Regeln für CSS-basierte Layouts

Durch Beachtung einiger Regeln beim Erstellen CSS-basierter Layouts erhalten Sie die erwarteten Ergebnisse.

Regel 1: Verwenden Sie Rechtecke zum Exportieren von Text und Segmenten in Exportbilder. Die Export-Engine exportiert Text, der in Rechtecken platziert wurde. Da nur Bilder, die von einem rechteckigen Segment umgeben sind, exportiert werden, sollten Sie Segmente auf Bildern platzieren, wenn diese exportiert werden sollen. Diese Segmente geben der Export-Engine die Informationen, wo sich die Bilder befinden.

Regel 2: Vermeiden Sie Überschneidungen von Objekten. Die Export-Engine behandelt Text, Bilder und Rechtecke als rechteckige Blöcke. Sie prüft die Größe und Position dieser Objekte, um die logischen Zeilen und Spalten zu

ermitteln, die in dem Layout platziert werden sollen. Platzieren Sie die Objekte sorgfältig so, dass sich ihre Umrandungen nicht überschneiden.

Regel 3: Planen Sie das Layout für die Zeilen und Spalten. Die Export-Engine sucht nach logischen Partitionen, wo eine deutliche Linie zwischen Objekten oder Gruppen von Objekten eingefügt werden kann. Schließen Sie Ihre Spaltenlayouts in ein Rechteck ein, um zu verhindern, dass die Export-Engine eine logische Zeile einfügt, die das Spaltenlayout unterbricht.

Regel 4: Behandeln Sie das Dokument als ein zweidimensionales Objekt. Verwenden Sie beim Entwerfen Ihrer Seite Rechtecke, um Objekte zu umschließen, die als dem Rechteck untergeordnet betrachtet werden sollen. Die Export-Engine erkennt solche Unterordnungsbeziehungen. Die Export-Engine prüft die untergeordneten Elemente auf logische Zeilen und Spalten, wie in Regel 3 beschrieben.

Neben diesen Regeln ist Folgendes zu beachten:

- Die Export-Engine exportiert nur primitive Rechtecke. Zum Exportieren der abgerundeten Ecken von Rechtecken müssen Sie rechteckige Segmente auf diesen platzieren.
- Damit die Konturen von Rechtecken exportiert werden, platzieren Sie rechteckige Segmente über diesen Rechtecken.
- Zum Exportieren von Symbolen platzieren Sie über den Symbolen ein rechteckiges Segment.
- Um Filter zu exportieren, die auf Text oder Rechtecke angewendet wurden, platzieren Sie über diesen Elementen rechteckige Segmente.

Exportieren eines CSS-Layouts

Mit Fireworks können Sie Layouts, die Sie als CSS-basierte Dateien erstellt haben, exportieren. Danach können Sie diese CSS-basierten Dateien in Dreamweaver oder einem anderen CSS-kompatiblen Editor öffnen und bearbeiten.

- 1 Wählen Sie „Datei“ > „Exportieren“.
- 2 Wählen Sie aus dem Pop-upmenü „Exportieren“ die Option „CSS und Bilder“.
- 3 Klicken Sie auf „Optionen“, um die HTML-Seiteneigenschaften einzurichten.
- 4 Klicken Sie auf „Durchsuchen“, um ein Hintergrundbild festzulegen und die Wiederholung des Hintergrundbilds einzurichten:
 - Wählen Sie „no repeat“ (Keine Wiederholung), um das Bild nur einmal anzuzeigen.
 - Wählen Sie „repeat“ (Wiederholen), um das Bild horizontal und vertikal zu wiederholen.
 - Wählen Sie „repeat-x“ (Wiederholen-x), um das Bild horizontal zu wiederholen.
 - Wählen Sie „repeat-y“ (Wiederholen-y), um das Bild vertikal zu wiederholen.
- 5 Wählen Sie die Seitenausrichtung im Browser: links, mittig oder rechts.
- 6 Stellen Sie die Bildlaufoption für die Anlage auf fest oder mit Bildlauf ein.
- 7 Klicken Sie auf „OK“ und dann auf „Speichern“.

Erstellen einer Demoversion eines Dokuments

Sie können eine Demoversion des Fireworks-Dokuments erstellen, an dem Sie gerade arbeiten. Die Demoversion wird in einem Browser geöffnet, um die Funktionen darzustellen und Ihnen die Navigation durch die Seiten zu ermöglichen.

- 1 Wählen Sie „Befehle“ > „Demo – aktuelles Dokument“.

- 2 Wählen Sie die Seiten aus, für die Sie eine Demoversion erstellen möchten, und klicken Sie auf „Demo erstellen“.
- 3 Wählen Sie den Ordner aus und klicken Sie auf „Öffnen“.

Erstellen von Prototypen für Flex-Anwendungen


Der Prozess zur Prototyperstellung für Flex ist dem Arbeitsablauf für Websites und Softwareoberflächen ähnlich. (Siehe „[Arbeitsablauf für die Prototyperstellung](#)“ auf Seite 205.) Mit Fireworks können Sie Flex-Komponenten auf die Leinwand ziehen, deren Eigenschaften angeben und die entstehende Benutzeroberfläche in MXML exportieren. Anschließend können Sie solche Benutzeroberflächen in Flex Builder weiter bearbeiten.

1. Erstellen von Flex-Benutzeroberflächen

Erstellen Sie im Bedienfeld „Seiten“ die Anzahl von Bildschirmen für die Benutzeroberfläche, die Sie für Ihr Design ursprünglich vorgesehen haben.

2. Einfügen von Flex-Designkomponenten in das Layout

Fügen Sie auf der Leinwand Flex-Komponenten aus dem Ordner „Flex“ im Bedienfeld „Allgemeine Bibliothek“ ein. Diese Komponenten sind speziell auf den MXML-Export abgestimmt, damit Sie die gewünschten Ergebnisse erzielen. Beim Export eines Dokuments in das MXML-Format wird jedes dieser Symbole in das entsprechende MXML-Tag konvertiert. Objekte, die nicht als Flex-Komponenten erkannt werden können, werden hingegen als Bitmaps exportiert und mithilfe eines <mx:Image>-Tags mit dem MXML-Code verknüpft. (Siehe „[Erstellen und Verwenden von Komponentensymbolen](#)“ auf Seite 165.)

 *Beim Bearbeiten einer Flex-Designkomponente in Fireworks können Sie den modifizierten XML-Code in das Flex-Projekt kopieren. Dadurch sparen Sie Zeit, wenn Sie das modifizierte Komponentenverhalten im Projekt replizieren möchten.*

Die Symbole für Cursor, Bildlaufleisten, Registerkarten und QuickInfo werden bei einer MXML-Ausgabe ignoriert, weil diese Fireworks-Komponenten keine direkte Entsprechung im MXML-Format haben. Beispielsweise wird das Bildlaufleisten-Symbol automatisch in einer Flex-Containerinstanz angezeigt, wenn für deren Inhalt ein Bildlauf durchgeführt werden kann. In Fireworks wird durch diese Symbole lediglich angezeigt, wie bestimmte Teile eines Benutzeroberflächendesigns funktionieren.

Hinweis: *Bildsegmente, Rollover und Hotspots haben nur in HTML-basierten Prototypen eine Funktion. Vermeiden Sie die Verwendung dieser Objekte beim Erstellen von Flex-Prototypen.*

3. Freigeben von Flex-Komponenten für die gemeinsame Verwendung auf mehreren Seiten

Wenn Sie eine einzelne Flex-Komponente für mehrere Seiten freigegeben haben, werden bei einer Änderung an dieser Komponente automatisch alle betroffenen Seiten (oder Bildschirme) aktualisiert. Mithilfe einer Masterseite können Sie alle darin befindlichen Flex-Komponenten freigeben, Sie können aber auch bestimmte Ebenen zum Kopieren von Teilen der Komponenten freigeben. (Siehe „[Verwenden einer Masterseite](#)“ auf Seite 208 und „[Freigeben von Ebenen](#)“ auf Seite 139.)

4. Angeben von Eigenschaften für Flex-Komponenten

Geben Sie im Bedienfeld „Symboleigenschaften“ („Fenster“ > „Symboleigenschaften“) für jede Flex-Komponente, die Sie auf der Leinwand eingefügt haben, die gewünschten Eigenschaften und Ereignisse an.

5. Exportieren des Flex-Layouts in MXML-Code

Exportieren Sie das Flex-Layout für die Benutzeroberfläche und öffnen Sie die entstehende MXML-Datei in Flex. Fireworks exportiert den notwendigen MXML-Code so, dass alle Stileigenschaften und absoluten Positionsangaben beibehalten werden. Flex-Entwickler können diese Benutzeroberfläche verwenden, ohne das Layout in Flex erneut erstellen zu müssen.

Bearbeiten von Flex-Komponentensymbolen

Sie können die Eigenschaften und Ereignisse von Flex-Komponenten im Bedienfeld „Symboleigenschaften“ bearbeiten.

- 1 Wählen Sie die Flex-Komponente auf der Leinwand aus.
- 2 Öffnen Sie das Bedienfeld „Symboleigenschaften“ („Fenster“ > „Symboleigenschaften“).
- 3 Legen Sie im Bedienfeld „Symboleigenschaften“ die Eigenschaften und Ereignisse der Komponente fest.

Exportieren eines Fireworks-Dokuments in MXML

Fireworks kann Ihnen das Layout für RIA-Anwendungen (Rich Internet Applications) erleichtern, indem es den Export von Elementen aus der allgemeinen Bibliothek als bekannte Komponenten zur Verwendung in Adobe Flex Builder ermöglicht. Fireworks exportiert den notwendigen Flex-Code (MXML) so, dass alle Stileigenschaften und absoluten Positionsangaben beibehalten werden.

Um die Prototyperstellung einer Flex-Anwendung abzuschließen, exportieren Sie diese in MXML-Code, damit Sie sie in Flex Builder weiter bearbeiten können. In der Entwurfsansicht sieht der Prototyp wie das entsprechende Fireworks-Dokument aus, mit Ausnahme einiger Komponenten, wie Cursor und Bildlaufleisten, die nicht exportiert werden.

- 1 Wählen Sie „Datei“ > „Exportieren“.
- 2 Wählen Sie aus dem Pop-upmenü „Exportieren“ die Option „MXML und Bilder“.
- 3 Wählen Sie „Bilder in Unterordner ablegen“, wenn Sie die Bilder in einem anderen Ordner als den MXML-Code speichern möchten.
- 4 Wählen Sie „Nur aktuelle Seite“, um nur die aktuell ausgewählte Seite zu exportieren.
- 5 Klicken Sie auf „Speichern“, um den Export abzuschließen.

Bilder, die eventuell mit dem Prototypen verknüpft sind, werden in den Bilderordner exportiert. Darüber hinaus werden die Bilder von reinen MXML-Seiten ebenfalls zusammen mit den anderen Bilddateien erstellt. MXML-Seiten erfordern keine Vorschaubilder und können entfernt werden.

Exportieren in FXG

FXG ist ein Grafikdateiformat, das auf einem Teil des MXML-Codes, der vom Flex-Framework verwendeten XML-basierten Programmiersprache, basiert. Dieses Format erleichtert die effiziente Zusammenarbeit zwischen Designern und Entwicklern. Designer können Grafiken beispielsweise mit Fireworks® CS4®, Adobe Photoshop® CS4 und Adobe Illustrator® CS4 erstellen und in das FXG-Format exportieren. Anschließend können die FXG-Dateien beispielsweise in Adobe Flex Builder zum Entwickeln von RIA-Anwendungen und RIA-Umgebungen verwendet werden. Schließlich können diese RIA-Anwendungen in einem Webbrowser mit Flash Player oder auf dem Desktop als Adobe AIR-Anwendung ausgeführt werden.

Exportieren von FXG

- 1 Wählen Sie „Befehle“ > „In FXG exportieren“.

- 2 Wählen Sie den Ordner aus und klicken Sie auf „Öffnen“.
- 3 Geben Sie einen Namen für die FXG-Datei ein und klicken Sie auf „OK“.

Erstellen und Exportieren von Flex-Skins

Sie können in Fireworks Skins für Flex-Komponenten erstellen und diese dann zum Aufbauen von Flex-basierten Websites und Anwendungsoberflächen exportieren.

Versehen von Flex-Komponenten mit einem Skin

Auf der Basis von Flex-Skin-Vorlagen können Sie in Fireworks Skins für zahlreiche Flex-Komponenten erstellen und diese dann bearbeiten.

- 1 Wählen Sie „Befehle“ > „Flex-Skinning“ > „Neue Flex Skin“.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:
 - Wählen Sie „Mehrere Komponenten“, um Flex-Skins für alle verfügbaren Komponenten zu erstellen.
Fireworks erstellt ein einzelnes Dokument mit allen verfügbaren Flex-Komponenten.
 - Wählen Sie „Bestimmte Komponenten“, um die Komponenten festzulegen, für die Sie Skins erstellen möchten.
Wählen Sie entweder nur die Komponenten mit einem bestimmten Stil oder alle Instanzen der Komponente aus.
- 3 Klicken Sie auf „OK“.

Exportieren von Flex-Skins

- 1 Wählen Sie „Befehle“ > „Flex-Skinning“ > „Flex Skin exportieren“.
- 2 Wählen Sie den Ordner aus, in den das Fireworks-Dokument exportiert werden soll, und klicken Sie auf „Öffnen“.

MXML-Exportbeschränkungen

Bevor Sie die MXML-Exportfunktion von Flex verwenden, sollten Sie deren Möglichkeiten und Einschränkungen kennen:

Beim MXML-Export werden Komponenten nicht mit einer Skin versehen. Beim Exportieren in MXML-Code werden keine Skins für Komponenten in Flex erstellt, selbst wenn Sie diese in Fireworks modifiziert haben. Beim MXML-Export werden lediglich MXML-Dokumente für die Verwendung in Flex erstellt. Diese Dokumente können auch verknüpfte Bilder für Fireworks-Objekte enthalten, die nicht in MXML-Tags konvertiert werden können. Solche Bilder werden dem MXML-Dokument mithilfe von <mx:Image>-Tags hinzugefügt.

Beim MXML-Export werden Segmente ignoriert. Da der MXML-Export für die Erstellung eines Tag-basierten Dokuments zur Verwendung in Flex ausgelegt ist, werden Segmente beim Erstellen von Bildern oder Tabellenzellen nicht berücksichtigt. Beim Erstellen von Bildern während des MXML-Exports werden die Optimierungseinstellungen des Dokuments zum Bestimmen des Bildformats und der Komprimierungsmethode verwendet.

MXML-Eigenschaften sind auf die Eigenschaften intelligenter Symbole begrenzt. Die MXML-Exportfunktion nutzt die Flex-Komponenten in Fireworks als Basis für die Eigenschaften eines MXML-Tags. Fireworks stellt einen Teil der Flex-Komponenten mit einer begrenzten Anzahl von Eigenschaften bereit.

Stile sind eingebettet. Als Stile erkannte Eigenschaften werden getrennt von den erstellten MXML-Tags, jedoch innerhalb desselben MXML-Dokuments in einem <mx:Style>-Tag gespeichert. Fireworks kann die Stile nicht in einer externen CSS-Datei definieren.

Frames werden nicht unterstützt. Beim Erstellen von Designs und Layouts für die MXML-Ausgabe dürfen keine Frames verwendet werden. Wenn Sie unterschiedliche Designs in einem Dokument verwenden möchten, verwenden Sie Seiten.

Siehe auch

„Erstellen und Verwenden von Komponentensymbolen“ auf Seite 165

Erstellen von Prototypen für Adobe AIR-Anwendungen

Mit Adobe® AIR™ für Fireworks können Sie einen Fireworks-Prototypen in eine Desktopanwendung umwandeln. Als Beispiel wird angenommen, dass einige Prototypseiten miteinander interagieren, um Daten anzuzeigen. Mit Adobe AIR können Sie diese Gruppe von Seiten zu einem Paket in Form einer kleinen Anwendung zusammenfassen, die auf dem Computer eines Benutzers installiert werden kann. Wenn der Benutzer die Anwendung auf seinem Desktop ausführt, wird die Anwendung geladen und der Prototyp in seinem eigenen Anwendungsfenster unabhängig vom Browser angezeigt. Dann kann der Benutzer den Prototypen ohne Internetverbindung lokal auf dem Computer durchsuchen.

Hinzufügen von Adobe AIR-Mausereignissen

Sie können vordefinierte Adobe AIR-Mausereignisse zu Objekten in Ihrem Dokument hinzufügen. Fireworks stellt vier vordefinierte Mausereignisse zur Verfügung: Fenster schließen, Fenster ziehen, Fenster maximieren und Fenster minimieren.

- 1 Wählen Sie die Objekte auf der Leinwand aus, auf die Sie das Verhalten des Mausereignisses anwenden möchten.
- 2 Wählen Sie „Befehle“ > „AIR-Mausereignisse“ und wählen Sie das Ereignis aus.

Vorschau einer Adobe AIR-Anwendung

Sie können eine Vorschau einer Adobe AIR-Anwendung anzeigen, ohne Adobe AIR-Anwendungsparameter festzulegen.

- ❖ Wählen Sie „Befehle“ > „AIR-Paket erstellen“ und klicken Sie auf „Vorschau“.

Erstellen einer Adobe AIR-Anwendung

- ❖ Wählen Sie „Befehle“ > „AIR-Paket erstellen“ und legen Sie folgende Optionen fest:

Anwendungsname Geben Sie den Namen an, der beim Installieren der Anwendung auf den Installationsbildschirmen angezeigt wird. Die Erweiterung gibt standardmäßig den Namen der Fireworks-Website an.

Anwendungs-ID Geben Sie eine eindeutige ID für Ihre Anwendung ein. Verwenden Sie in der ID keine Leerzeichen oder Sonderzeichen. Die einzig gültigen Zeichen sind 0 bis 9, a bis z, A bis Z, . (Punkt) und - (Bindestrich). Diese Einstellung ist erforderlich.

Version Geben Sie eine Versionsnummer für die Anwendung an. Diese Einstellung ist erforderlich.

Programmenüordner Geben Sie einen Ordner im Windows-Startmenü an, in dem die Verknüpfung zur Anwendung erstellt werden soll. (Gilt nicht für Mac OS.)

Beschreibung Geben Sie eine Beschreibung der Anwendung an, die beim Installieren der Anwendung angezeigt wird.

Copyright Geben Sie einen Copyright-Vermerk ein, der in den Informationen zu den unter Mac OS installierten Adobe AIR-Anwendungen angezeigt wird. Unter Windows installierte Anwendungen verwenden diese Informationen nicht.

Paketinhalt Wählen Sie „Aktuelles Dokument“, um automatisch den Ordner auszuwählen, aus dem die Dateien eingeschlossen wurden.

Stamminhalt Klicken Sie auf „Durchsuchen“, um die Seite auszuwählen, die als Stamminhalt angezeigt werden soll. Bei Auswahl von „Aktuelles Dokument“ wird der Stamminhalt automatisch festgelegt.

Eingeschlossene Dateien Geben Sie die Dateien und Ordner an, die in die Anwendung eingeschlossen werden sollen. Sie können HTML- und CSS-Dateien, Bilddateien und JavaScript-Bibliothekskdateien hinzufügen. Klicken Sie auf das Pluszeichen (+), um Dateien hinzuzufügen, bzw. auf das Ordnersymbol, um Ordner hinzuzufügen. Um eine Datei oder einen Ordner aus der Liste zu löschen, wählen Sie die Datei oder den Ordner aus und klicken Sie auf das Minuszeichen (-). Die Dateien bzw. Ordner, die Sie zum Einschließen in das Adobe AIR-Paket ausgewählt haben, müssen zum Stamminhaltsordner gehören.

„Systemchrom“ und „Transparent“ Geben Sie den Fensterstil (oder Chrom) an, den Benutzer beim Ausführen der Anwendung auf ihrem Computer verwenden sollen. Systemchrom umschließt die Anwendung mit der standardmäßigen Fenstersteuerung des Betriebssystems. Mit der Option „Transparent“ wird der standardmäßige Systemchrom entfernt, sodass Sie Ihren eigenen Chrom für die Anwendung erstellen können. Mit den Möglichkeiten der Transparent-Einstellung können Sie Anwendungsfenster erstellen, die nicht rechteckig sind.

Breite und Höhe Geben Sie die Abmessungen des Anwendungsfensters beim Öffnen in Pixeln an.

Symbolbilder auswählen Klicken Sie, um benutzerdefinierte Bilder als Anwendungssymbole auszuwählen. Wählen Sie den Ordner für jede Symbolgröße aus und bestimmen Sie die zu verwendende Bilddatei. Für Anwendungssymbolbilder werden nur PNG-Dateien unterstützt.

***Hinweis:** Ausgewählte benutzerdefinierte Bilder müssen sich auf der Anwendungswebsite befinden und mit einem relativen Pfad zum Stammordner der Website angegeben werden.*

Digitale Signatur Klicken Sie auf „Festlegen“, um die Anwendung mit einer digitalen Signatur zu versehen. Diese Einstellung ist erforderlich. Weitere Informationen finden Sie im folgenden Abschnitt.

Datei verpacken Geben Sie den Ordner an, in dem die neue Anwendungsinstallationsdatei (.air-Datei) gespeichert werden soll. Der standardmäßige Speicherort ist der Stammordner der Website. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Durchsuchen“, um einen anderen Speicherort auszuwählen. Der Standarddateiname basiert auf dem Websitenamen, dem die Dateierweiterung „.air“ hinzugefügt wird. Diese Einstellung ist erforderlich.

Signieren einer Adobe AIR-Anwendung mit einem digitalen Zertifikat

Eine digitale Signatur bietet die Sicherheit, dass der Code einer Anwendung seit seiner Erstellung durch den Softwareautor nicht geändert oder beschädigt wurde. Alle Adobe AIR-Anwendungen erfordern eine digitale Signatur, um installiert werden zu können.

- 1 Klicken Sie im Dialogfeld „AIR-Paket erstellen“ auf die Schaltfläche „Festlegen“ neben der Option „Digitale Signatur“.
- 2 Wählen Sie im Dialogfeld „Digitale Signatur“ eine der folgenden Möglichkeiten:
 - Wenn Sie eine Anwendung mit einem vorab erworbenen digitalen Zertifikat signieren möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche „Durchsuchen“, wählen Sie das Zertifikat aus, geben Sie das entsprechende Kennwort ein und klicken Sie auf „OK“.

- Wenn Sie ein eigenes, selbst signiertes digitales Zertifikat erstellen möchten, klicken Sie auf „Erstellen“ und geben Sie im Dialogfeld die erforderlichen Informationen ein. Die Option für den Zertifikatsschlüsseltyp bezieht sich auf die Sicherheitsstufe des Zertifikats: 1024-RSA verwendet einen 1024-Bit-Schlüssel (weniger sicher), während 2048-RSA einen 2048-Bit-Schlüssel (sicherer) verwendet. Klicken Sie abschließend auf „Erstellen“. Geben Sie im Dialogfeld „Digitale Signatur“ das entsprechende Kennwort ein und klicken Sie auf „OK“.

Kapitel 15: Erstellen von Animationen

Grundlagen

Adobe® Fireworks® eröffnet Ihnen die Möglichkeit, animierte Grafiken mit beweglichen Werbebannern, Logos und Zeichentrickelementen zu erstellen. Sie können Animationen durch das Zuweisen von Eigenschaften zu den als *Animationssymbole* bezeichneten Symbolen erstellen. Die Animation eines Symbols wird in mehrere *Status* unterteilt, die die Bilder und Objekte der Animation enthalten. Sie können Animationen auch aus mehreren Symbolen erstellen, wobei jedes Symbol eine andere Aktion ausführt. Außerdem können in unterschiedlichen Symbolen unterschiedlich viele Status enthalten sein. Die Animation ist abgeschlossen, sobald alle Aktionen sämtlicher Symbole beendet sind.

Dabei können Sie Einstellungen auf das Symbol anwenden, um den Inhalt der aufeinander folgenden Status schrittweise zu verändern. Auf diese Weise erzeugen Sie den Eindruck, dass sich das Symbol über die Leinwand bewegt, ein- oder ausgeblendet, größer oder kleiner wird oder sich dreht. Da mitunter mehrere Symbole in einer Datei enthalten sind, können Sie komplexe Animationen mit verschiedenen gleichzeitig ablaufenden Aktionen erstellen.

Im Bedienfeld „Optimieren“ können Sie die Optimierungs- und Exporteinstellungen ändern, um festzulegen, wie die Datei erstellt werden soll. In Fireworks werden Animationen als animierte GIF- oder Adobe Flash® SWF-Dateien exportiert. Außerdem lassen sich Fireworks-Animationen direkt in Flash importieren und dort weiter bearbeiten.

Arbeitsablauf für Animationen

- 1 Erstellen Sie zunächst ein Animationssymbol, indem Sie entweder ein völlig neues Symbol erstellen oder ein vorhandenes Objekt in ein Symbol konvertieren. (Weitere Informationen finden Sie unter „[Erstellen von Animationssymbolen](#)“ auf Seite 218.)
- 2 Sie können das Animationssymbol entweder im Eigenschafteninspektor oder im Dialogfeld „Animieren“ bearbeiten. Legen Sie die Weite und die Richtung der Bewegung, die Skalierung, die Deckkraft (Ein- bzw. Ausblenden) sowie den Winkel und die Richtung der Drehung fest. (Weitere Informationen finden Sie unter „[Bearbeiten von Animationssymbolen](#)“ auf Seite 218.)
Hinweis: Optionen für Bewegungswinkel und -richtung finden Sie ausschließlich im Dialogfeld „Animieren“.
- 3 Mit den Steuerelementen „Statusverzögerung“ im Bedienfeld „Status“ können Sie die Animationsgeschwindigkeit festlegen. (Siehe „[Festlegen der Statusdauer](#)“ auf Seite 221.)
- 4 Optimieren Sie das Dokument als animierte GIF-Datei. (Weitere Informationen finden Sie unter „[Optimieren von Animationen](#)“ auf Seite 225.)
- 5 Exportieren Sie das Dokument im Format Animiertes GIF oder SWF, oder speichern Sie es im Format Fireworks PNG und importieren Sie es zur weiteren Bearbeitung in Flash. (Weitere Informationen finden Sie unter „[Exportieren einer Animation](#)“ auf Seite 252.)

Animationssymbole

Animationssymbole sind die Akteure in der Animation. Bei einem Animationssymbol kann es sich um ein beliebiges Objekt handeln, das Sie erstellen oder importieren. Außerdem kann es sehr viele Objekte in einer Datei geben. Jedes Symbol hat seine speziellen Eigenschaften und kann ein von den anderen Symbolen unabhängiges Verhalten zeigen. So können Sie beispielsweise Symbole erstellen, die sich über den Bildschirm bewegen, während andere verblassen oder kleiner werden.

Sie müssen nicht für jeden Aspekt Ihrer Animationen Symbole verwenden. Indem Sie Symbole und Instanzen für Grafiken verwenden, die in mehreren Status angezeigt werden, können Sie jedoch die Dateigröße reduzieren.

Im Dialogfeld „Animieren“ und im Eigenschafteninspektor können Sie die Eigenschaften eines Animationssymbols jederzeit ändern. Sie können Symboldarstellungen auch bearbeiten, ohne das restliche Dokument zu beeinflussen. Sie können die Bewegung eines Symbols auch ändern, indem Sie den Bewegungspfad verschieben.

Da Animationssymbole automatisch in der Bibliothek gespeichert werden, lassen sie sich auch für andere Animationen wieder verwenden.

Erstellen von Animationssymbolen

Sie können entweder ein völlig neues Symbol erstellen oder ein vorhandenes Objekt in ein Symbol konvertieren. Danach können Sie Eigenschaften festlegen, wie z. B. die Anzahl der Status, aus denen die Animation bestehen soll, und die Art der Aktion (z. B. Skalieren oder Drehen). Standardmäßig bestehen neue Animationssymbole aus fünf Status mit einer Verzögerung von je 0,07 Sekunden.

Erstellen eines Animationssymbols

- 1 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Einfügen“ > „Neues Symbol“.
- 2 Geben Sie im Dialogfeld „In Symbol konvertieren“ einen Namen für das neue Symbol an.
- 3 Wählen Sie „Animation“ und klicken Sie auf „OK“.
- 4 Erstellen Sie im Bedienfeld für Dokumente mit den Zeichen- oder Textwerkzeugen ein Objekt. Dabei können Sie Bitmap- oder Vektorobjekte zeichnen.
- 5 Wenn Sie die Bearbeitung des Symbol beendet haben, wechseln Sie zur Gesamtseite. (Siehe [„Wechseln von der Symbol- zur Seitenbearbeitung“](#) auf Seite 163.)

Fireworks platziert das Symbol in der Dokumentbibliothek und eine Kopie in der Mitte der Seite.

Mit dem Statusschieberegler im Eigenschafteninspektor lassen sich dem Symbol weitere Status hinzufügen. Wählen Sie „Fenster“ > „Eigenschaften“, um ggf. den Eigenschafteninspektor zu öffnen.

Konvertieren eines Objekts in ein Animationssymbol

- 1 Wählen Sie das Objekt aus.
- 2 Wählen Sie „Modifizieren“ > „Animation“ > „Auswahl animieren“.
- 3 Bearbeiten Sie das Symbol, indem Sie die Animationseigenschaften festlegen.


Die Animationssteuerung wird am Begrenzungsrahmen des Objekts angezeigt und eine Kopie des Symbols wird in der Bibliothek abgelegt.

Bearbeiten von Animationssymbolen

Sie können verschiedene Symboleigenschaften ändern, wie z. B. die Deckkraft und Drehung der Animation. Dabei können Sie ein Symbol drehen, ein- oder ausblenden, seine Geschwindigkeit erhöhen oder alles zusammen ändern.

Eine der Schlüsseleigenschaften ist die Anzahl der Status. Wenn Sie diese Eigenschaft festlegen, fügt Fireworks dem Dokument automatisch die Anzahl an Status hinzu, die zum Ausführen der Aktion erforderlich ist. Sollten für das betreffende Symbol mehr Status benötigt werden als in der Animation vorhanden sind, werden Sie gefragt, ob weitere Status hinzugefügt werden sollen.

Sie können die Animationseigenschaften sowohl im Dialogfeld „Animieren“ als auch im Eigenschafteninspektor ändern.

 Informationen zum Anpassen der Animationsgeschwindigkeit finden Sie unter „[Festlegen der Statusdauer](#)“ auf Seite 221. Weitere Informationen zum Bearbeiten von Text, Grafiken, Pinselstrichen, Füllungen oder Effekten finden Sie unter „[Bearbeiten eines Symbols und aller seiner Instanzen](#)“ auf Seite 163 und „[Bearbeiten spezieller Symbolinstanzen](#)“ auf Seite 164.

Animationssymboleigenschaften

Status Die Anzahl der Status in der Animation. Sie können bis zu 250 Status mit dem Schieberegler auswählen oder eine beliebige Anzahl in das Statusfeld eingeben. Der Standardwert beträgt 5.

Verschieben (Nur im Dialogfeld „Animieren“) Die Strecke der Bewegung des Objekts in Pixel. Der Standardwert beträgt 72, es gibt jedoch keinen Höchstwert. Die Bewegung verläuft linear und ohne Schlüsselstatus (im Gegensatz zu Flash und Adobe Director).

Richtung (Nur im Dialogfeld „Animieren“) Die Richtung der Bewegung des Objekts in Winkelangaben zwischen 0 und 360°. Die Werte für die Bewegung und die Richtung können auch mithilfe der Animations-Verschiebungsgriffe des Objekts geändert werden.

Skalieren auf Die Änderung der Symbolgröße in Prozent vom Beginn bis zum Ende der Animation. Der Standardwert beträgt 100 %, es gibt jedoch keinen Höchstwert. Um ein Objekt von 0 % auf 100 % zu skalieren, muss das Ausgangsobjekt klein sein. Hierfür empfehlen sich Vektorobjekte.

Deckkraft Der Grad der Ein- bzw. Ausblendung des Objekts vom Beginn bis zum Ende der Animation. Die zulässigen Werte liegen zwischen 0 und 100, der Standardwert beträgt 100%. Zur Erzeugung eines Ein/Ausblend-Effekts sind zwei Instanzen desselben Symbols erforderlich – eine für das Einblenden, die andere für das Ausblenden.

Drehen Der Grad der Drehung des Objekts vom Beginn bis zum Ende der Animation. Der zulässige Wertebereich liegt zwischen 0 und 360. Bei der Angabe höherer Werte erfolgen mehrere Drehungen hintereinander. Der Standardwert beträgt 0°.

Nach rechts/Nach links Die Richtung, in die sich das Objekt dreht, entweder im Uhrzeigersinn (nach rechts) oder gegen den Uhrzeigersinn (nach links).

Ändern von Animationssymboleigenschaften

- 1 Markieren Sie ein Animationssymbol.
- 2 Wählen Sie „Modifizieren“ > „Animation“ > „Einstellungen“, um das Dialogfeld „Animieren“ zu öffnen. Wählen Sie „Fenster“ > „Eigenschaften“, um ggf. den Eigenschafteninspektor zu öffnen.
- 3 Ändern Sie nach Bedarf die Eigenschaften.
- 4 Wenn Sie das Dialogfeld „Animieren“ verwenden, klicken Sie auf „OK“, um die geänderten Eigenschaften zu übernehmen.

Entfernen von Animationen

Sie können Animationen löschen, indem Sie entweder das Animationssymbol aus der Bibliothek löschen oder die eigentliche „Animation“, also die Bewegung, des Symbols aufheben.

Entfernen von Animationen (Bewegungen) ausgewählter Animationssymbole

❖ Wählen Sie „Modifizieren“ > „Animation“ > „Animation entfernen“.

Das Symbol wird zu einem Grafiksymbol und verliert den Animationsaspekt. Wenn Sie das Symbol später erneut in ein Animationssymbol konvertieren, behält es seine vorherigen Animationseinstellungen.

Entfernen von Symbolen aus der Dokumentbibliothek

- 1 Wählen Sie im Bedienfeld „Dokumentbibliothek“ das Animationssymbol aus.
- 2 Ziehen Sie das Symbol auf das Papierkorbsymbol in der unteren rechten Ecke des Bedienfelds.

Ändern der Bewegung oder Richtung von Symbolen

Ein ausgewähltes Animationssymbol hat einen eindeutigen Begrenzungsrahmen und einen Bewegungspfad, der die Richtung angibt, in die sich das Symbol bewegt.

Der grüne Punkt auf dem Animationspfad kennzeichnet den Startpunkt, der rote Punkt das Ende der Animation. Die blauen Punkte auf dem Pfad stellen einzelne Status dar. So weist beispielsweise ein Symbol mit fünf Status einen grünen, drei blaue und einen roten Punkt im Animationspfad auf. Wenn ein Objekt am dritten Punkt angezeigt wird, ist Status 3 der aktuelle Status.

Sie können die Richtung der Bewegung ändern, indem Sie den Winkel des Pfads ändern.



❖ Ziehen Sie den Start- oder End-Ziehpunkt des Objekts an eine andere Stelle. Wenn Sie die Bewegungsrichtung auf 45-Grad-Schritte festlegen möchten, halten Sie beim Ziehen die Umschalttaste gedrückt.

Siehe auch

„Festlegen der Statusdauer“ auf Seite 221

Status

Animationen werden mithilfe von Status erstellt, deren Inhalt im Bedienfeld „Status“ angezeigt wird. Dort können Sie die Status benennen, neu organisieren, ihre Zeiteinstellung für die Animation ändern und Objekte von einem Status auf einen anderen verschieben.

Jedem Status sind darüber hinaus Eigenschaften zugeordnet. Während Sie die Animation bearbeiten und beispielsweise die Statusverzögerung festlegen oder einen Status ausblenden, können Sie mitverfolgen, wie sich dies auf die Animation auswirkt.

Beim Erstellen von Animationen können Sie Ebenen verwenden, um Objekte zu organisieren, die zur Umgebung bzw. zum Hintergrund der Animation gehören. Wenn Sie Objekte während der gesamten Animation verwenden möchten, platzieren Sie diese auf einer Ebene und geben die Ebene im Bedienfeld „Ebenen“ für mehrere Status frei. Objekte einer Ebene, die über Status freigegeben ist, sind in jedem Status sichtbar. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter [„Freigeben von Ebenen“](#) auf Seite 139.

Festlegen der Statusdauer

Die Statusverzögerung gibt in Hundertstelsekunden an, wie lang der aktuelle Status angezeigt wird. Wenn Sie beispielsweise den Wert 50 angeben, wird der Status für eine halbe Sekunde angezeigt, beim Wert 300 sind es 3 Sekunden.

- 1 Wählen Sie einen oder mehrere Status aus:
 - Um mehrere aufeinander folgende Status auf einmal auszuwählen, halten Sie die Umschalttaste gedrückt und klicken zunächst auf den ersten und dann auf den letzten Statusnamen.
 - Um mehrere unzusammenhängende Status auszuwählen, halten Sie die Strg-Taste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Mac OS) gedrückt und klicken auf die Namen der gewünschten Status.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:
 - Wählen Sie im Bedienfeld „Status“ im Menü „Optionen“ die Option „Eigenschaften“.
 - Doppelklicken Sie auf die Spalte für die Statusverzögerung.
- 3 Geben Sie einen Wert für die Statusverzögerung ein.
- 4 Drücken Sie die Eingabetaste oder klicken Sie an eine Stelle außerhalb des Fensters.

Ausblenden von Status während der Wiedergabe

Ausgeblendete Status werden während der Wiedergabe nicht angezeigt und auch nicht exportiert.

- 1 Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:
 - Wählen Sie im Bedienfeld „Status“ im Menü „Optionen“ die Option „Eigenschaften“.
 - Doppelklicken Sie auf die Spalte für die Statusverzögerung.
- 2 Deaktivieren Sie die Option „Beim Exportvorgang einschließen“.
- 3 Drücken Sie die Eingabetaste oder klicken Sie an eine Stelle außerhalb des Fensters.

Ändern von Statusnamen

Während Sie eine Animation entwickeln, erstellt Fireworks die erforderlichen Status und zeigt sie im Bedienfeld „Status“ als „Status 1“, „Status 2“ usw. an. Wenn Sie im Bedienfeld einen Status verschieben, ändert Fireworks die Namen aller Status, um die neue Reihenfolge zu berücksichtigen.


Die Namen der Status sollten sich an deren Inhalt orientieren, damit diese leichter zu unterscheiden sind. Wenn Sie einen umbenannten Status verschieben, hat dies keinen Einfluss auf dessen Namen.

- 1 Doppelklicken Sie im Bedienfeld „Status“ auf den Namen.
- 2 Geben Sie einen neuen Namen ein und drücken Sie die Eingabetaste.

Bearbeiten von Status

Im Bedienfeld „Status“ können Sie Status hinzufügen, kopieren, löschen oder ihre Reihenfolge ändern.

Hinzufügen eines neuen Status

- ❖ Klicken Sie unten im Bedienfeld „Status“ auf die Schaltfläche „Neu/Status duplizieren“ .

Hinzufügen von Status zu einer Folge

- 1 Wählen Sie im Bedienfeld „Status“ im Menü „Optionen“ die Option „Status hinzufügen“.
- 2 Geben Sie die Anzahl der hinzuzufügenden Status ein.
- 3 Wählen Sie die Stelle aus, an der die Status eingefügt werden sollen, und klicken Sie auf „OK“.

Kopieren von Status

- ❖ Ziehen Sie einen vorhandenen Status auf die Schaltfläche „Neu/Status duplizieren“ am unteren Rand des Bedienfelds „Status“.

Kopieren eines ausgewählten Status und Einfügen in eine Folge

Das Duplizieren von Status ist besonders praktisch, wenn Objekte in einem anderen Teil der Animation wieder auftauchen sollen.

- 1 Wählen Sie im Bedienfeld „Status“ im Menü „Optionen“ die Option „Status duplizieren“.
- 2 Geben Sie die Anzahl der zu erstellenden Duplikate für den ausgewählten Status sowie die Stelle ein, an der die duplizierten Status eingefügt werden sollen, und klicken Sie auf „OK“.

Ändern der Reihenfolge von Status


- ❖ Ziehen Sie die einzelnen Status nacheinander an eine neue Position innerhalb der Liste.

Umkehren der Statusreihenfolge

Sie können die Reihenfolge aller Status oder einen ausgewählten Bereich umkehren.

- 1 Wählen Sie „Befehle“ > „Dokument“ > „Status umkehren“.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:
 - Wählen Sie „Alle Status“, um die Reihenfolge der Status vom Anfang bis zum Ende umzukehren.
 - Wählen Sie „Folge von Frames“ und wählen Sie dann einen Anfangs- und einen Endstatus aus, zwischen denen Sie die Statusreihenfolge umkehren möchten.
- 3 Klicken Sie auf „OK“.

Löschen ausgewählter Status

- ❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:
 - Klicken Sie im Bedienfeld „Status“ auf die Schaltfläche „Status löschen“ .
 - Ziehen Sie den Status auf die Schaltfläche „Status löschen“.


- Wählen Sie im Bedienfeld „Status“ im Menü „Optionen“ den Befehl „Status löschen“.

Verschieben ausgewählter Objekte im Bedienfeld „Status“

Im Bedienfeld „Status“ können Sie einzelne Objekte in einen anderen Status verschieben. Objekte, die nur in einem einzelnen Status vorkommen, sind während der Wiedergabe der Animation nicht mehr zu sehen und können an unterschiedlichen Positionen ausgeblendet und wieder eingeblendet werden.

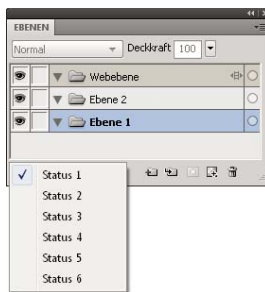
Im Bedienfeld „Status“ kennzeichnet ein kleiner Kreis rechts von der Statusverzögerung den Status der Objekte in diesem Status.

- 1 Wählen Sie auf der Leinwand die Objekte aus, die in einem anderem Status angezeigt werden sollen.
- 2 Ziehen Sie im Bedienfeld „Status“ das Auswahlssymbol (der kleine schwarze Kreis rechts neben der Statusverzögerung) auf den neuen Status.

 Um die ausgewählten Objekte in andere Status zu kopieren, halten Sie die Alt- (Windows) bzw. Wahlstaste (Mac OS) gedrückt und ziehen Sie sie.

Anzeigen der Objekte in einem Status

- ❖ Wählen Sie den gewünschten Status im Pop-upmenü „Status“ am unteren Rand des Bedienfelds „Ebenen“ aus.



Alle Objekte in dem ausgewählten Status werden im Bedienfeld „Ebenen“ aufgeführt und auf der Leinwand angezeigt.

Zwiebelschichten

Mithilfe des Zwiebelschichteneffekts können Sie den Inhalt der Status vor und nach dem ausgewählten Status anzeigen. Sie haben die Möglichkeit, Objekte flüssig zu animieren, ohne sie dabei stets vorwärts und rückwärts zu durchlaufen.

Wenn Sie Zwiebelschichten aktivieren, werden Objekte in vorhergehenden und nachfolgenden Status mattiert, damit Sie diese von Objekten im aktuellen Status unterscheiden können.

Standardmäßig ist die Funktion zur Bearbeitung mehrerer Status aktiviert, damit mattierte Objekte in anderen Status ausgewählt und bearbeitet werden können, ohne den aktiven Status verlassen zu müssen. Mit dem Werkzeug „Hintere auswählen“ können Objekte in Status gemäß ihrer Reihenfolge ausgewählt werden.

Sie können die Anzahl der vorhergehenden und nachfolgenden sichtbaren Status anpassen, indem Sie auf „Zwiebelschichteneffekt“ klicken und eine Anzeigeeoption auswählen. Mithilfe der Option „Benutzerdefiniert“ können Sie die Anzahl der Status sowie die Deckkraft angeben. Aktivieren Sie die Option „Mehrfach-Status-Bearbeitung“, wenn Sie alle sichtbaren Objekte auswählen und bearbeiten möchten. Deaktivieren Sie die Option, wenn Sie nur die Objekte der aktuellen Seite bearbeiten möchten.


Tweening

In Fireworks werden beim Tweening, einem manuellen Prozess, zwei oder mehr Instanzen desselben Symbols zu Zwischeninstanzen mit interpolierten Attributen vermischt. Mit Tweening können Sie komplexe Bewegungen eines Objekts über die Leinwand erstellen oder die Live-Filter von Objekten in jedem Status der Animation ändern. So können Sie ein Objekt beispielsweise so tweenen, dass es sich einem linearen Pfad entlang zu bewegen scheint.

Hinweis: In den meisten Fällen sind Animationssymbole dem Tweening vorzuziehen. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „[Animationssymbole](#)“ auf Seite 217.

Tween-Instanzen

- 1 Wählen Sie zwei oder mehr Instanzen desselben Grafiksymbols auf der Leinwand aus. Dabei darf es sich nicht um Instanzen verschiedener Symbole handeln.
- 2 Wählen Sie „Modifizieren“ > „Symbol“ > „Instanzen tweenen“.
- 3 Geben Sie im Dialogfeld „Instanzen tweenen“ an, wie viele Tween-Schritte zwischen den Originalinstanzen eingefügt werden sollen.
- 4 Um die getweeneten Objekte auf separate Status zu verteilen, wählen Sie „Auf Status verteilen“ und klicken Sie dann auf „OK“.

Sie können diesen Schritt auch später ausführen, indem Sie alle Instanzen auswählen und dann im Bedienfeld „Status“ auf die Schaltfläche „Auf Status verteilen“  klicken.

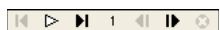
Anzeigen der Vorschau von Animationen

Sie können eine Vorschau der Animation anzeigen, an der Sie gerade arbeiten, um deren Verlauf zu überprüfen. Auch nach dem Optimieren steht eine Vorschauanzeige zur Verfügung, damit Sie sehen können, wie die Animation in einem Webbrowser wiedergegeben wird.

Hinweis: Es wird davon abgeraten, die Vorschau einer Animation in der doppelten bzw. vierfachen Ansicht anzuzeigen.

Anzeigen der Vorschau von Animationen im Arbeitsbereich

- ❖ Verwenden Sie die Bedienelemente für Status am unteren Rand des Dokumentfensters.



Bedienelemente für Status

- Wenn Sie beeinflussen möchten, wie lange jeder Status im Dokumentfenster angezeigt wird, geben Sie im Bedienfeld „Status“ Werte für die Statusverzögerung ein.
- Ausgeblendete Status, die vom Export ausgeschlossen sind, werden in der Vorschau nicht angezeigt. (Weitere Informationen finden Sie unter „[Ausblenden von Status während der Wiedergabe](#)“ auf Seite 221.)
- Beim Anzeigen der Animationsvorschau in der Anzeige „Original“ wird die Quellgrafik mit voller Auflösung und nicht in der für den Export optimierten Vorschau angezeigt.

Anzeigen der Vorschau von Animationen in der Ansicht „Vorschau“

- 1 Klicken Sie in der linken oberen Ecke des Dokumentfensters auf die Schaltfläche „Vorschau“.

- 2 Verwenden Sie die Bedienelemente für Status.


Anzeigen der Vorschau von Animationen in einem Webbrowser

- ❖ Wählen Sie „Datei“ > „Vorschau in Browser“ und dann im eingblendeten Untermenü einen Browser aus.

Hinweis: Wenn Sie bei der Vorschau der Animation die Bewegung sehen möchten, wählen Sie im Bedienfeld „Optimieren“ unter „Exportdateiformat“ die Option „Animiertes GIF“, selbst wenn Sie die Animation später eigentlich als SWF- oder Fireworks PNG-Datei in Flash importieren möchten.


Optimieren von Animationen

Wenn Sie die Symbole und Status erstellt haben, aus denen die Animation besteht, optimieren Sie die Animation so, dass sie schnell geladen und flüssig wiedergegeben wird.

 Nachdem Sie Ihre Animation erstellt und animiert haben, können Sie sie exportieren. Weitere Informationen finden Sie unter „[Exportieren einer Animation](#)“ auf Seite 252.

Festlegen von Wiederholungen in Schleifen für Animationen

Mithilfe von Schleifen können Sie festlegen, dass eine Animation wiederholt wird. Dadurch verringert sich die Anzahl der Status, die zum Erstellen der Animation benötigt wird.

- 1 Klicken Sie auf „Fenster“ > „Status“, um das Bedienfeld „Status“ anzuzeigen.
- 2 Klicken Sie am unteren Rand des Bedienfelds auf die Schaltfläche „GIF-Animationsschleife“ .
- 3 Legen Sie fest, wie oft die Animation nach dem ersten Abspielen wiederholt werden soll.

Wenn Sie beispielsweise 4 eingeben, wird die Animation insgesamt fünfmal abgespielt. Bei Endlos wird die Animation ständig wiederholt.

Auswählen von Einstellungen im Bedienfeld „Optimieren“

Durch Optimierung wird eine Datei zum kleinstmöglichen Datenpaket komprimiert, sodass die Zeit zum Herunterladen vom Internet verringert wird. Weitere Informationen finden Sie unter „[Optimieren von GIF-, PNG-, TIFF-, BMP- und PICT-Dateien](#)“ auf Seite 240.

- 1 Wählen Sie „Fenster“ > „Optimieren“.
- 2 Wählen Sie im Bedienfeld „Optimieren“ ein Exportdateiformat.
- 3 Legen Sie die Paletten- und Rasteroptionen fest.
- 4 Wählen Sie im Bedienfeld „Optimieren“ im Popupmenü „Transparenz“ entweder „Indextransparenz“ oder „Alphatransparenz“.
- 5 Wählen Sie im Bedienfeld „Optimieren“ mit den Transparenzwerkzeugen die Farben aus, die transparent dargestellt werden sollen.
- 6 Legen Sie im Bedienfeld „Status“ die Statusverzögerung fest.

Arbeiten mit vorhandenen Animationen

Sie können eine vorhandene Datei im Format „Animiertes GIF“ nutzen, indem Sie die GIF-Datei in eine Fireworks-Datei importieren oder die GIF-Datei als neue Datei öffnen.

Wenn Sie ein animiertes GIF importieren, konvertiert Fireworks diese Datei in ein Animationssymbol und platziert dieses im aktuell ausgewählten Status. Wenn die importierte Animation mehr Status enthält als die aktuelle Animation in Fireworks, haben Sie die Möglichkeit, weitere Status hinzufügen zu lassen.

Für importierte GIF-Dateien werden die Statusverzögerungseinstellungen des aktuellen Dokuments übernommen. Da die importierte Datei ein Animationssymbol ist, können Sie ihr auch weitere Bewegungen hinzufügen. So können Sie eine Animation eines Spaziergängers importieren und diesem dann Richtungs- und Bewegungseigenschaften zuweisen, sodass er über den Bildschirm läuft.

Wenn Sie in Fireworks eine animierte GIF-Datei öffnen, wird eine neue Datei erzeugt und jeder Status der GIF-Datei in einen separaten Status eingefügt. Obwohl es sich bei der GIF-Datei nicht um ein Animationssymbol handelt, behält es alle Statusverzögerungseinstellungen der Ausgangsdatei bei.

Nach dem Importieren der Datei müssen Sie das Dateiformat auf „Animiertes GIF“ einstellen, um die Bewegung aus Fireworks zu exportieren.

Importieren animierter GIF-Dateien

- 1 Wählen Sie „Datei“ > „Importieren“.
- 2 Suchen Sie die Datei und klicken Sie auf „Öffnen“.
- 3 Klicken und ziehen Sie, um die Datei auf der Leinwand zu platzieren.

Öffnen animierter GIF-Dateien

- ❖ Wählen Sie „Datei“ > „Öffnen“ und suchen Sie die GIF-Datei.

Verwenden mehrerer Dateien als eine Animation

Fireworks kann Animationen auf Grundlage einer Gruppe von Grafikdateien erzeugen. Sie können beispielsweise Werbebanner aus verschiedenen bereits vorhandenen Grafiken erstellen.

- 1 Wählen Sie „Datei“ > „Öffnen“.
- 2 Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, um mehrere Objekte auszuwählen.
- 3 Wählen Sie „Als Animation öffnen“ und klicken Sie auf „OK“.

Fireworks öffnet die Dateien in einem neuen, einzelnen Dokument und legt dabei alle Dateien in der Reihenfolge, in der Sie sie ausgewählt haben, in separaten Status ab.

Drehen und Ausblenden

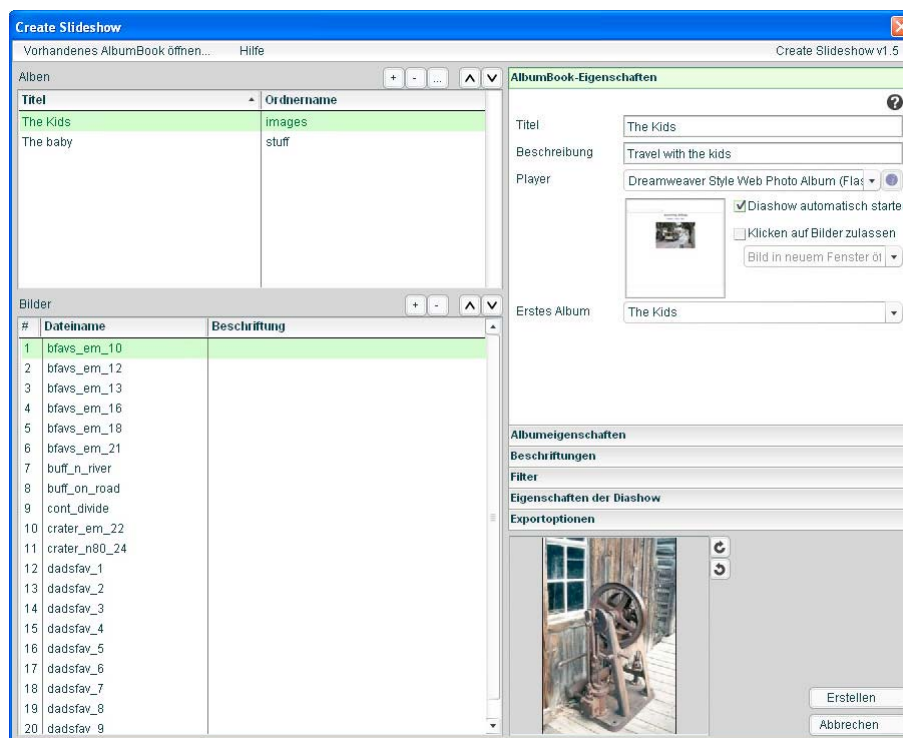
Mit dem Effekt „Drehen und Ausblenden“ können Sie Animationen erstellen, die mehrere Effekte in sich vereinen.

Kapitel 16: Erstellen von Diashows

Erstellen und Anordnen einer Diashow

Wenn Sie eine auf Adobe® Flash® oder HTML/SPRY basierende Diashow erstellen möchten, wählen Sie im Fenster „Diashow erstellen“ einen Ordner mit Bildern aus und legen Sie die Optionen für die Diashow fest. Sie können vorhandene Diashows bearbeiten, indem Sie Bilder hinzufügen oder löschen oder indem Sie mehrere Alben zu einer einzelnen Diashow zusammenfassen.

Als Flash-Designer oder -Entwickler haben Sie die Möglichkeit, in Flash einen benutzerdefinierten Albumplayer zu erstellen, um den XML-Output von Adobe Fireworks® Album Creator anzuzeigen.



Erstellen einer Diashow

- 1 Wählen Sie „Befehle“ > „Diashow erstellen“.
- 2 Klicken Sie neben „Alben“ auf die Schaltfläche „Album hinzufügen“ (das Pluszeichen).
- 3 Wählen Sie die Bilddateien aus, die in der Diashow enthalten sein sollen, und klicken Sie auf „OK“.
- 4 Legen Sie die Albumbuch-Eigenschaften und die Album-Eigenschaften fest.
- 5 Wählen Sie die Bedienfelder auf der rechten Seite einzeln aus, um die Eigenschaften der Diashow zu konfigurieren.
- 6 Wählen Sie im Bedienfeld „Exportoptionen“ den Speicherort für die fertige Diashow aus.
- 7 Nachdem Sie alle Einstellungen für die Diashow festgelegt haben, klicken Sie auf „Erstellen“.

- 8 (Optional) Wenn die Diashow im Webbrowser angezeigt werden soll, aktivieren Sie die Option „Diashow im Browser starten“ und klicken Sie dann auf „Fertig“.

Öffnen einer vorhandenen Diashow

- 1 Wählen Sie „Befehle“ > „Diashow erstellen“.
- 2 Wählen Sie im Fenster „Diashow erstellen“ den Befehl „Vorhandene Diashow öffnen“ oder klicken Sie neben „Alben“ auf die Schaltfläche „Durchsuchen“ (...).
- 3 Navigieren Sie zu dem Ordner, der die XML-Datei der vorhandenen Diashow enthält, und klicken Sie auf „Öffnen“.

Löschen eines Albums

- 1 Öffnen Sie eine vorhandene Diashow.
- 2 Wählen Sie ein Album in den Albenlisten aus und klicken Sie dann neben „Alben“ auf die Schaltfläche „Ausgewählte Alben löschen“ (das Minuszeichen).

Einrichten eines Albums

- 1 Öffnen Sie eine vorhandene Diashow.
- 2 Wählen Sie in der Albenliste das gewünschte Album aus.
 - Um Bilder hinzuzufügen, klicken Sie neben „Bilder“ auf die Schaltfläche „Bild(er) hinzufügen“ (das Pluszeichen). Klicken Sie dann auf die Schaltfläche „Durchsuchen“ (...) und wählen Sie ein oder mehrere Bilder aus.
 - Wenn Sie die Reihenfolge der Bilder ändern möchten, markieren Sie ein Bild und klicken Sie dann oben in der Bildliste auf die Pfeilschaltflächen, um das markierte Bild entsprechend zu verschieben.

Anpassen einer Diashow

Klicken Sie rechts im Fenster „Diashow erstellen“ auf die Bedienfelder der einzelnen Eigenschaften, um das dazugehörige Bedienfeld zu öffnen und die entsprechenden Eigenschaften zu ändern.

Bedienfeld „Albumbuch-Eigenschaften“

Die Albumbuch-Eigenschaften gelten für ein Albumbuch, das mehrere Alben enthalten kann.

Titel Kann Leerschritte enthalten, z. B. „Meine Urlaubsreise“.

Beschreibung Geben Sie eine Beschreibung ein.

Player Wählen Sie den gewünschten Typ aus.

Info-Symbol (neben „Player“) Klicken Sie auf dieses Symbol, damit weitere Informationen zu dem Player angezeigt werden, darunter die Album- und Albumbuch-Eigenschaften, die von der ausgewählten Player-Art unterstützt werden.

Diashow automatisch starten Startet die Diashow, sobald der Player geöffnet wird.

Klicken auf Bilder zulassen Gibt dem Benutzer die Möglichkeit, das Bild in einem neuen Browserfenster zu öffnen und es zu speichern, es in einer neuen Registerkarte oder es in voller Größe anzuzeigen.

Bedienfeld „Albumeigenschaften“

Albumeigenschaften gelten nur für das aktuell ausgewählte Album.

Beschreibung Geben Sie eine Beschreibung für das Album ein.

Miniaturansicht Wählen Sie ein Bild als Miniaturvorschau für die Diashow aus.

Hintergrund Wählen Sie ein individuelles Hintergrundbild für die Diashow aus und passen Sie ggf. die Größe an.

Bedienfeld „Beschriftungen“

Über die Beschriftungsoptionen können Sie die Bildbeschriftungen für die Diashow gezielt anpassen.

Auf alle Alben anwenden Die Beschriftungsoptionen werden auf alle Alben im Alburnbuch angewendet.

Keine Änderung Die bestehenden Beschriftungen bleiben erhalten.

Alle Beschriftungen löschen Alle Beschriftungen werden aus dem Album gelöscht.

Dateinamen verwenden Die Dateinamen der Bilder werden als Beschriftung verwendet.

Erweiterung einschließen Wenn Sie Dateinamen als Beschriftungen wählen, werden die Dateierweiterungen eingeschlossen.

Text einfügen Der eingegebene Text wird als Beschriftung für *jedes* Bild verwendet.

Beschriftungen ersetzen Der eingefügte Text wird auf alle Bilder angewendet.

Bedienfeld „Filter“

Filter lassen sich nur auf neue Alben anwenden. Wenn ausgewählte Filter auf alle Alben in einem Alburnbuch angewendet werden sollen, aktivieren Sie die Option „Auf alle Alben anwenden“.

Bedienfeld „Eigenschaften der Diashow“

Die Diashow-Eigenschaften gelten nur für die aktuell ausgewählte Diashow.

Auf alle Alben anwenden Die festgelegten Optionen werden auf alle Alben im Alburnbuch angewendet.

Intervall Anzahl der Sekunden zwischen den Bildwechseln.

Übergang verwenden Wählen Sie einen bestimmten Effekt für den Übergang von Bild zu Bild aus.

Erstes Bild Damit wird das erste Bild im Album festgelegt. Dies ist die Sequenznummer des Bildes im Album.

Anzeigereihenfolge Legen Sie fest, ob die Bilder in zufälliger oder in der festgelegten Reihenfolge angezeigt werden sollen.

Bedienfeld „Exportoptionen“

Mit diesen Optionen kontrollieren Sie den Export der Bilder.

Bilder exportieren Die Bilder werden in voller Größe und als Miniaturbilder zusammen mit den festgelegten Einstellungen exportiert. Deaktivieren Sie diese Option, wenn nur die XML-Datei exportiert werden soll.

XML generieren Erstellung einer Datei „slideshow.xml“ für die Bilder und Verzeichnisse der Diashow. Deaktivieren Sie diese Option, wenn nur die Bilder exportiert werden sollen.

XML-Format Wählen Sie das XML-Format, das bei Auswahl von „XML generieren“ als Create Slideshow oder Adobe Media Gallery exportiert wurde.

Exportpfad Export- oder Erstellungsort für die Diashow und deren Dateien.

Breite und Höhe Breite und Höhe der in voller Größe exportierten Bilder. Skalierte Bilder behalten das ursprüngliche Seitenverhältnis bei.

Miniaturansichten exportieren Export der Miniaturansichten zusammen mit den Bildern in voller Größe.

Breite und Höhe Breite und Höhe der als Miniaturansichten exportierten Bilder.

Bildqualität Legen Sie die Ausgabequalität der exportierten Bilder und Miniaturansichten fest. Die bestmögliche Qualität erzielen Sie mit der Einstellung 100.

Bilder vergrößern Falls erforderlich, vergrößern Sie die Bilder, damit diese der angegebenen Exportgröße entsprechen.

Erstellen eines benutzerdefinierten Fireworks-Albumplayers

Es ist möglich, einen benutzerdefinierten Player zu erstellen, der über den Befehl „Diashow erstellen“ ausgewählt werden kann. In der Software sind auch die Quelldateien der Standardplayer enthalten, sodass Sie diese Player verändern oder mit einer Skin versehen können.

- 1 Veröffentlichen Sie sowohl die SWF-Datei (falls verfügbar) als auch die HTML-Datei (mit der Erweiterung .htm oder .html).
- 2 Ändern Sie die Erweiterung der SWF-Datei so, dass sie nicht .swf lautet.

Hinweis: Unter Mac OS reicht das Umbenennen der SWF-Datei im Finder möglicherweise nicht aus (es sein denn, Sie haben die Option zum Anzeigen der Dateierweiterungen aktiviert). Eventuell ist es erforderlich, die Datei im Eigenschaftendialogfeld der Datei im Abschnitt für Name und Erweiterung umzubenennen.

- 3 Erstellen Sie in demselben Ordner wie die SWF-Datei eine XML-Datei, die folgendes Format aufweist:

```
<?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>
```

Hinweis: Falls Sie über mehrere Versionen desselben Basisplayers verfügen, können Sie diese wie oben aufgeführt in der XML-Datei auflisten.

- 4 Führen Sie für jeden Player-Knoten die Namen der Quell- und Zieldateien im File-Knoten auf.
- 5 (Optional) Wenn Sie zusätzliche Informationen zum Player zur Verfügung stellen möchten, fügen Sie den Info-Knoten mit dem src-Attribut, das den Namen der Datei enthält, hinzu. Die Info-Datei muss HTML-Text enthalten. Wenn die Datei einfachen Text (nicht im HTML-Format) enthält, werden Zeilenumbrüche, Absatzmarken und Tabulatoren entfernt, bevor der Text angezeigt wird.

- 6 Erstellen Sie die MXI-Datei so, dass die umbenannten SWF- und HTML-Dateien im Ordner „Configurations/Commands/Players“ abgelegt werden.

Hinweis: Damit die Option „Diashow im Browser starten“ am Ende eines Vorgangs funktioniert, müssen die SWF- und HTML-Datei dieselbe Bezeichnung haben.

Die generierte XML-Datei hat die folgende Struktur:

```
<AlbumBook... >
  <Album ... >
    <Slide ... />
    <Slide ... />
    <Slide ... />
  </Album>
  <Album ... >
    <Slide ... />
    <Slide ... />
    <Slide ... />
  </Album>
</AlbumBook>
```

Knotendefinitionen

Albumbuch-Knoten

ver Version des Befehls „Diashow erstellen“, mit dem die XML-Datei generiert wurde.

title Haupttitel der Diashow.

description Beschreibung für die gesamte Diashow.

firstAlbum Nullbasierter Index für das erste anzuzeigende Album.

width Breite der Diashow.

height Höhe der Diashow.

showThumbnails Gibt an, ob Miniaturansichten angezeigt werden sollen bzw. ob die Miniaturansichten exportiert wurden.

thumbWidth Breite der Miniaturansicht.

thumbHeight Höhe der Miniaturansicht.

autoStart Automatischer Beginn der Diashow.

allowClick Gibt an, ob der Benutzer die Bilder per Mausklick zur Bearbeitung aufrufen kann.

clickAction Aktion, die beim Klicken auf ein Bild ausgeführt werden soll (in neuem Fenster oder Register anzeigen oder Player entscheiden lassen).

Album-Knoten

title Titel des speziellen Albums.

description Beschreibung des Albums.

path Bezeichnung des Ordners, der die Bilder für dieses Album enthält. Miniaturansichten werden in den im Pfad enthaltenen Ordner „Thumbs“ exportiert.

hasThumb Miniaturansicht vorhanden.

thumbSrc Miniaturansicht des Albums.

hasBg Hintergrundbild vorhanden.

bgSrc Hintergrundbild des Albums.

bgScale Skalierungsmethode für den Albumhintergrund.

interval Diashowintervall in Sekunden für dieses Album.

useTransition Übergang beim Bilderwechsel verwenden.

transType Diashowübergang für dieses Album.

transTime Dauer des Übergangs.

firstImage Nullbasierter Index für das erste anzuzeigende Bild.

dispSequence Reihenfolge, in der die Bilder angezeigt werden (in festgelegter Folge oder zufällig).

Dia-Knoten

src Name der Bilddatei für dieses Dia.

caption Beschriftung für dieses Dia.

width Breite des Dias.

height Höhe des Dias.

thumbWidth Breite der Dia-Miniaturansicht.

thumbHeight Höhe der Dia-Miniaturansicht.

Kapitel 17: Optimieren und Exportieren

Das Exportieren von Grafiken aus Adobe® Fireworks® ist ein aus zwei Schritten bestehender Vorgang. Vor dem Export müssen Sie die Grafiken *optimieren*, also Optionen wählen, die die Grafiken so gut wie möglich aussehen lassen und gleichzeitig die Dateigröße beschränken, sodass die Grafiken so schnell wie möglich heruntergeladen werden.

Der Export-Assistent leitet Sie durch den Optimierungs- und Exportvorgang. Er schlägt Einstellungen vor und zeigt die Bildvorschau an, um Sie bei der Optimierung zu unterstützen. Die Bildvorschau kann auch unabhängig vom Assistenten verwendet werden.

Damit Sie mehr Kontrolle über den Vorgang haben, stehen Ihnen die Werkzeuge im Arbeitsbereich zur Verfügung, beispielsweise das Bedienfeld „Optimieren“, die Vorschau-Schaltflächen im Dokumentfenster und das Dialogfeld „Exportieren“.

In manchen Fällen können Sie Grafiken speichern, ohne sie zu exportieren. Weitere Informationen finden Sie unter [„Speichern von Dokumenten in anderen Formaten“](#) auf Seite 14.

Arbeiten mit dem Export-Assistenten

Der Export-Assistent leitet Sie Schritt für Schritt durch den Optimierungs- und Exportvorgang.

- 1 Wählen Sie „Datei“ > „Export-Assistent“.
- 2 Beantworten Sie alle eingeblendeten Fragen und klicken Sie in jedem Bedienfeld auf „Weiter“.



Aktivieren Sie im ersten Bedienfeld die Option „Ziel-Exportdateigröße“, um die Optimierung unter Berücksichtigung einer maximalen Dateigröße vorzunehmen.

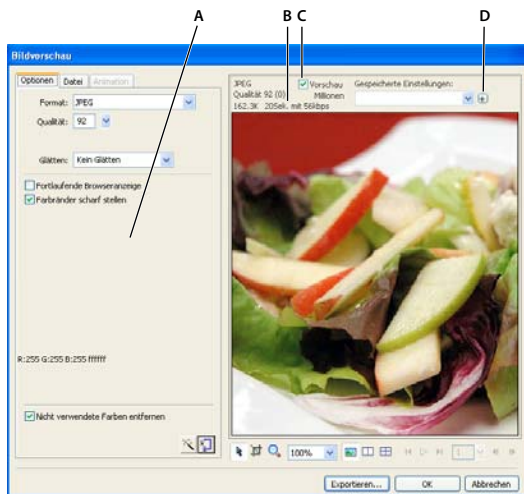
- 3 Klicken Sie im Fenster „Analyseergebnisse“ des Assistenten auf „Beenden“.

Die Bildvorschau wird mit den empfohlenen Exportoptionen angezeigt.

Arbeiten mit der Bildvorschau

Sie können die Bildvorschau entweder über den Export-Assistenten oder das Menü „Datei“ („Datei“ > „Bildvorschau“) öffnen.

Der Vorschaubereich zeigt das Dokument bzw. die Grafik genau so an, wie sie exportiert wird, und ermittelt die geschätzte Dateigröße und Downloadzeit unter Berücksichtigung der aktuellen Exporteinstellungen.




A. Gespeicherte Optionen für den Export B. Schätzungen für Dateigröße und Ladezeiten C. Exporteinstellungen in der Vorschau D. Exporteinstellungen in der aktiven Ansicht speichern

Wenn Sie animierte GIFs oder JavaScript-Rollover exportieren, berechnet sich die geschätzte Dateigröße aus der statusübergreifenden Gesamtgröße.


Hinweis: Wenn Sie die Aktualisierung der Bildvorschau beschleunigen möchten, deaktivieren Sie die Option „Vorschau“. Um die Aktualisierung des Vorschaubereichs während des Änderns von Einstellungen zu deaktivieren, drücken Sie die Esc-Taste.

Ändern des Vorschaubereichs




Zoomen des Bilds

- ❖ Klicken Sie auf die Schaltfläche „Zoom“  und dann auf die Vorschau, um diese zu vergrößern. Klicken Sie bei gedrückter Alt-Taste (Windows) bzw. Wahltaste (Mac OS) mit dem Werkzeug auf die Vorschau, um diese zu verkleinern.

Schwenken des Bilds

- ❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Klicken Sie auf die Schaltfläche „Zeiger“  am unteren Dialogfeldrand und ziehen Sie den Zeiger in den Vorschaubereich.
 - Halten Sie die Leertaste bei aktiviertem Zoomzeiger gedrückt und ziehen Sie den Zeiger im Vorschaubereich.

Teilen des Vorschaubereichs zum Vergleichen von Einstellungen


- ❖ Klicken Sie auf eine Schaltfläche zum Teilen der Ansicht , , .

Die Grafik kann in jedem Vorschaufenster mit anderen Exporteinstellungen angezeigt werden.

Hinweis: Wenn Sie die Zoom- oder Schwenkfunktion verwenden und mehrere Ansichten geöffnet sind, sehen Sie die Wirkung des Zoom- bzw. Schwenkwerkzeugs in allen Ansichten gleichzeitig.

Einstellen von Optionen für die Bildvorschau

Optimieren eines Bilds auf Basis der Zieldateigröße

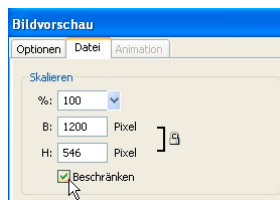
- 1 Klicken Sie auf die Registerkarte „Optionen“.
- 2 Klicken Sie auf die Schaltfläche „Assistent für Dateigrößenoptimierung“ .
- 3 Geben Sie eine Dateigröße in Kilobyte ein und klicken Sie auf „OK“.

Der Assistent für die Dateigrößenoptimierung versucht mit den folgenden Methoden, die gewünschte Dateigröße zu erreichen:

- Anpassen der JPEG-Qualität
- Modifizieren der JPEG-Glättung
- Ändern der Farbanzahl in 8-Bit-Bildern
- Ändern der Rastereinstellungen in 8-Bit-Bildern
- Aktivieren bzw. Deaktivieren von Optimierungseinstellungen

Einstellen der Abmessungen für das exportierte Bild

- 1 Klicken Sie auf die Registerkarte „Datei“.
- 2 Geben Sie einen bestimmten Prozentsatz oder die Breite und Höhe in Pixeln an. Aktivieren Sie „Beschränken“, um das Verhältnis der Breite eines Bilds zu dessen Höhe zu erhalten.



Festlegen eines Bildbereichs für den Export

- 1 Klicken Sie auf die Registerkarte „Datei“.
- 2 Wählen Sie „Exportbereich“ und führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Ziehen Sie die gepunktete Linie im Vorschaubereich so auf das Bild, dass der Exportbereich eingeschlossen ist. (Ziehen Sie den Zeiger in den Vorschaubereich, um ausgeblendete Bereiche anzuzeigen.)
 - Geben Sie die Pixelkoordinaten für die Umrandung des Exportbereichs an.

Wählen von Animationseinstellungen

- 1 Klicken Sie auf die Registerkarte „Animation“.
- Um einen einzelnen Status anzuzeigen, wählen Sie einen Status aus der Liste im linken Bereich des Dialogfelds. Sie können auch die Status-Steuerelemente im unteren rechten Bereich des Dialogfelds verwenden.
 - Um die Animation abzuspielen, klicken Sie auf die Schaltfläche „Wiedergeben/Stoppen“ im Dialogfeld unten rechts.

- 2 Zur Angabe der Status-Löschmethode wählen Sie einen Status aus der Liste, klicken auf das Papierkorbsymbol und wählen eine der folgenden Optionen:

Nicht angegeben Legt die Löschmethode für den aktuellen Status automatisch fest, wobei der aktuelle Status gelöscht wird, wenn der nächste Status Ebenentransparenz enthält. Bei den meisten Animationen erzielen Sie mit dieser automatischen Standardoption die besten visuellen Ergebnisse und die kleinsten Dateigrößen.

Ohne Behält den aktuellen Status bei, wenn der nächste Status der Anzeige hinzugefügt wird. Der aktuelle Status (und die vorangegangenen) sind möglicherweise durch die transparenten Bereiche des nächsten Status zu sehen. Bei Verwendung dieser Option können Sie mithilfe eines Browsers eine exakte Vorschau einer Animation anzeigen.

Hintergrund wiederherstellen Verwirft den aktuellen Status und ersetzt diesen vorübergehend durch den Hintergrund der Webseite. Es wird immer nur jeweils ein Status angezeigt. Wählen Sie diese Option, wenn sich animierte Objekte über einem transparenten Hintergrund bewegen.

Vorheriges wiederherstellen Verwirft den aktuellen Status und ersetzt diesen vorübergehend durch den vorherigen Status. Wählen Sie diese Option, wenn sich animierte Objekte über einem undurchsichtigen Hintergrund bewegen.

- 3 Zum Einstellen der Statusverzögerung wählen Sie einen Status aus der Liste und geben die Verzögerung im Feld „Statusverzögerung“ in Hundertstelsekunden an.
- 4 Definieren Sie ein endlos wiederholtes Abspielen, indem Sie auf die Schaltfläche „Animationsschleife“ klicken und aus dem Popupmenü die gewünschte Anzahl der Wiederholungen wählen.
- 5 Wählen Sie „Jeden Status zuschneiden“, um nur den Bildbereich auszugeben, der sich von Status zu Status unterscheidet. Mit dieser Option lässt sich die Dateigröße reduzieren.
- 6 Damit nur die Pixel ausgegeben werden, die sich von Status zu Status unterscheiden, wählen Sie „Unterschiede zwischen den Status speichern“. Mit dieser Option lässt sich die Dateigröße reduzieren.

Exportieren über die Bildvorschau

- 1 Wählen Sie „Datei“ > „Bildvorschau“.
- 2 Legen Sie auf jeder Registerkarte Optionen fest.
- 3 Klicken Sie auf „Exportieren“.
- 4 Geben Sie im Dialogfeld „Exportieren“ einen Namen für die Datei ein, wählen Sie ein Ziel, legen Sie gegebenenfalls andere Optionen fest und klicken Sie auf „Speichern“.

Optimieren im Arbeitsbereich

Fireworks bietet im Arbeitsbereich Optimierungs- und Exportfunktionen, die Ihnen Kontrolle über den Export von Dateien verleihen. Sie können Optimierungsvoreinstellungen verwenden oder die Optimierung anpassen, indem Sie bestimmte Optionen wählen, beispielsweise für den Dateityp und die Farbpalette.

Das Bedienfeld „Optimieren“ enthält die wichtigsten Steuerelemente für die Optimierung sowie eine Tabelle (für 8-Bit-Dateiformate), in der die Farben aus der aktuellen Exportfarbpalette angezeigt werden. Die im Bedienfeld angezeigten Einstellungen beziehen sich auf die aktive Auswahl (ein Segment oder das gesamte Dokument).

Mit den Vorschau-Schaltflächen im Dokumentfenster können Sie sich ansehen, wie die exportierte Grafik mit den aktuellen Optimierungseinstellungen aussehen würde.

Sie können entweder das ganze Dokument einheitlich optimieren oder einzelne Segmente bzw. bestimmte Bereiche einer JPEG-Grafik auswählen und ihnen unterschiedliche Optimierungseinstellungen zuweisen.

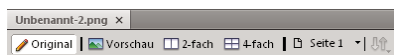
Optimieren einzelner Segmente

Wenn ein Segment gewählt ist, weist der Eigenschafteninspektor ein Pop-upmenü mit Segment-Exporteinstellungen auf, aus dem Sie voreingestellte (gespeicherte) Optimierungseinstellungen wählen können.

- 1 Klicken Sie auf ein Segment, um es auszuwählen. Um mehrere Segmente auszuwählen, halten Sie beim Klicken die Umschalttaste gedrückt.
- 2 Legen Sie Optionen im Bedienfeld „Optimieren“ fest.

Vorschau und Vergleich von Optimierungseinstellungen

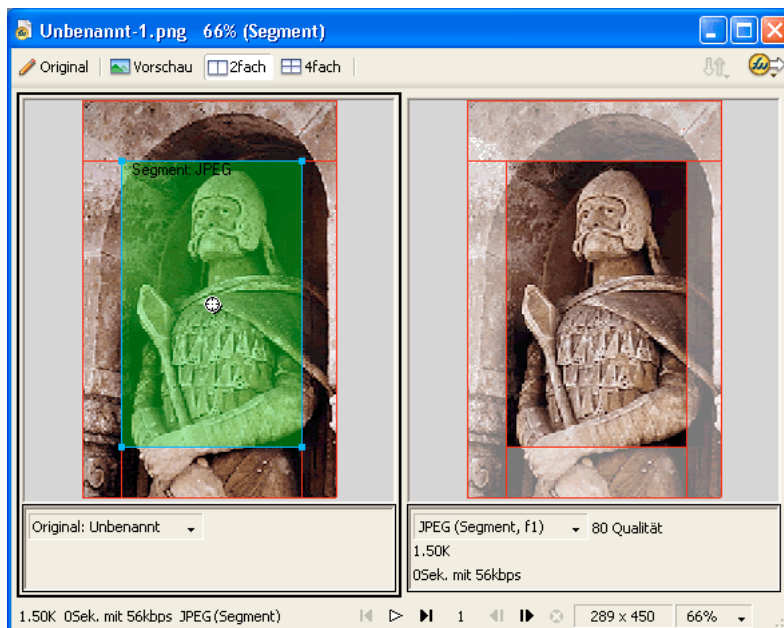
Mit den Dokumentvorschau-Schaltflächen wird die Grafik so angezeigt, wie sie unter Verwendung bestimmter Optimierungseinstellungen in einem Webbrowser erscheinen würde. Rollover- und Navigationsverhalten können ebenso wie Animationen in der Vorschau angezeigt werden.



Die Schaltfläche „Original“ und die Dokumentvorschau-Schaltflächen

In der Vorschau werden die Gesamtgröße, die geschätzte Download-Zeit und das Dateiformat eines Dokuments angezeigt. Die geschätzte Downloadzeit entspricht der durchschnittlichen Dauer, die zum Herunterladen aller Segmente und Status mit einem 56-KB-Modem benötigt werden würde. Die Ansichten „2-fach“ und „4-fach“ enthalten zusätzliche Angaben, die von dem jeweils gewählten Dateityp abhängen.


In der Vorschau können Sie das gesamte Dokument oder nur gewählte Segmente optimieren. Mit der Segmentüberlagerung können Sie die Segmente, die gerade optimiert werden, vom Rest des Dokuments unterscheiden.



Wenn die Segmentüberlagerung aktiviert ist, sind nicht optimierte Segmente mattiert.

Anzeigen der Vorschau einer Grafik mit den aktuellen Optimierungseinstellungen

- ❖ Klicken Sie in der linken oberen Ecke des Dokumentfensters auf die Schaltfläche „Vorschau“.

Hinweis: Klicken Sie im Bedienfeld „Werkzeuge“ auf die Schaltfläche „Segmente ausblenden“ , damit die Segmente und Segmenthilfslinien in der Vorschau nicht sichtbar sind.

Vergleichen von Ansichten mit unterschiedlichen Optimierungseinstellungen

- 1 Klicken Sie in der oberen linken Ecke des Dokumentfensters auf die Schaltfläche „2-fach“ oder „4-fach“.
- 2 Klicken Sie auf eine Vorschau der geteilten Ansicht.
- 3 Geben Sie im Bedienfeld „Optimieren“ die Optimierungseinstellungen ein.
- 4 Wählen Sie die andere Vorschau und legen Sie andere Optimierungseinstellungen fest.

Wenn Sie die 2-fach- oder die 4-fach-Ansicht auswählen, wird in der ersten geteilten Ansicht das ursprüngliche Fireworks PNG-Dokument angezeigt, damit Sie es mit den optimierten Versionen vergleichen können. Sie können die Ansicht umschalten, um eine andere optimierte Version anzuzeigen.

Umschalten in der 2-fach- oder 4-fach-Ansicht von einer optimierten Ansicht auf die Originalansicht

- 1 Wählen Sie eine optimierte Ansicht aus.
- 2 Wählen Sie aus dem Popupmenü „Vorschau“ am unteren Rand des Vorschaufensters die Option „Original (keine Vorschau)“.

Umschalten in der 2-fach- oder 4-fach-Ansicht von der Originalansicht auf eine optimierte Ansicht

- 1 Wählen Sie die Ansicht mit dem Original aus.
- 2 Wählen Sie aus dem Popupmenü „Vorschau“ die Option „Bildvorschau“.

Ein- oder Ausblenden der Segmentüberlagerung

- ❖ Wählen Sie „Ansicht“ > „Segmentüberlagerung“.

Optimieren mit einer Vorgabe

Wählen Sie „Fenster“ > „Optimieren“, um das Bedienfeld „Optimieren“ zu öffnen. Wenn Sie eine Vorgabe wählen, werden die restlichen Optionen im Bedienfeld „Optimieren“ für Sie eingestellt.

- ❖ Wählen Sie im Eigenschafteninspektor oder im Bedienfeld „Optimieren“ aus dem Popupmenü „Einstellungen“ eine Vorgabe.

GIF Web 216 Macht alle Farben websicher. Diese Farbpalette enthält bis zu 216 Farben.

GIF WebSnap 256 Konvertiert Farben in die ähnlichste websichere Farbe. Diese Farbpalette enthält bis zu 256 Farben.

GIF WebSnap 128 Konvertiert Farben in die ähnlichste websichere Farbe. Diese Farbpalette enthält bis zu 128 Farben.

GIF Adaptiv 256 Enthält nur die tatsächlich in der Grafik verwendeten Farben. Diese Farbpalette enthält bis zu 256 Farben.

JPEG – Höhere Qualität Setzt „Qualität“ auf den Wert 80 und „Glätten“ auf den Wert 0, wodurch die Grafik qualitativ hochwertig aber auch größer wird.

JPEG – Kleinere Datei Setzt die „Qualität“ auf den Wert 60 und „Glätten“ auf den Wert 2, wodurch die Grafik nur halb so groß ist wie bei einer JPEG-Datei höherer Qualität, wenn auch auf Kosten der Qualität.

Animiertes GIF - WebSnap 128 Stellt das Dateiformat auf „Animiertes GIF“ ein und konvertiert Farben in die jeweils ähnlichste websichere Farbe. Diese Farbpalette enthält bis zu 128 Farben.

Wählen eines Dateityps

Sie können die Optimierung anpassen, indem Sie im Bedienfeld „Optimieren“ aus dem Pop-up-Menü „Exportdateiformat“ einen bestimmten Dateityp wählen und dann formatspezifische Optionen einstellen, beispielsweise für die Farbtiefe, das Rastern und die Qualität. Die Einstellungen lassen sich dann als neue Vorgabe speichern.

GIF Graphics Interchange Format (GIF) ist ein gängiges Format für Webgrafiken, das sich bestens für Zeichentrickelemente, Logos, Bilder mit transparenten Bereichen und Animationen eignet. Bilder mit einfarbigen Bildbereichen lassen sich am besten komprimieren, indem Sie sie als GIF-Dateien exportieren. GIF-Dateien umfassen maximal 256 Farben.

JPEG Dieses Format wurde von der Joint Photographic Experts Group speziell für fotografische Bilder bzw. für Bilder mit vielen Farben entwickelt. JPEG unterstützt Millionen von Farben (24-Bit). Das JPEG-Format eignet sich am besten für gescannte Fotografien, Bilder mit Texturen und Farbverläufen sowie für alle Bilder, für die mehr als 256 Farben erforderlich sind.

PNG Portable Network Graphic (PNG) ist ein vielseitiges Format für Webgrafiken mit bis zu 32 Bit Farbtiefe sowie Unterstützung von Transparenz oder Alpha-Kanal, das außerdem progressiv genutzt werden kann. Allerdings können PNG-Bilder nicht in allen Webbrowsern angezeigt werden. Obwohl es sich bei PNG um das native Dateiformat von Fireworks handelt, enthalten Fireworks-PNG-Dateien zusätzliche, anwendungsspezifische Informationen, die in exportierten PNG-Dateien oder in mit anderen Anwendungen erstellten Dateien nicht gespeichert werden.

WBMP Wireless Bitmap (WBMP) ist ein Grafikformat, das für mobile Geräte wie Mobiltelefone und PDAs entwickelt wurde. Es wird in erster Linie auf WAP-Seiten verwendet (Wireless Application Protocol – Übertragungsprotokoll für Mobiltelefone). Da es sich bei WBMP um ein 1-Bit-Format handelt, werden nur zwei Farben angezeigt: Schwarz und Weiß.

TIFF Tagged Image File Format (TIFF) ist ein Grafikformat zum Speichern von Bitmap-Bildern. TIFF-Dateien werden sehr häufig bei der Arbeit mit Druckmedien verwendet. Auch zahlreiche Multimedia-Anwendungen bieten Unterstützung für importierte TIFF-Dateien.

BMP Das Grafikdateiformat von Microsoft Windows. Zahlreiche Anwendungen können BMP-Grafiken importieren.

PICT Dieses Format wurde von Apple Computer entwickelt und kommt am häufigsten auf Macintosh-Betriebssystemen zum Einsatz. Die meisten Macintosh-Anwendungen können PICT-Grafiken importieren.

Siehe auch

„[Optimieren von GIF-, PNG-, TIFF-, BMP- und PICT-Dateien](#)“ auf Seite 240

„[Optimieren von JPEGs](#)“ auf Seite 247

Speichern und Wiederverwenden von Optimierungseinstellungen

Fireworks protokolliert die zuletzt verwendeten Optimierungseinstellungen, nachdem Sie eine der folgenden Aktionen durchgeführt haben:

- „Datei“ > „Speichern“
- „Datei“ > „Speichern unter“

- „Datei“ > „Exportieren“

Fireworks weist diese Einstellungen dann neuen Dokumenten zu.

Hinweis: Neue Segmente übernehmen die Standardoptimierungseinstellungen vom zugehörigen Dokument.

Sie können benutzerdefinierte Optimierungseinstellungen auch speichern, um sie später für eine Optimierung oder eine Stapelverarbeitung wieder zu verwenden. Die folgenden Informationen werden in benutzerdefinierten Optimierungsvorgaben gespeichert:

- Einstellungen und Farbtabelle im Bedienfeld „Optimieren“
- Einstellungen der Statusverzögerung im Bedienfeld „Status“ (nur Animationen)

Speichern von Optimierungseinstellungen als Vorgabe

Gespeicherte Optimierungseinstellungen werden im Eigenschafteninspektor sowie im Bedienfeld „Optimieren“ am Ende des Popupmenüs „Einstellungen“ angezeigt. Die Datei mit den Vorgaben wird im Ordner „Export Settings“ in Ihrem benutzerspezifischen Fireworks-Konfigurationsordner gespeichert. Weitere Informationen zum Speicherort dieses Ordners finden Sie unter [„Benutzerkonfigurationsdateien“](#) auf Seite 312.

- 1 Wählen Sie im Bedienfeld „Optimieren“ aus dem Menü „Optionen“ die Option „Einstellungen speichern“.
- 2 Geben Sie einen Namen für die Optimierungsvorgabe ein und klicken Sie auf „OK“.

Freigeben von gespeicherten Optimierungseinstellungen für andere Fireworks-Benutzer

- ❖ Kopieren Sie die im Ordner „Export Settings“ gespeicherte Datei mit den Vorgaben in den gleichen Ordner auf einem anderen Computer.

Hinweis: Der genaue Pfad des Ordners „Export Settings“ hängt vom jeweiligen Betriebssystem ab.

Löschen einer benutzerdefinierten Optimierungsvorgabe

Die Optimierungsvorgaben von Fireworks können nicht gelöscht werden.

- 1 Wählen Sie im Bedienfeld „Optimieren“ aus dem Popupmenü „Gespeicherte Einstellungen“ eine Optimierungseinstellung.
- 2 Wählen Sie im Bedienfeld „Optimieren“ aus dem Menü „Optionen“ die Option „Einstellungen löschen“.

Optimieren von GIF-, PNG-, TIFF-, BMP- und PICT-Dateien

Fireworks weist für jedes Grafikdateiformat spezifische Optimierungsoptionen auf. Die 8-Bit-Dateitypen wie GIF, PNG 8, TIFF 8, BMP 8 und PICT 8 bieten am meisten Kontrolle über die Optimierung.



Verwenden Sie für Halbton-Webgrafiken wie Fotos ein 24-Bit-Format, zum Beispiel JPEG. (Siehe [„Optimieren von JPEGs“](#) auf Seite 247.)

In Fireworks sind die Optimierungseinstellungen für alle 8-Bit-Grafikdateiformate ähnlich. Bei Webdateiformaten wie GIF und PNG haben Sie die Möglichkeit, den Grad der Komprimierung anzugeben.

Mit den Schaltflächen „2-fach“ und „4-fach“ können Sie beim Experimentieren mit unterschiedlichen Optimierungseinstellungen das Aussehen der Grafik und die geschätzte Dateigröße testen und vergleichen.

Wählen einer Farbpalette

Alle 8-Bit-Bilder enthalten eine Farbpalette mit bis zu 256 verfügbaren Farben. Im Bild kommen nur diese Farben vor, allerdings nicht zwingend alle.

❖ Wählen Sie im Bedienfeld „Optimieren“ aus dem Popupmenü „Palettenindex“ eine der folgenden Optionen:

Adaptiv Eine benutzerdefinierte Palette, die aus den tatsächlichen Farben des Dokuments erstellt wurde. Mit ihr lässt sich meist das qualitativ hochwertigste Bild erzielen.

Web-Adaptiv Eine adaptive Palette, in der die Farben in die ähnlichste websichere Farbe konvertiert werden. Bei websicheren Farben handelt es sich um die Farben der Web 216-Palette.

Web 216 Eine Palette mit 216 Farben, die sowohl auf Windows- als auch auf Mac OS-Computern gleichermaßen verwendet wird. Diese Palette wird oft als browser- oder websicher bezeichnet, da sie auch auf unterschiedlichen Plattformen und mit verschiedenen Webbrowsern bei Bildschirmen mit einer Farbtiefe von 8 Bit relativ einheitliche Ergebnisse erzielt.

Exakt Enthält genau die im Bild verwendeten Farben. Nur Bilder mit maximal 256 Farben können eine exakte Farbpalette verwenden. Ansonsten wird die Palette auf „Adaptiv“ umgestellt.

Windows und Mac OS Enthalten die jeweils in den Standardeinstellungen von Windows und Mac OS definierten 256 Farben.

Graustufen Eine Palette mit 256 oder weniger Graustufen. Wenn Sie diese Palette auswählen, wird das Bild ausschließlich in Graustufen konvertiert.

Schwarzweiß Eine Zweifarbenpalette, die nur aus den Farben Schwarz und Weiß besteht.

Einheitlich Eine mathematische Palette, die auf den RGB-Pixelwerten basiert.

Benutzerdefiniert Eine Palette, die modifiziert bzw. aus einer externen Palette (ACT-Datei) oder GIF-Datei geladen wurde.

Anhand der Farbtabelle im Bedienfeld „Optimieren“ können Sie die Farbpaletten optimieren und benutzerspezifisch anpassen.

Importieren einer benutzerdefinierten Palette

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie im Bedienfeld „Optimieren“ aus dem Menü „Optionen“ den Befehl „Palette laden“.
- Wählen Sie im Bedienfeld „Optimieren“ aus dem Popupmenü „Palettenindex“ die Option „Benutzerdefiniert“.

2 Navigieren Sie zu einer ACT- oder GIF-Palettendatei und klicken Sie auf „Öffnen“.

Die Farben der ACT- oder GIF-Datei werden der Farbtabelle im Bedienfeld „Optimieren“ hinzugefügt.

Hinweis: Wenn Sie mit Windows arbeiten, müssen Sie als Dateityp „GIF-Dateien“ wählen, damit Dateien mit der Namensendung *.gif* im Dialogfeld „Öffnen“ angezeigt werden.

Wählen einer Farbtiefe für ein 8-Bit-Bild

Der Begriff *Farbtiefe* bezieht sich auf die Anzahl der Farben in der Grafik. Wenn Sie die Farbtiefe reduzieren, erhalten Sie zwar eine kleinere Datei, allerdings kann auch die Bildqualität abnehmen. Beim Reduzieren der Farbtiefe werden einige Farben im Bild verworfen, beginnend bei den am wenigsten verwendeten. Die Pixel, die in der verworfenen Farbe dargestellt wurden, werden in die ähnlichste der verbleibenden Farben konvertiert.

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:

- Wählen Sie im Bedienfeld „Optimieren“ aus dem Popupmenü „Farben“ eine Farbe.

- Geben Sie einen Wert (von 2 bis 256) in das Textfeld ein.

Hinweis: Die am unteren Rand der Farbtabelle eingeblendete Zahl gibt die tatsächliche Anzahl von Farben an, die im Bild sichtbar sind. Wenn keine Zahl zu sehen ist, klicken Sie auf die Schaltfläche „Erneuern“.

Entfernen nicht verwendeter Farben aus einem 8-Bit-Bild

Hiermit lässt sich die Dateigröße verringern.

- ❖ Wählen Sie im Bedienfeld „Optimieren“ aus dem Menü „Optionen“ die Option „Nicht verwendete Farben entfernen“.

Einschließen aller Palettenfarben, inklusive der nicht im gespeicherten Bild vorhandenen

- ❖ Deaktivieren Sie die Option „Nicht verwendete Farben entfernen“.

Anzeigen und Bearbeiten von Farben in einer Palette

Die Farbtabelle im Bedienfeld „Optimieren“ zeigt Farben in der aktuellen Vorschau an, wenn Sie mit 8-Bit-Farbe oder weniger arbeiten. Sie können auch die Palette eines Bilds ändern. Im Vorschaumodus wird die Farbtabelle automatisch aktualisiert. Sobald Sie mehr als ein Segment gleichzeitig optimieren oder nicht im 8-Bit-Format arbeiten, wird sie leer angezeigt.

In einigen Farbfeldern sehen Sie kleine Symbole, die wie folgt auf bestimmte Merkmale einzelner Farben hinweisen:

Symbol	Bedeutung
	Die Farbe wurde geändert, die Änderung betrifft aber nur das exportierte Dokument. Die Farbe im Quelldokument wird durch die Bearbeitung einer Farbe nicht geändert.
	Die Farbe ist gesperrt.
	Die Farbe ist transparent.
	Die Farbe ist websicher.
	Die Farbe hat mehrere Attribute. In diesem Fall wurde die Farbe verändert, gesperrt und ist websicher.

Erneuern Sie die Farbtabelle unter Berücksichtigung der Änderungen im Dokument

Die Schaltfläche „Erneuern“ wird am unteren Rand des Bedienfelds „Optimieren“ angezeigt, wenn das Bild neu aufgebaut werden muss.

- ❖ Klicken Sie auf die Schaltfläche „Erneuern“.

Wählen von Farben in einer Palette

- Klicken Sie zur Wahl einer einzigen Farbe auf die entsprechende Farbe in der Farbtabelle des Bedienfelds „Optimieren“.
- Klicken Sie zur Auswahl mehrerer Farben bei gedrückter Strg-Taste (Windows) bzw. Befehlstaste (Mac OS) auf die Farben.
- Klicken Sie zur Wahl eines Bereichs von Farben auf eine Farbe, halten Sie die Umschalttaste gedrückt und klicken Sie dann auf die letzte Farbe im Bereich.


Anzeigen einer Vorschau aller Pixel einer bestimmten Farbe im Dokument

- 1 Klicken Sie in der linken oberen Ecke des Dokumentfensters auf die Schaltfläche „Vorschau“.
- 2 Klicken Sie in der Farbtabelle des Bedienfelds „Optimieren“ auf ein Farbfeld und halten Sie die Maustaste gedrückt.
Die Pixel mit der gewählten Farbe ändern zur Kenntlichmachung kurzzeitig die Farbe, bis Sie die Maustaste loslassen.

Hinweis: Wenn Sie die Pixel im Dokument in einer 2-fach- oder 4-fach-Vorschau anzeigen, müssen Sie eine andere als die Originalansicht wählen.


Sperrern von Farben in einer Palette und Aufheben der Sperrung

Sie können einzelne Farben sperren, damit sie von einer Änderung der Farbpalette oder Verringerung der Anzahl von Farben in der Palette nicht beeinflusst werden. Wenn Sie zu einer anderen Palette umschalten, werden die zuvor gesperrten Farben in die neue Palette eingefügt.

- Um die Sperrung eines gewählten Farbfeldes ein- oder auszuschalten, klicken Sie auf die Schaltfläche „Sperrern“  am unteren Rand des Bedienfelds „Optimieren“. Sie können auch mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste (Mac OS) auf das Farbfeld klicken und dann „Farbe sperren“ wählen.
- Um die Sperrung aller Farben aufzuheben, wählen Sie im Bedienfeld „Optimieren“ aus dem Menü „Optionen“ die Option „Sperrung aller Farben aufheben“.

Bearbeiten von Farben in einer Palette


Durch das Bearbeiten einer Farbe werden alle Instanzen dieser Farbe in Bildern geändert, die exportiert oder als Bitmap gespeichert wurden. Durch die Bearbeitung wird die Farbe im Originalbild nicht geändert. Eine Ausnahme davon bilden Bitmaps. Wenn Sie mit Bitmaps arbeiten, sollten Sie eine Kopie des Bildes als PNG-Datei speichern, um eine bearbeitbare Version des Originalbilds zu behalten.

- 1 Nehmen Sie einen der folgenden Schritte vor, um die Systemfarbauswahl zu öffnen:
 - Wählen Sie eine Farbe aus und klicken Sie am unteren Rand des Bedienfelds „Optimieren“ auf die Schaltfläche „Farbe bearbeiten“ .
 - Doppelklicken Sie auf eine Farbe in der Farbtabelle.
- 2 Ändern Sie die Farbe.

Hinweis: Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) oder bei gedrückter Ctrl-Taste (Mac OS) auf eine Farbe in der Palette, um Bearbeitungsoptionen anzuzeigen.

Arbeiten mit websicheren Farben

Farben, die unter Mac OS und Windows gleichermaßen verwendet werden, bezeichnet man als *websicher*. Bei der Anzeige in einem Browser auf einem Monitor mit 256 Farben werden diese Farben nicht gerastert. Wenn Sie bei einer Fireworks-PNG-Datei im Bedienfeld „Optimieren“ Farben websicher machen, wirkt sich dies nicht auf das eigentliche Bild, sondern nur auf die exportierte Version aus.

- Um die Umwandlung aller Farben in websichere Farben zu erzwingen, wählen Sie im Bedienfeld „Optimieren“ aus dem Popupmenü „Palettenindex“ die Option „Web 216“.
- Um eine adaptive Palette zu erstellen, die websicheren Farben den Vorrang gibt, wählen Sie im Bedienfeld „Optimieren“ aus dem Popupmenü „Palettenindex“ die Option „Web-Adaptiv“.
- Um die Umwandlung einer Farbe in die ähnlichste websichere Farbe zu erzwingen, wählen Sie in der Farbtabelle des Bedienfelds „Optimieren“ eine Farbe und klicken dann auf die Schaltfläche „Websicher machen“ .

Verwenden der Rasterfunktion zum Nachbilden von fehlenden Farben in einer Palette

Mit der Rasterfunktion werden nicht in der aktuellen Palette enthaltene Farben nachgebildet, indem zwischen Pixeln mit ähnlichen Farben abgewechselt wird. Aus der Ferne betrachtet vermischen sich die Farben und sehen wie die fehlende Farbe aus. Das Rastern ist besonders gut geeignet, wenn Sie Bilder mit komplexen Farbmischungen oder Verläufen exportieren, oder wenn Sie fotografische Bilder in ein 8-Bit-Dateiformat, wie beispielsweise GIF, exportieren.

❖ Legen Sie im Bedienfeld Optimieren im Feld Rastern einen Prozentsatz fest.

Hinweis: Durch das Rastern kann die Dateigröße stark erhöht werden.

Speichern von Farbpaletten

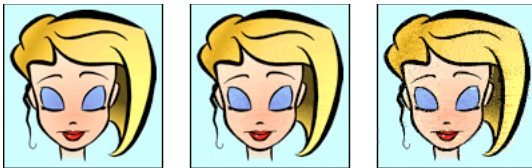
Sie können benutzerdefinierte Paletten als externe Palettendateien speichern und dann mit anderen Fireworks-Dokumenten oder in anderen Anwendungen, die externe Palettendateien unterstützen (wie Adobe FreeHand®, Adobe Flash® und Adobe Photoshop®) verwenden. Gespeicherte Palettendateien weisen die Namensweiterung .act auf.

- 1 Wählen Sie im Bedienfeld „Optimieren“ aus dem Menü „Optionen“ die Option „Palette speichern“.
- 2 Geben Sie einen Namen ein und wählen Sie einen Zielordner.
- 3 Klicken Sie auf „Speichern“.

Sie können die gespeicherte Palettendatei in die Bedienfelder „Farbfelder“ oder „Optimieren“ laden und für den Export anderer Dokumente verwenden.

Anpassen der Komprimierung

Sie können GIF-Dateien komprimieren, indem Sie deren Verlustwerte ändern. Höhere Verlustwerte führen zu kleineren Dateien, aber auch zu einem hohen Qualitätsverlust. Eine Verlusteinstellung zwischen 5 und 15 eignet sich in der Regel am besten.

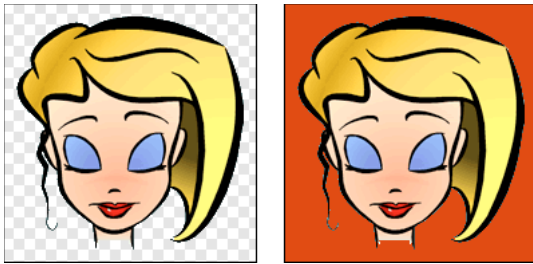


Original-GIF, Verlustwert von 30, Verlustwert von 100

❖ Geben Sie im Bedienfeld „Optimieren“ einen Wert für „Verlust“ ein.

Transparentmachen von Bereichen

Durch transparente Bereiche in GIF- und 8-Bit-PNG-Dateien ist der Hintergrund einer Webseite sichtbar. In Fireworks werden transparente Bereiche durch ein grauweißes Schachbrettmuster kenntlich gemacht.



Vorschau einer optimierten Grafik in Fireworks, mit Transparenz exportierte Grafik in einer Webseite mit farbigem Hintergrund

Hinweis: Obwohl 32-Bit-PNG-Dateien Transparenz enthalten können, steht im Bedienfeld „Optimieren“ dafür keine Transparenzoption zur Verfügung.

Verwenden Sie für GIF-Bilder die Option *Indextransparenz*, um Pixel mit bestimmten Farbwerten ein- und auszuschalten.

GIF-Bilder werden standardmäßig ohne Transparenz exportiert. Selbst wenn die Leinwand hinter einem Bild oder Objekt in der Originalansicht in Fireworks transparent erscheint, ist der Hintergrund dieses Bilds oder Objekts unter Umständen nicht transparent, sofern Sie nicht vor dem Export „Indextransparenz“ wählen.

Bei PNG-Dateien können Sie die Alpha-Transparenz verwenden, die oft bei exportierten Grafiken mit Verlaufstransparenz und halbdurchsichtigen Pixeln zum Einsatz kommt. Obwohl sich die Transparenzeinstellung für den Export ins Internet nicht anbietet (da die meisten Webbrowser das PNG-Format nicht unterstützen), lohnt sie sich für den Export zu Flash oder Adobe Director, da beide Anwendungen diese Art von Transparenz unterstützen.

Hinweis: Wenn Sie Farben als transparent definieren, wirkt sich dies nicht auf das Originalbild, sondern nur auf die exportierte Version des Bilds aus. Wie das exportierte Bild aussehen wird, können Sie im Vorschaufenster sehen.

Siehe auch


„Exportieren über den Arbeitsbereich“ auf Seite 249

Transparentmachen eines Bildhintergrunds

- 1 Klicken Sie in der oberen linken Ecke des Dokumentfensters auf die Schaltfläche „Vorschau“, „2-fach“ oder „4-fach“. Klicken Sie in der 2-fach- oder 4-fach-Ansicht auf eine Ansicht, aber nicht auf das Original.
- 2 Wählen Sie im Bedienfeld „Optimieren“ („Fenster“ > „Optimieren“) „GIF“ oder „PNG 8“ als Dateiformat. Wählen Sie dann aus dem Popupmenü „Transparenztyp wählen“ die Option „Indextransparenz“.

Die Leinwandfarbe erscheint in der Vorschau transparent, und die Grafik ist exportbereit.



Wählen einer Farbe für die Transparenz

- 1 Klicken Sie in der oberen linken Ecke des Dokumentfensters auf die Schaltfläche „Vorschau“, „2-fach“ oder „4-fach“. Klicken Sie in der 2-fach- oder 4-fach-Ansicht auf eine Ansicht, aber nicht auf das Original.
- 2 Wählen Sie im Bedienfeld „Optimieren“ („Fenster“ > „Optimieren“) „GIF“ oder „PNG 8“ als Dateiformat. Wählen Sie dann aus dem Popupmenü „Transparenztyp wählen“ die Option „Indextransparenz“.
- 3 Klicken Sie auf die Schaltfläche „Farbe für Transparenz wählen“ , um eine andere Farbe zu wählen.
- 4 Klicken Sie in der Farbtabelle des Bedienfelds „Optimieren“ auf ein Farbfeld oder im Dokument auf eine Farbe.

Hinzufügen oder Entfernen transparenter Farben

- 1 Klicken Sie in der oberen linken Ecke des Dokumentfensters auf die Schaltfläche „Vorschau“, „2-fach“ oder „4-fach“. Klicken Sie in der 2-fach- oder 4-fach-Ansicht auf eine Ansicht, aber nicht auf das Original.

Hinweis: Obwohl Sie transparente Farben in der Originalansicht hinzufügen oder entfernen können, sehen Sie die Ergebnisse erst, wenn Sie eine Vorschau anzeigen.

- 2 Wählen Sie im Bedienfeld „Optimieren“ („Fenster“ > „Optimieren“) „GIF“ oder „PNG 8“ als Dateiformat. Wählen Sie dann aus dem Popupmenü „Transparenztyp wählen“ die Option „Indextransparenz“.
- 3 Klicken Sie am unteren Rand des Bedienfelds auf die Schaltfläche „Farbe zu Transparenz hinzufügen“  oder „Farbe aus Transparenz entfernen“ .
- 4 Klicken Sie in der Farbtabelle auf ein Farbfeld oder in der Dokumentvorschau auf eine Farbe.

Interlace-Bilder für schrittweise Downloads

Wenn Interlace-Bilder in einem Webbrowser angezeigt werden, erscheinen diese zunächst mit niedriger Auflösung. Die Auflösung erhöht sich dann nach und nach, bis bei Abschluss des Downloads die volle Auflösung erreicht ist.

Hinweis: Diese Option steht nur für die Dateiformate GIF und PNG zur Verfügung. Ähnliche Ergebnisse lassen sich mit progressiven JPEGs erzielen.

- ❖ Wählen Sie im Bedienfeld „Optimieren“ aus dem Menü „Optionen“ die Option „Mit Zeilensprung“.

Anpassen von Objekten an Zielhintergrundfarben

Anti-Aliasing lässt ein Objekt glatter erscheinen, indem dessen Farbe an den Hintergrund optisch angeglichen wird. Wenn beispielsweise ein Objekt schwarz und die Seite, auf der es sich befindet, weiß ist, werden den Pixeln an der Objektgrenze durch Anti-Aliasing mehrere Graustufen hinzugefügt, damit zwischen dem Schwarz und Weiß ein fließender Übergang entsteht.



- ❖ Wählen Sie im Bedienfeld „Optimieren“ aus dem Popupmenü „Matt“ eine Farbe. Passen Sie diese Farbe so weit wie möglich an die Hintergrundfarbe in der Ziel-Webseite an, auf der die Grafik platziert wird.

Hinweis: Das Anti-Aliasing wird nur auf Objekte mit weichen Rändern angewendet, die direkt auf der Leinwand liegen.

Entfernen von Lichthöfen

Wenn Sie die Leinwandfarbe bei einem Bild transparent machen, auf das zuvor die Anti-Alias-Funktion angewendet wurde, so bleiben die durch das Anti-Aliasing generierten Pixel erhalten. Wenn Sie dann die Grafik exportieren (oder in manchen Fällen speichern) und auf einer Webseite mit einer anderen Hintergrundfarbe platzieren, erscheinen die das Objekt umgebenden, durch das Anti-Aliasing entstandenen Pixel unter Umständen wie ein Lichthof, was besonders auf einem dunklen Hintergrund auffällt.




Vermeiden von Lichthöfen in Fireworks-PNG-Dateien und importieren Photoshop-Dateien

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:

- Stellen Sie die Leinwandfarbe im Eigenschafteninspektor bzw. die Mattfarbe im Bedienfeld „Optimieren“ auf die Hintergrundfarbe der Ziel-Webseite ein.
- Vergewissern Sie sich, dass das zu exportierende Objekt gewählt ist. Wählen Sie dann im Eigenschafteninspektor aus dem Popupmenü „Rand“ die Option „Hart“.

Manuelles Entfernen von Lichthöfen aus einer GIF- oder anderen Grafikdatei

- 1 Vergewissern Sie sich, dass die Datei in Fireworks geöffnet ist. Klicken Sie dann oben links im Dokumentfenster auf die Schaltfläche „Vorschau“, „2-fach“ oder „4-fach“. Klicken Sie in der 2-fach- oder 4-fach-Ansicht auf eine Ansicht, aber nicht auf das Original.
- 2 Wählen Sie im Bedienfeld „Optimieren“ aus dem Popupmenü „Transparenz“ die Option „Indextransparenz“.
- 3 Klicken Sie auf die Schaltfläche „Farbe zu Transparenz hinzufügen“  und dann auf ein Pixel des Lichthofs. Alle Pixel mit derselben Farbe werden aus der Vorschau entfernt.
- 4 Sollte der Lichthof weiterhin sichtbar sein, wiederholen Sie Schritt 3, bis er nicht mehr zu sehen ist.



Optimieren von JPEGs

Im Bedienfeld „Optimieren“ können Sie Komprimierungs- und Glättungsoptionen zur Optimierung von JPEGs einstellen.

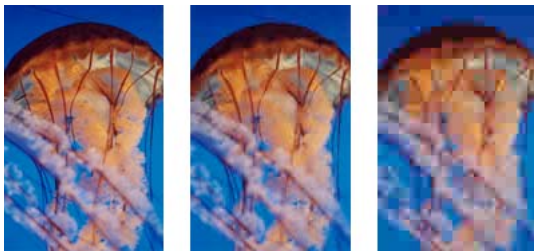
JPEGs werden immer mit einer Farbtiefe von 24 Bit gespeichert und exportiert und lassen sich folglich nicht durch Bearbeitung ihrer Farbpalette optimieren. Wenn ein JPEG-Bild ausgewählt ist, sehen Sie eine leere Farbtabelle.

Mit den Schaltflächen „2-fach“ und „4-fach“ können Sie beim Experimentieren mit unterschiedlichen Optimierungseinstellungen das Aussehen der JPEG-Grafik und die geschätzte Dateigröße testen und vergleichen.

Hinweis: JPEGs können im Dialogfeld „Speichern unter“ direkt gespeichert werden.

Anpassen der JPEG-Qualität

JPEG ist ein verlustreiches Format. Dies bedeutet, dass einige Bilddaten bei der Komprimierung ignoriert werden und somit die Qualität der endgültigen Datei abnimmt.



Ausgangsbild, Qualitätseinstellung von 50, Qualitätseinstellung von 20

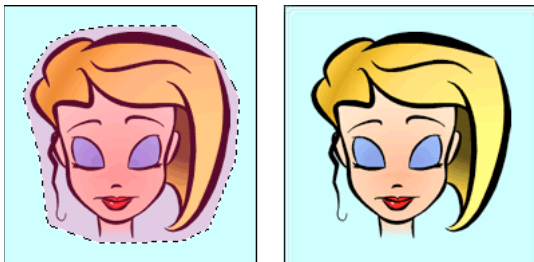
❖ Verändern Sie die Qualitätseinstellung mit dem Schieberegler „Qualität“ im Bedienfeld „Optimieren“.

Wählen Sie einen höheren Prozentsatz, um die Bildqualität beizubehalten. Dabei wird die Datei nur wenig komprimiert, wodurch eine größere Datei entsteht.

Wählen Sie einen niedrigeren Prozentsatz, um eine kleinere Datei zu erzielen. Dies geht jedoch zu Lasten der Bildqualität.

Selektives Komprimieren von Bereichen in JPEGs

Wenn Sie die Gesamtgröße des Bilds reduzieren, gleichzeitig aber die Qualität der wichtigeren Bereiche beibehalten möchten, komprimieren Sie Bereiche von besonderem Interesse mit einer höheren Qualitätsstufe als Bereiche, die weniger wichtig sind (wie Hintergründe).



Der ausgewählte Bildbereich wird mit einer Qualität von 90 und der nicht ausgewählte Bereich mit einer Qualität von 50 komprimiert.

- 1 Wählen Sie in der Originalansicht mit dem Auswahlrahmen einen Bereich der Grafik aus, der komprimiert werden soll.
- 2 Wählen Sie „Modifizieren“ > „Selektives JPEG“ > „Auswahl als JPEG-Maske speichern“.
- 3 Wählen Sie im Bedienfeld „Optimieren“ aus dem Popupmenü „Exportdateiformat“ die Option „JPEG“.
- 4 Klicken Sie im Bedienfeld „Optimieren“ auf die Schaltfläche „Optionen für selektive Qualität bearbeiten“.
- 5 Klicken Sie auf „Selektive Qualität aktivieren“ und geben Sie einen Wert in das Textfeld ein.
Bei Eingabe eines niedrigen Werts wird der gewählte Bereich stärker komprimiert als der Rest des Bilds. Bei Eingabe eines hohen Werts verhält es sich umgekehrt.
- 6 (Optional) Ändern Sie die Überlagerungsfarbe des Bereichs der selektiven JPEG-Komprimierung. Dies hat keine Auswirkung auf die Ausgabe.

- 7 Wählen Sie „Textqualität beibehalten“, um alle Textelemente ungeachtet des Werts von „Selektive Qualität“ mit einer höheren Qualität zu exportieren.
- 8 Wählen Sie „Schaltflächenqualität beibehalten“, um Schaltflächensymbole mit einer höheren Qualität zu exportieren.

Ändern des Bereichs der selektiven JPEG-Komprimierung

- 1 Wählen Sie „Modifizieren“ > „Selektives JPEG“ > „JPEG-Maske als Auswahl wiederherstellen“.
- 2 Ändern Sie mit dem Auswahlrahmen oder einem anderen Auswahlwerkzeug die Größe des ausgewählten Bereichs.
- 3 Wählen Sie „Modifizieren“ > „Selektives JPEG“ > „Auswahl als JPEG-Maske speichern“.
- 4 (Optional) Ändern Sie im Bedienfeld „Optimieren“ die Einstellungen von „Selektive Qualität“.

Hinweis: Wenn Sie eine Auswahl wieder aufheben möchten, wählen Sie „Modifizieren“ > „Selektives JPEG“ > „JPEG-Maske entfernen“.

Weichzeichnen oder Scharfstellen von JPEG-Details

Durch das Glätten werden scharfe Ränder, die sich in JPEGs nur schlecht komprimieren lassen, weichgezeichnet. Höhere Werte ergeben eine stärkere Weichzeichnung in der exportierten oder gespeicherten JPEG-Datei und somit in der Regel auch kleinere Dateien. Wenn Sie beim Glätten den Wert 3 einstellen, reduzieren Sie damit die Größe der Datei, erhalten aber immer noch eine annehmbare Qualität.

Sie sollten die Option „JPEG-Ränder schärfen“ verwenden, wenn Sie JPEGs mit Text oder feinen Details exportieren bzw. speichern und die Schärfe dieser Bereiche beibehalten möchten. Mit dieser Einstellung erhöht sich die Dateigröße.

Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Stellen Sie im Bedienfeld „Optimieren“ die Glättungsstufe ein, um Details weichzuzeichnen.
- Wählen Sie im Bedienfeld „Optimieren“ aus dem Menü „Optionen“ die Option „JPEG-Ränder schärfen“, um die Detailschärfe zu erhöhen.

Erstellen eines progressiven JPEG-Bilds

Progressive JPEGs werden wie Interlace-GIFs und PNGs beim Herunterladen mit einer fortlaufend zunehmenden Qualität angezeigt.

- ❖ Wählen Sie im Bedienfeld „Optimieren“ aus dem Menü „Optionen“ die Option „Progressives JPEG“.

Hinweis: Einige ältere Programme zur Bitmap-Bearbeitung können progressive JPEGs nicht öffnen.

Exportieren über den Arbeitsbereich

Wenn eine Grafik bzw. ein Dokument fertig optimiert ist, können Sie mit dem Exportieren (oder, je nach ursprünglichem Dateityp, mit dem Speichern) fortfahren.

So können Sie ein Dokument beispielsweise als einzelnes Bild in das GIF-, JPEG- oder ein anderes Grafikdateiformat exportieren (oder in manchen Fällen speichern). Sie können auch das gesamte Dokument als HTML-Datei und zugehörige Bilddateien, nur ausgewählte Segmente oder einen bestimmten Bereich exportieren. Außerdem lassen sich Fireworks-Status und -Ebenen auch als separate Bilddateien exportieren.

Der Standardspeicherort, an dem exportierte Dateien von Fireworks abgelegt werden, wird von den folgenden Kriterien und in der folgenden Reihenfolge bestimmt:

- 1 Die aktuelle Voreinstellung des Dokuments für Exportvorgänge, die festgelegt ist, falls Sie das Dokument bereits früher exportiert und dann die PNG-Datei gespeichert haben
- 2 Das aktuelle Verzeichnis für das Exportieren und Speichern, das geändert wird, wenn Sie zu einem anderen Verzeichnis als das im Dialogfeld „Speichern“, „Speichern unter“ oder „Exportieren“ vorgegebene navigieren
- 3 Der Speicherort der aktuellen Datei
- 4 Verzeichnis, in dem neue Dokumente oder Bilder in Ihrem Betriebssystem standardgemäß abgelegt werden

Der Standardspeicherort, an dem Fireworks ein Dokument ablegt, wird hingegen von völlig anderen Kriterien bestimmt. Weitere Informationen finden Sie unter „[Speichern von Fireworks-Dateien](#)“ auf Seite 13.

Exportieren von Seiten als Bilddateien

- 1 Wählen Sie „Datei“ > „Exportieren“.
- 2 Wählen Sie den Speicherort für die Exportdateien.
- 3 Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:
 - Wählen Sie aus dem Pop-upmenü „Exportieren“ die Option „Nur Bilder“ und aktivieren bzw. deaktivieren Sie das Kontrollkästchen „Nur aktuelle Seite“. Die Seiten werden in das Bildformat exportiert, das im Bedienfeld „Optimieren“ festgelegt ist.
 - Wählen Sie aus dem Pop-upmenü „Exportieren“ die Option „Seiten in Dateien“ und aus dem Pop-upmenü „Exportieren als“ die Option „Bilder“. Die Seiten werden in das Bildformat exportiert, das im Bedienfeld „Optimieren“ festgelegt ist.
 - Wählen Sie aus dem Pop-upmenü „Exportieren“ die Option „Seiten in Dateien“ und aus dem Pop-upmenü „Exportieren als“ die Option „Fireworks PNG“. Jede Seite wird in eine separate PNG-Datei exportiert, die mit Fireworks 8 abwärtskompatibel ist.

Exportieren eines einzelnen Bilds

Wenn Sie an einem vorhandenen Bild arbeiten, das Sie in Fireworks geöffnet haben, müssen Sie es möglicherweise nicht exportieren, sondern können es einfach speichern. Weitere Informationen finden Sie unter „[Speichern von Dokumenten in anderen Formaten](#)“ auf Seite 14.

Hinweis: Um nur bestimmte Bilder eines Dokuments zu exportieren, müssen Sie das Dokument zunächst segmentieren und dann die gewünschten Segmente exportieren.

- 1 Wählen Sie im Bedienfeld „Optimieren“ ein Dateiformat und legen Sie die formatspezifischen Optionen fest.
- 2 Wählen Sie „Datei“ > „Exportieren“.
- 3 Geben Sie einen Speicherort für die exportierte Bilddatei an.

Am besten geeignet ist bei Webgrafiken in der Regel ein Ordner innerhalb der lokalen Website.
- 4 Geben Sie einen Dateinamen ohne Erweiterung ein. Die Erweiterung wird während des Exports auf Basis des Dateityps angefügt.
- 5 Wählen Sie aus dem Pop-upmenü „Exportieren“ die Option „Nur Bilder“.
- 6 Klicken Sie auf „Speichern“.

Exportieren eines segmentierten Dokuments

Wenn Sie ein segmentiertes Fireworks-Dokument exportieren, wird standardmäßig eine HTML-Datei mit den dazugehörigen Grafiken exportiert. Die exportierte HTML-Datei kann in einem Webbrowser angezeigt oder zur weiteren Bearbeitung in andere Anwendungen importiert werden.

Im Dialogfeld „HTML-Einstellungen“ muss vor dem Exportieren der richtige HTML-Stil gewählt werden. Siehe [„Festlegen von HTML-Exportoptionen“](#) auf Seite 259.

Exportieren aller Segmente

- 1 Wählen Sie „Datei“ > „Exportieren“.
- 2 Navigieren Sie zu einem Ordner auf der Festplatte, in den die Datei exportiert werden soll.
- 3 Wählen Sie aus dem Popupmenü „Exportieren“ die Option „HTML und Bilder“.
- 4 Geben Sie in das Feld „Dateiname“ (Windows) oder „Sichern unter“ (Mac OS) einen Dateinamen ein.
- 5 Wählen Sie aus dem Popupmenü „HTML“ die Option „HTML-Datei exportieren“.
- 6 Wählen Sie aus dem Popupmenü „Segmente“ die Option „Segmente exportieren“.
- 7 (Optional) Wählen Sie die Option „Bilder in Unterordner ablegen“.
- 8 Klicken Sie auf „Speichern“.

Exportieren gewählter Segmente

- 1 Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, um mehrere Segmente auszuwählen.
- 2 Wählen Sie „Datei“ > „Exportieren“.
- 3 Wählen Sie einen Speicherort für die exportierten Dateien, beispielsweise einen Ordner innerhalb Ihrer lokalen Website.
- 4 Wählen Sie aus dem Popupmenü „Exportieren“ die Option „HTML und Bilder“.
- 5 Geben Sie einen Dateinamen ohne Erweiterung ein. Die Erweiterung wird während des Exports auf Basis des Dateityps angefügt.

Wenn Sie mit Fireworks mehrere Segmente exportieren, wird der von Ihnen eingegebene Name als Stamm für die Namen aller exportierten Grafiken verwendet, außer für diejenigen, die Sie im Bedienfeld „Ebenen“ oder im Eigenschafteninspektor selbst benannt haben.

- 6 Wählen Sie aus dem Popupmenü „Segmente“ die Option „Segmente exportieren“.
- 7 Um nur die vor dem Export gewählten Segmente zu exportieren, wählen Sie „Nur ausgewählte Segmente“ und vergewissern sich, dass die Option „Bereiche ohne Segmente einschließen“ *nicht* gewählt ist.
- 8 Klicken Sie auf „Speichern“.

Aktualisieren eines Segments

Wenn Sie nach dem Export eines segmentierten Dokuments nachträglich Änderungen am Originaldokument in Fireworks vorgenommen haben, können Sie nur das geänderte Bild bzw. Segment aktualisieren. Damit Sie das Ersatzsegment schnell finden, sollten Sie Segmenten benutzerdefinierte Namen geben.

- 1 Blenden Sie das Segment aus und bearbeiten Sie den darunter liegenden Bereich.
- 2 Blenden Sie das Segment wieder ein.
- 3 Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste (Mac OS) auf das Segment und wählen Sie „Ausgewähltes Segment exportieren“.

- 4 Wählen Sie den Ordner des ursprünglichen Segments unter Verwendung desselben Basisnamen und klicken Sie auf „Speichern“.
- 5 Klicken Sie auf „OK“, wenn Sie gefragt werden, ob die vorhandene Datei ersetzt werden soll.

***Hinweis:** Dabei ist zur Vermeidung unerwünschter Ergebnisse im HTML-Dokument darauf zu achten, dass das neue Segment die ursprüngliche Exportgröße nicht überschreitet.*

Exportieren einer Animation

Nachdem Sie Ihre Animation erstellt und animiert haben, können Sie sie exportieren. Für den Export einer Animation kann jeder der folgenden Dateitypen verwendet werden:

Animiertes GIF Bei Clipart- und zeichentrickähnlichen Grafiken erzielen Sie mit animierten GIFs die besten Ergebnisse.

Flash SWF oder Fireworks PNG (kein Export erforderlich) Exportieren Sie eine Animation als SWF-Datei, wenn Sie diese in Flash importieren möchten. Sie können den Exportvorgang auch überspringen und eine Fireworks-PNG-Quelldatei direkt in Flash importieren. Mit dieser direkten Methode haben Sie die Möglichkeit, alle Ebenen und jeden Status der Animation zu importieren und dann in Flash weiter zu bearbeiten. Siehe hierzu auch den Abschnitt „[Arbeiten mit Flash](#)“ auf Seite 272.

Mehrere Dateien Der Export von Animationsstatus oder -ebenen in mehrere Dateien bietet sich an, wenn viele Symbole auf unterschiedlichen Ebenen für dasselbe Objekt vorliegen. So können Sie beispielsweise ein Werbeflyer in mehreren Dateien exportieren, wenn jeder Buchstabe eines Firmennamens in einer Grafik animiert wird. Siehe „[Exportieren von Status oder Ebenen in mehrere Dateien](#)“ auf Seite 253.

Enthält ein Dokument mehrere Animationen, besteht die Möglichkeit, Segmente einzufügen, um jede Animation mit unterschiedlichen Animationseinstellungen, z. B. für Schleifen und Statusverzögerung, zu exportieren.

Exportieren einer animierten GIF

- 1 Wählen Sie „Auswählen“ > „Auswahl aufheben“, um die Auswahl aller Segmente und Objekte aufzuheben. Wählen Sie dann im Bedienfeld „Optimieren“ das Dateiformat „Animiertes GIF“.
- 2 Wählen Sie „Datei“ > „Exportieren“.
- 3 Geben Sie einen Namen für die Datei ein und wählen Sie das Ziel.
- 4 Klicken Sie auf „Speichern“.

Exportieren von mehreren animierten GIFs mit unterschiedlichen Animationseinstellungen

- 1 Klicken Sie bei gedrückter Umschalttaste auf die Animationen, um sie alle auszuwählen.
- 2 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Einfügen“ > „Rechteckiges Segment“ oder „Polygonsegment“.
- 3 Klicken Sie im Meldungsfenster auf „Mehrere“.
- 4 Wählen Sie jedes Segment einzeln und legen Sie im Bedienfeld „Status“ die jeweiligen Animationseinstellungen fest.
- 5 Wählen Sie alle Segmente, die Sie animieren möchten, und dann im Bedienfeld „Optimieren“ das Dateiformat „Animiertes GIF“.
- 6 Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste (Mac OS) auf die einzelnen Segmente und wählen Sie „Ausgewähltes Segment exportieren“, um jedes Segment einzeln zu exportieren. Geben Sie im Dialogfeld „Exportieren“ einen Namen für jede Datei ein, wählen Sie das Ziel und klicken Sie auf „Speichern“.

Exportieren von Status oder Ebenen in mehrere Dateien

Fireworks kann jede Ebene und jeden Status eines Dokuments als separate Bilddatei unter Verwendung der im Bedienfeld „Optimieren“ angegebenen Optimierungseinstellungen exportieren. Der Name der Ebene bzw. des Status wird zur Generierung des Dateinamens für die jeweiligen Exportdateien verwendet. Diese Exportmethode wird mitunter zum Exportieren von Animationen eingesetzt.

- 1 Wählen Sie „Datei“ > „Exportieren“.
- 2 Geben Sie einen Dateinamen ein, und wählen Sie einen Zielordner aus.
- 3 Wählen Sie aus dem Popupmenü „Exportieren“ eine Option:


Status in Dateien Exportiert Status in mehrere Dateien.

Ebenen in Dateien Exportiert Ebenen in mehrere Dateien.

***Hinweis:** Dadurch werden alle Ebenen des aktuellen Status exportiert.*

- 4 Wählen Sie „Bilder zuschneiden“, um jedes exportierte Bild automatisch zuzuschneiden und nur die Objekte in jedem Status einzuschließen. Deaktivieren Sie diese Option, wenn stattdessen die gesamte Leinwand eingeschlossen werden soll (inklusive leere Bereiche außerhalb der Objekte).
- 5 Klicken Sie auf „Speichern“.

Exportieren eines Bereichs aus einem Dokument

- 1 Wählen Sie im Bedienfeld „Werkzeuge“ das Exportbereichwerkzeug .
- 2 Ziehen Sie den Auswahlrahmen zurecht, um den zu exportierenden Teil des Dokuments auszuwählen.

***Hinweis:** Während des Zeichnens lässt sich die Position des Auswahlrahmens ändern. Halten Sie bei gedrückter Maustaste die Leertaste gedrückt. Ziehen Sie dann den Auswahlrahmen an eine andere Stelle auf der Leinwand. Lassen Sie die Leertaste los, um mit dem Zeichnen des Auswahlrahmens fortzufahren.*

Wenn Sie die Maustaste loslassen, bleibt der Exportbereich weiterhin ausgewählt.

- 3 Passen Sie ggf. die Größe des Exportbereichs an:
 - Um die Größe des Exportbereich-Auswahlrahmens proportional anzupassen, ziehen Sie bei gedrückter Umschalttaste einen Griff.
 - Um die Größe des Auswahlrahmens von der Mitte aus anzupassen, ziehen Sie bei gedrückter Alt-Taste (Windows) bzw. Wahltaste (Mac OS) einen Griff.
 - Um Größe des Auswahlrahmens unter Beibehaltung der Proportionen von der Mitte aus anzupassen, ziehen Sie bei gedrückter Alt- und Umschalttaste (Windows) bzw. Wahl- und Umschalttaste (Mac OS) einen Griff.
- 4 Doppelklicken Sie in den Exportbereich-Auswahlrahmen, um die Vorschau aufzurufen.
- 5 Nehmen Sie die gewünschten Einstellungen in der Bildvorschau vor und klicken Sie auf „Exportieren“.
- 6 Geben Sie einen Dateinamen ein und wählen Sie einen Zielordner aus.
- 7 Wählen Sie aus dem Popupmenü „Exportieren“ die Option „Nur Bilder“.
- 8 Klicken Sie auf „Speichern“.

***Hinweis:** Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, ohne den Bereich zu exportieren, doppelklicken Sie auf eine Stelle außerhalb des Exportbereich-Auswahlrahmens, und drücken Sie die Esc-Taste, oder wählen Sie ein anderes Werkzeug aus.*

Exportieren von HTML-Code

Sofern Sie nicht ausdrücklich Gegenteiliges angeben, wird ein segmentiertes Fireworks-Dokument in Form einer HTML-Datei und zugehöriger Bilder exportiert. In welcher Form HTML-Code aus Fireworks exportiert wird, legen Sie im Dialogfeld „HTML-Einstellungen“ fest.

Fireworks generiert reinen HTML-Code, der von den meisten Webbrowsern und HTML-Editoren gelesen werden kann. Beim Export wird standardmäßig die UTF-8-Kodierung festgelegt.

Fireworks-HTML-Dateien können Sie auf verschiedenste Arten exportieren:

- Exportieren Sie eine HTML-Datei, die Sie anschließend zur weiteren Bearbeitung in einem HTML-Editor öffnen können.
- Exportieren Sie jede Seite einer Fireworks-Datei als separate HTML-Datei.
- Kopieren Sie HTML-Code in die Zwischenablage von Fireworks, und fügen Sie ihn dann in ein bereits vorhandenes HTML-Dokument ein.
- Exportieren Sie eine HTML-Datei, öffnen Sie sie in einem HTML-Editor, und kopieren Sie manuell Teile des Codes aus der Datei in ein anderes HTML-Dokument.
- Exportieren Sie HTML-Code als CSS-Ebenen (Cascading Style Sheet) und als XHTML-Code.
- Nehmen Sie mit dem Befehl „HTML aktualisieren“ Änderungen an einer zuvor erzeugten HTML-Datei vor.

Aus Fireworks können Sie HTML-Dokumente im Generic-, Dreamweaver-, Microsoft® FrontPage®- und Adobe GoLive®-Format exportieren.

Hinweis: Adobe Dreamweaver bietet ein hohes Maß an Integrationsfähigkeit für Fireworks-Dokumente. Fireworks wickelt den Export von HTML-Code in Dreamweaver anders ab als für andere HTML-Editoren. Weitere Informationen zum Exportieren von HTML-Code aus Fireworks in Dreamweaver finden Sie im Abschnitt „[Arbeiten mit Dreamweaver](#)“ auf Seite 262.

Die Methode des Exports von Fireworks-HTML in andere Anwendungen bietet sich ideal für die Arbeit im Team an. Bei dieser Methode wird der Arbeitsablauf in kleinere Abschnitte aufgesplittet, sodass zunächst eine Aufgabe in einer Anwendung erledigt und die Arbeit anschließend gegebenenfalls von einer anderen Person in einer anderen Anwendung fortgesetzt werden kann.

Einschließen von Kommentaren in exportierte HTML-Dateien

Kommentare in Fireworks-HTML-Code beginnen mit `<!--` und enden mit `-->`. Jeglicher Text zwischen diesen beiden Tags wird weder als HTML- noch als JavaScript-Code interpretiert.

- ❖ Wählen Sie vor dem Exportieren im Dialogfeld „HTML-Einstellungen“ auf der Registerkarte „Allgemein“ die Option „HTML-Kommentare einschließen“.

Ergebnisse des Exportvorgangs

Wenn Sie HTML-Code aus Fireworks exportieren oder kopieren, wird Folgendes generiert:

- Der für die Zusammensetzung der segmentierten Bilder erforderliche HTML-Code sowie etwaige JavaScript-Code, falls das Dokument interaktive Elemente enthält. Fireworks-HTML enthält Hyperlinks zu den exportierten Bildern und setzt die Hintergrundfarbe der Webseite auf die Leinwandfarbe.
- Eine bzw. mehrere Bilddateien, je nachdem wie viele Segmente in dem betreffenden Dokument erstellt wurden und wie viele Zustände die Schaltflächen des Dokuments enthalten.

- Falls erforderlich, eine Datei namens spacer.gif. Spacer.gif ist eine transparente, 1 mal 1 Pixel große GIF-Datei, mit deren Hilfe Fireworks Abstandsprobleme behebt, die auftreten können, wenn segmentierte Bilder in einer HTML-Tabelle zusammengesetzt werden. Sie können gesondert angeben, ob Fireworks einen Abstandshalter exportieren soll.
- Wenn Sie Popupmenüs exportieren, werden folgende Dateien exportiert: „mm_css_menu.js“ und eine CSS-Datei mit dem CSS-Code für das Popupmenü. Wenn Ihre Popupmenüs Untermenüs enthalten, wird außerdem eine Datei namens „arrows.gif“ exportiert.
- Beim Exportieren oder Kopieren von HTML-Dateien in Dreamweaver werden Anmerkungsdateien erstellt, die die Integration zwischen Fireworks und Dreamweaver unterstützen. Die Dateien haben die Erweiterung .mno.

Exportieren von Fireworks-HTML-Code

- 1 Wählen Sie „Datei“ > „Exportieren“.
 - 2 Navigieren Sie zu einem Ordner auf der Festplatte, in den die Datei exportiert werden soll.
 - 3 Wählen Sie aus dem Popupmenü „Exportieren“ die Option „HTML und Bilder“.
 - 4 Klicken Sie auf die Schaltfläche „Optionen“ und wählen Sie im Dialogfeld „HTML-Einstellungen“ auf der Registerkarte „Allgemein“ aus dem Popupmenü „HTML-Stil“ Ihren HTML-Editor. Sollte der gewünschte HTML-Editor nicht aufgeführt sein, wählen Sie „Generic“.
- Hinweis:** Es ist sehr wichtig, dass Sie Ihren HTML-Editor als HTML-Stil angeben, denn anderenfalls funktionieren interaktive Elemente wie Schaltflächen und Rollover nach dem Import möglicherweise nicht wie erwartet.*
- 5 Klicken Sie auf „OK“.
 - 6 Wählen Sie aus dem Popupmenü „HTML“ die Option „HTML-Datei exportieren“.
 - 7 Wenn das Dokument Segmente enthält, wählen Sie aus dem Popupmenü „Segmente“ die Option „Segmente exportieren“.
 - 8 Wählen Sie „Bilder in Unterordner ablegen“, um Bilder in einem separaten Ordner zu speichern. Sie können einen bestimmten Ordner wählen oder den Fireworks-Standardordner für Bilder verwenden.
 - 9 Wenn Sie ein Fireworks-Dokument mit mehreren Seiten exportieren, deaktivieren Sie das Kontrollkästchen „Nur aktuelle Seite“, um alle Seiten in separate HTML-Dokumente zu exportieren.
 - 10 Klicken Sie auf „Speichern“.

Die von Fireworks exportierten Dateien werden nach dem Exportieren als Inhalt der Festplatte angezeigt. An dem Speicherort, den Sie im Dialogfeld „Exportieren“ angegeben haben, werden Bilder und eine HTML-Datei generiert.

Kopieren von HTML-Code in die Zwischenablage

Zum Kopieren von HTML-Code in die Zwischenablage stehen Ihnen in Fireworks zwei Methoden zur Wahl: Sie können entweder den Befehl „HTML-Code kopieren“ verwenden oder im Dialogfeld „Exportieren“ die Option „In Zwischenablage kopieren“ wählen. Dieser HTML-Code lässt sich anschließend in ein Dokument in einem anderen HTML-Editor einfügen.

Wenn Sie sich für eine Methode zum Übertragen von Fireworks-HTML-Code in andere Anwendungen entscheiden, sollten Sie sich der Nachteile bewusst sein, die sich beim Kopieren von HTML-Code in die Zwischenablage ergeben:

- Es besteht nicht die Möglichkeit, Bilder in einem Unterverzeichnis abzulegen. Sie müssen in demselben Ordner gespeichert werden, in den Sie den kopierten HTML-Code einfügen. Eine Ausnahme bildet hier Dreamweaver.
- Sämtliche Hyperlinks oder Pfade, die in Fireworks-Popupmenüs enthalten sind, beziehen sich auf Ihre Festplatte. Das Kopieren von HTML-Code in Dreamweaver bildet eine Ausnahme.

- Wenn Sie mit einem anderen HTML-Editor als Dreamweaver oder Microsoft FrontPage arbeiten, wird der JavaScript-Code für Schaltflächen, Verhalten und Rollover-Grafiken zwar kopiert, funktioniert aber u. U. nicht richtig.

Sollte dies ein Problem darstellen, verwenden Sie die Option „HTML exportieren“, anstatt den HTML-Code in die Zwischenablage zu kopieren.

Hinweis: Im Dialogfeld „HTML-Einstellungen“ muss vor dem Kopieren von HTML-Code auf der Registerkarte „Allgemein“ der richtige HTML-Stil gewählt und die Option „HTML-Kommentare einschließen“ aktiviert werden.

Kopieren von Fireworks-HTML-Code mithilfe der Option „HTML-Code kopieren“.

- 1 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „HTML-Code kopieren“.
- 2 Folgen Sie den Anweisungen des Assistenten. Geben Sie bei entsprechender Aufforderung einen Zielordner für die exportierten Bilder an. Dabei muss es sich um den Ordner handeln, in dem die HTML-Datei gespeichert wird.

Hinweis: Wenn Sie beabsichtigen, den HTML-Code in Dreamweaver einzufügen, spielt das Exportziel für die Bilder keine Rolle, solange es sich um das Dreamweaver-Verzeichnis der HTML-Datei handelt, in welche der Code eingefügt wird.

Kopieren von Fireworks-HTML-Code mithilfe des Dialogfelds „Exportieren“

- 1 Wählen Sie „Datei“ > „Exportieren“.
 - 2 Geben Sie im Dialogfeld „Exportieren“ einen Zielordner für die exportierten Bilder an. Dabei muss es sich um den Ordner handeln, in dem die HTML-Datei gespeichert wird.
- Hinweis:** Wenn Sie beabsichtigen, den HTML-Code in Dreamweaver einzufügen, spielt das Exportziel für die Bilder keine Rolle, solange es sich um das Dreamweaver-Verzeichnis der HTML-Datei handelt, in welche der Code eingefügt wird.
- 3 Wählen Sie aus dem Popupmenü „Exportieren“ die Option „HTML und Bilder“.
 - 4 Wählen Sie aus dem Popupmenü „HTML“ die Option „In Zwischenablage kopieren“.
 - 5 Wenn das Dokument Segmente enthält, wählen Sie aus dem Popupmenü „Segmente“ die Option „Segmente exportieren“.
 - 6 Klicken Sie auf die Schaltfläche „Optionen“, wählen Sie im Dialogfeld „HTML-Einstellungen“ Ihren HTML-Editor und klicken Sie auf „OK“.
 - 7 Klicken Sie auf „Speichern“.

Einfügen von aus Fireworks kopierten HTML-Code in ein HTML-Dokument

- 1 Öffnen Sie in Ihrem HTML-Editor ein vorhandenes HTML-Dokument oder erstellen Sie ein neues. Speichern Sie das Dokument in demselben Ordner, in welchen Sie die Bilder exportiert haben.

Hinweis: Wenn Sie mit Dreamweaver arbeiten, ist es nicht erforderlich, die HTML-Datei in demselben Ordner wie die exportierten Bilder zu speichern. Sofern Sie die Bilder aus Fireworks in eine Dreamweaver-Site exportieren und die HTML-Datei in einem Ordner innerhalb dieser Site speichern, löst Dreamweaver die Pfade zu den entsprechenden Bildern auf.

- 2 Zeigen Sie den HTML-Code an und platzieren Sie die Einfügemarke zwischen den <BODY>-Tags.

Hinweis: Aus Fireworks kopierter HTML-Code enthält die öffnenden und schließenden <HTML>- und <BODY>-Tags nicht.

- 3 Fügen Sie den HTML-Code ein.

Wenn Sie Inhalte in die Zwischenablage kopieren, sollten sie anschließend an ihre definitive Zielposition innerhalb der Website exportiert werden. Da in Fireworks dokumentbezogene URLs verwendet werden, funktionieren die Links nicht mehr, wenn entweder die HTML-Datei oder die Grafiken verschoben werden.

Kopieren von Code aus einer exportierten Fireworks-Datei und Einfügen in ein anderes HTML-Dokument

- 1 Öffnen Sie die exportierte Fireworks-HTML-Datei in einem HTML-Editor.
- 2 Markieren Sie den gewünschten Code, und kopieren Sie ihn in die Zwischenablage.
- 3 Öffnen Sie ein vorhandenes HTML-Dokument oder erstellen Sie ein neues.
- 4 Fügen Sie den Code in die neue HTML-Datei ein. Dabei brauchen Sie die Tags `<HTML>` und `<BODY>` nicht zu kopieren, da diese im HTML-Zieldokument wahrscheinlich schon enthalten sind.

Wenn Sie in Fireworks im Dialogfeld „HTML-Einstellungen“ die Option „HTML-Kommentare einschließen“ aktiviert hatten, befolgen Sie die Anweisungen in den Kommentaren, um den Code an der richtigen Stelle einzufügen.

- 5 Falls das Fireworks-Dokument interaktive Elemente enthält, kopieren Sie den JavaScript-Code.

JavaScript-Code ist von den Tags `<SCRIPT>` umgeben und befindet sich in dem durch `<HEAD>` gekennzeichneten Abschnitt des Dokuments. Der gesamte `<SCRIPT>`-Abschnitt ist zu kopieren und einzufügen, es sei denn, das Zieldokument enthält bereits einen `<SCRIPT>`-Abschnitt. In diesem Fall sollten Sie nur den Inhalt des `<SCRIPT>`-Abschnitts kopieren und in den bereits vorhandenen `<SCRIPT>`-Abschnitt einfügen, ohne dabei den Inhalt des vorhandenen Abschnitts zu überschreiben. Vergewissern Sie sich nach dem Einfügen des Codes außerdem, dass der `<SCRIPT>`-Abschnitt keine doppelten JavaScript-Funktionen aufweist.

Aktualisieren von exportiertem HTML-Code

Die Aktualisierungsoption ermöglicht Ihnen, Änderungen an einem bereits exportierten Fireworks-HTML-Dokument vorzunehmen und bietet sich an, wenn nur ein Teil eines Dokuments aktualisiert werden soll.

Hinweis: Die Funktionsweise des Befehls „HTML aktualisieren“ im Zusammenhang mit Dreamweaver-Dokumenten weicht von der Verwendung mit anderen HTML-Dokumenten ab. Weitere Informationen finden Sie unter „Arbeiten mit Dreamweaver“ auf Seite 262.

Beim Aktualisieren können Sie entscheiden, ob nur die geänderten Bilder ersetzt oder der gesamte Code und alle Bilder überschrieben werden sollen. Wenn nur die veränderten Bilder ersetzt werden sollen, werden alle Änderungen, die Sie außerhalb von Fireworks an der HTML-Datei vorgenommen haben, beibehalten.

Hinweis: Umfassendere Änderungen am Dokumentenlayout sollten Sie in Fireworks vornehmen. Exportieren Sie die HTML-Datei anschließend erneut.

- 1 Wählen Sie „Datei“ > „HTML aktualisieren“.
- 2 Wählen Sie die zu aktualisierende Datei.
- 3 Klicken Sie auf „Öffnen“.
- 4 Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:
 - Wenn kein von Fireworks generierter HTML-Code gefunden wird, klicken Sie auf „OK“, um neuen HTML-Code an das Ende des Dokuments anzuhängen.
 - Wenn in der betreffenden Datei dagegen Fireworks-HTML-Code enthalten ist, wählen Sie eine der folgenden Optionen und klicken danach auf „OK“:

Bilder und HTML-Code ersetzen Ersetzt den zuvor von Fireworks generierten HTML-Code

Nur Bilder aktualisieren Überschreibt nur die Bilder

- 5 Wenn das Dialogfeld „Bildordner wählen“ angezeigt wird, wählen Sie einen Ordner und klicken auf „Öffnen“.

Exportieren von CSS-Ebenen

CSS-Ebenen können sich überlagern und übereinander gestapelt werden. Normalerweise weist Fireworks-HTML-Code keine derartigen Überlagerungen auf.

- 1 Wählen Sie „Datei“ > „Exportieren“.
- 2 Geben Sie einen Dateinamen ein und wählen Sie einen Zielordner aus.
- 3 Wählen Sie aus dem Popupmenü „Exportieren“ die Option „CSS und Bilder“.
 - Wählen Sie „Nur aktueller Status“, um nur den aktuellen Status zu exportieren.
 - Wählen Sie „Nur aktuelle Seite“, um nur die aktuelle Seite zu exportieren.
 - Wählen Sie „Bilder in Unterordner ablegen“, um einen Ordner für Bilder zu wählen.
- 4 Klicken Sie auf „Optionen“, um die HTML-Seiteneigenschaften einzurichten.
- 5 Klicken Sie auf „Durchsuchen“, um ein Hintergrundbild festzulegen und die Wiederholung des Hintergrundbilds einzurichten:
 - Wählen Sie „no repeat“ (Keine Wiederholung), um das Bild nur einmal anzuzeigen.
 - Wählen Sie „repeat“ (Wiederholen), um das Bild horizontal und vertikal zu wiederholen.
 - Wählen Sie „repeat-x“ (Wiederholen-x), um das Bild horizontal zu wiederholen.
 - Wählen Sie „repeat-y“ (Wiederholen-y), um das Bild vertikal zu wiederholen.
- 6 Wählen Sie die Seitenausrichtung im Browser: links, mittig oder rechts.
- 7 Klicken Sie auf „OK“ und dann auf „Speichern“.

Exportieren von XHTML

XHTML ist eine Kombination aus HTML, dem aktuellen Standard für die Formatierung und Anzeige von Webseiten, und XML (eXtensible Markup Language). XHTML ist abwärtskompatibel, also mit den meisten derzeit gebräuchlichen Webbrowsern anzeigbar, und kann von allen Geräten gelesen werden, die XML-Inhalte anzeigen. Dazu gehören PDAs, Mobiltelefone und andere Handgeräte.

Fireworks kann XHTML auch importieren. Siehe „[Erstellen von Fireworks PNG-Dateien aus HTML-Dateien](#)“ auf Seite 10.

Weitere Informationen zu XHTML finden Sie in der XHTML-Spezifikation des World Wide Web Consortium (W3C) unter www.w3.org.

- 1 Wählen Sie „Datei“ > „HTML-Einstellungen“, wählen Sie auf der Registerkarte „Allgemein“ aus dem Popupmenü „HTML-Stil“ einen XHTML-Stil und klicken Sie auf „OK“.
- 2 Exportieren Sie das Dokument anhand einer der zum Exportieren oder Kopieren von HTML verfügbaren Methoden. Siehe „[Exportieren von HTML-Code](#)“ auf Seite 254.

Hinweis: Beim Exportieren von XHTML-Code verwendet Fireworks die UTF-8-Kodierung.

Exportieren von Dateien mit und ohne UTF-8-Kodierung

UTF-8 (Universal Character Set Transformation Format-8) ist eine Textkodierungsmethode, die Webbrowsern die Anzeige unterschiedlicher Zeichensätze (wie chinesischen und englischen Text) auf derselben HTML-Seite ermöglicht. Die UTF-8-Kodierung ist standardmäßig aktiviert.

Fireworks bietet außerdem Unterstützung für das Importieren von UTF-8-kodierten Dokumenten. Siehe „[Erstellen von Fireworks PNG-Dateien aus HTML-Dateien](#)“ auf Seite 10.

Exportieren von Dokumenten ohne UTF-8-Kodierung

- 1 Wählen Sie „Datei“ > „HTML-Einstellungen“.
- 2 Deaktivieren Sie auf der Registerkarte „Dokumentspezifisch“ das Kontrollkästchen „UTF-8-Kodierung verwenden“ und klicken Sie auf „OK“.
- 3 Exportieren Sie das Dokument anhand einer der zum Exportieren oder Kopieren von HTML verfügbaren Methoden.

Festlegen von HTML-Exportoptionen

Über das Dialogfeld „HTML-Einstellungen“ können Sie bestimmen, wie Fireworks HTML-Dokumente exportiert. Die auf der Registerkarte „Dokumentspezifisch“ vorgenommenen Änderungen wirken sich nur auf das aktuelle Dokument aus. Bei den Einstellungen unter „Allgemein“ und „Tabelle“ handelt es sich dagegen um dokumentübergreifende Voreinstellungen, die für alle neuen Dokumente gelten.

- 1 Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:
 - Wählen Sie „Datei“ > „HTML-Einrichtung“.
 - Klicken Sie im Dialogfeld „Exportieren“ auf die Schaltfläche „Optionen“.
- 2 Wählen Sie auf der Registerkarte „Allgemein“ die gewünschten Optionen.

HTML-Stil Wählen Sie den Stil für exportierten HTML-Code.

Generic HTML wird von jedem HTML-Editor unterstützt. Wenn Ihr Dokument aber Verhalten oder andere interaktiven Inhalte aufweist, wählen Sie Ihren spezifischen Editor aus, sofern er aufgelistet ist.

Um das Dokument mit dem XHTML-Standard zu exportieren, wählen Sie im Popupmenü den entsprechenden XHTML-Stil.

Erweiterung Wählen Sie aus dem Popupmenü „Erweiterung“ eine Dateinamenerweiterung oder geben Sie eine neue ein.

HTML-Kommentare einschließen Wählen Sie diese Option, um Hinweise darüber einzubinden, an welcher Stelle HTML-Code zu kopieren und einzufügen ist. Diese Option wird für Dokumente empfohlen, die interaktive Elemente wie Schaltflächen, Verhalten oder Rollover-Bilder enthalten.

Dateiname in Kleinbuchstaben Wählen Sie diese Option, damit die Namen der HTML-Datei und der zugehörigen Bilddateien beim Export kleingeschrieben werden.

***Hinweis:** Mit dieser Option wird die Erweiterung einer HTML-Datei nicht in Kleinbuchstaben geändert, wenn Sie aus dem Popupmenü „Erweiterung“ eine großgeschriebene Erweiterung gewählt haben.*

CSS für Popupmenüs verwenden Wählen Sie diese Option, um CSS statt JavaScript für den Popupmenü-Code zu verwenden. Mit Dreamweaver können Sie die Menüs indizieren und die Links innerhalb des Codes aktualisieren.

CSS in externe Datei schreiben Wählen Sie diese Option, um den CSS-Code in eine externe CSS-Datei zu schreiben, die beim Export am selben Speicherort wie die HTML-Datei abgelegt wird. Der Name der .css-Datei entspricht dem Namen der HTML-Datei (abgesehen von der Dateinamenserweiterung). Durch Auswahl dieser Option wird außerdem eine Datei namens mm_css_menu.js in das Verzeichnis mit der HTML-Datei exportiert.

***Hinweis:** Diese Option steht nur zur Verfügung, wenn die Option „CSS für Popupmenüs verwenden“ gewählt wurde.*

Dateierstellung (Mac OS) Wählen Sie aus dem Popupmenü eine zugehörige Anwendung. Wenn Sie auf die exportierte HTML-Datei auf der Festplatte doppelklicken, wird sie automatisch in der angegebenen Anwendung geöffnet.

- 3 Wählen Sie auf der Registerkarte „Tabelle“ die gewünschten Einstellungen für Ihre HTML-Tabellen. Weitere Informationen finden Sie unter „[Festlegen der Exportform für HTML-Tabellen](#)“ auf Seite 187.

- 4 Wählen Sie auf der Registerkarte „Dokumentspezifisch“ eine der folgenden Optionen:

Segmentdateinamen Wählen Sie aus den Popupmenüs eine Formel für die automatische Benennung von Segmenten. Dabei können Sie entweder die Standardeinstellungen übernehmen oder eigene Optionen wählen.

***Wichtig:** Wenn Sie „Ohne“ für eines der ersten drei Menüs wählen, exportiert Fireworks sich gegenseitig überschreibende Segmentdateien. Das Ergebnis des Exportvorgangs ist eine einzige Grafik und eine Tabelle, die in jeder Zelle diese Grafik anzeigt.*

Standard-ALT-Tag Geben Sie in dieses Textfeld den Text ein, der anstelle der Bilder angezeigt wird, während diese aus dem Internet heruntergeladen werden oder wenn der Ladevorgang fehlgeschlagen ist. In einigen Browsern wird der Text unter Umständen auch als Quickinfo angezeigt, wenn der Zeiger über das Bild bewegt wird. Dieser Text stellt außerdem eine Hilfe für sehbehinderte Webbenutzer dar.

HTML-Dateien mit mehreren Navigationsleisten exportieren (zur Verwendung ohne Framesets) Wählen Sie diese Option beim Exportieren einer Navigationsleiste, die mehrere Seiten miteinander verknüpft. Fireworks exportiert zusätzliche Seiten für jede Schaltfläche in der Navigationsleiste.

Bereiche ohne Segmente einschließen Wählen Sie diese Option, um Bereiche der Leinwand einzuschließen, die nicht mit Segmenten bedeckt sind.

UTF-8-Kodierung verwenden Diese Option ist standardmäßig aktiviert. Damit können Zeichen aus verschiedenen Zeichensätzen im exportierten Dokument angezeigt werden. Um diese Option zu deaktivieren, heben Sie die Auswahl des Kontrollkästchens auf.

- 5 Klicken Sie auf „Standardeinstellungen festlegen“, um diese Einstellungen als Ihre globalen Standardeinstellungen zu speichern..

Exportieren von Adobe PDF-Dateien

Wenn Sie einen Fireworks-Entwurf drucken oder zur Überprüfung weitergeben möchten, können Sie diesen in das Adobe PDF-Format exportieren. Überprüfer können in Adobe Reader® oder Acrobat® Kommentare hinzufügen und die Kommentare anderer beantworten. Informationen zum Einrichten von PDF-Prüfdokumenten finden Sie in der Acrobat-Hilfe.

In exportierten PDF-Dateien bleiben alle Seiten und Hypertext-Links erhalten, sodass Überprüfer im Dokument navigieren können, wie das im Internet der Fall wäre. Im Gegensatz zu HTML-Prototypen bietet Adobe PDF jedoch Sicherheitseinstellungen, mit denen Sie verhindern können, dass Überprüfer Ihre Entwürfe bearbeiten oder kopieren.

- 1 Wählen Sie „Datei“ > „Exportieren“.
- 2 Wählen Sie im Popupmenü „Exportieren“ die Option „Adobe PDF“.
- 3 Wählen Sie die zu exportierenden Seiten und dann „PDF nach Export anzeigen“, um das PDF automatisch in Adobe Reader oder Acrobat zu öffnen.
- 4 Klicken Sie zum Anpassen der PDF-Datei auf „Optionen“ und nehmen Sie dann die folgenden Einstellungen vor:

Kompatibilität Bestimmt, welche Adobe PDF-Anwendungen zum Öffnen der exportierten Datei verwendet werden können.

Komprimierung Bestimmt die Art der Bildkomprimierung zum Reduzieren der Dateigröße. Im Allgemeinen werden bei der JPEG- oder der JPEG2000-Komprimierung bessere Ergebnisse für Fotos mit graduellen Farbübergängen erzielt. Für Illustrationen mit großen, einfarbigen Bereichen ist ZIP besser geeignet.

Qualität JPEG- oder JPEG2000-Komprimierung bietet Bildqualitätseinstellungen an. Bei der Auswahl von hoher Qualität entsteht eine große Datei mit guter Bildqualität.

In Graustufen konvertieren Konvertiert alle Bilder in Graustufenbilder und reduziert so die Dateigröße.

Textauswahl aktivieren Ermöglicht Überprüfen das Kopieren von Text aus der exportierten Datei. Deaktivieren Sie diese Option, um die Dateigröße stark zu reduzieren.

Anschnittwert Bestimmt die Breite des leeren Randes, der das Bild auf jeder Seite umgibt, in Pixeln. Wenn Sie beispielsweise einen Wert von 20 eingeben, wird um jedes Bild ein 20 Pixel breiter Rand angezeigt.

Kennwort zum Öffnen des Dokuments verwenden Verlangt Kennwort zum Öffnen der exportierten Datei.

Kennwort zum Einschränken von Aufgaben verwenden Verlangt Kennwort zum Schutz, um diese ausgewählten Funktionen ausführen zu können: Drucken, Bearbeiten, Kopieren und Kommentieren.

- 5 Klicken Sie auf „OK“, um das Dialogfeld „Optionen“ zu schließen.
- 6 Geben Sie einen Dateinamen und einen Speicherort an und klicken Sie anschließend auf „Speichern“.

***Hinweis:** Falls Seiten in Ihrem Fireworks-Dokumenten eine durchsichtige Leinwand haben, verlieren Objekte mit angewendeten Transparenzen ihre Transparenzeigenschaften, wenn Sie sie in PDF exportieren. Um dies zu vermeiden, stellen Sie die Leinwand vor dem Export in PDF auf einen nicht-transparenten Hintergrund ein.*

Senden von Fireworks-Dokumenten als E-Mail-Anlagen

Sie können ein Fireworks-PNG-Dokument, ein komprimiertes JPEG-Dokument oder auch Dokumente mit anderen Dateiformaten und Optimierungseinstellungen, die im Bedienfeld „Optimieren“ verfügbar sind, versenden.

- 1 Wählen Sie „Datei“ > „Als E-Mail senden“.
- 2 Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:

PNG-Datei für Fireworks Fügt das aktuelle PNG-Dokument einer neuen E-Mail-Nachricht als Anlage an.

Komprimierte JPG-Datei Fügt das aktuelle Dokument einer neuen E-Mail-Nachricht als Anlage an und verwendet dabei die Optimierungseinstellung „JPEG – Höhere Qualität“.

Exporteinstellungen verwenden Fügt das aktuelle Dokument einer E-Mail-Nachricht als Anlage an und verwendet dabei die Einstellungen, die im Bedienfeld „Optimieren“ festgelegt wurden.

***Hinweis:** Mozilla, Netscape 6 und Nisus Emailer werden auf Macintosh-Systemen nicht unterstützt.*

Kapitel 18: Verwenden von Fireworks mit anderen Anwendungen

Ob für das Erstellen von Inhalten für das Internet oder für Multimedia-Anwendungen: Adobe® Fireworks® sollte zur Grundausstattung jedes Designers gehören. Fireworks ist nahtlos mit anderen Anwendungen integriert und bietet eine Reihe von Funktionen, die den Designprozess rationalisieren.

Die enge Integration mit anderen Adobe-Produkten wie Adobe Photoshop® und Adobe GoLive® gewährleistet einen unkomplizierten Arbeitsablauf. So können Sie beispielsweise Photoshop-Grafiken als vollständig bearbeitbare Dateien problemlos importieren und exportieren oder HTML-Dateien mit Fireworks und GoLive erstellen und bearbeiten.

Arbeiten mit Dreamweaver

Adobe Dreamweaver® und Fireworks enthalten viele gemeinsame Funktionen zum Bearbeiten von Dateien, darunter Änderungen von Verknüpfungen, Imagemaps und Tabellensegmenten. Durch die Kombination von Dreamweaver und Fireworks entsteht ein reibungsloser Arbeitsablauf für die Bearbeitung, Optimierung und Platzierung von Webgrafikdateien in HTML-Seiten.

Platzieren von Fireworks-Bildern in Dreamweaver-Dateien

***Hinweis:** Stellen Sie vor Verwendung der folgenden Verfahren sicher, dass Dreamweaver als HTML-Typ im Dialogfeld „HTML-Einstellungen“ gewählt ist.*

Einfügen von Fireworks-Bildern in Dreamweaver über das Bedienfeld „Dateien“

- 1 Exportieren Sie das Bild aus Fireworks in den lokalen Site-Ordner, den Sie in Dreamweaver festgelegt haben.
- 2 Öffnen Sie das Dreamweaver-Dokument in der Entwurfsansicht.
- 3 Ziehen Sie das Bild aus dem Bedienfeld „Dateien“ in das Dreamweaver-Dokument.

Einfügen von Fireworks-Bildern in Dreamweaver über das Menü „Einfügen“

- 1 Platzieren Sie die Einfügemarke im Fenster des Dreamweaver-Dokuments an der gewünschten Position.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Wählen Sie „Einfügen“ > „Bild“.
 - Klicken Sie auf die Schaltfläche „Bild“ in der Kategorie „Allgemein“ der Leiste „Einfügen“.
- 3 Navigieren Sie zu dem aus Fireworks exportierten Bild und klicken Sie auf „OK“.

Erstellen neuer Fireworks-Dateien aus Dreamweaver-Platzhaltern

Bildplatzhalter ermöglichen Ihnen, mit verschiedenen Webseitenlayouts zu experimentieren, bevor Sie die endgültigen Grafiken für eine Seite erstellen. Mit Bildplatzhaltern legen Sie die Größe und Position von Fireworks-Bildern fest, die zu einem späteren Zeitpunkt in Dreamweaver platziert werden.

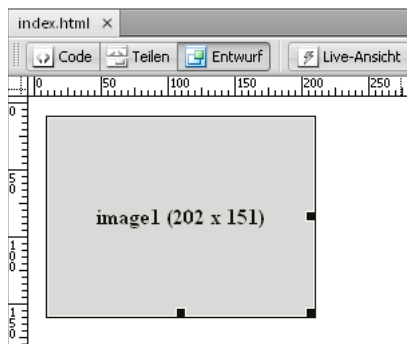
Wenn Sie aus einem Dreamweaver-Bildplatzhalter ein Fireworks-Bild erstellen, wird ein Fireworks-Bild erzeugt, dessen Leinwand dieselben Dimensionen wie der ausgewählte Platzhalter hat.

Hinweis: Die gesamte in Fireworks erstellte Funktionalität wird beim Export in Dreamweaver beibehalten. Gleichmaßen wird das Dreamweaver-Verhalten von Bildplatzhaltern beim Aufrufen von Fireworks und Bearbeiten in diesem Programm beibehalten. Es gibt jedoch eine Ausnahme: Auf Dreamweaver-Bildplatzhalter angewendete indirekte Rollover werden nicht beibehalten, wenn sie in Fireworks geöffnet und bearbeitet werden.

Wenn Sie die Fireworks-Sitzung beendet haben und Sie sich wieder in Dreamweaver befinden, wird der ursprünglich gewählte Platzhalter durch die neu erstellte Fireworks-Grafik ersetzt.

- 1 Speichern Sie in Dreamweaver das gewünschte HTML-Dokument in einem Verzeichnis innerhalb des Dreamweaver-Stammverzeichnisses.
- 2 Platzieren Sie den Einfügepunkt im Dokument an der gewünschten Position. Führen Sie dann einen der folgenden Schritte aus:
 - Wählen Sie „Einfügen“ > „Grafikobjekte“ > „Bildplatzhalter“.
 - Klicken Sie auf das Popupmenü „Bild“ in der Kategorie „Allgemein“ der Leiste „Einfügen“ und wählen Sie „Bildplatzhalter“.
- 3 Geben Sie Name, Größe, Farbe und Alternativtext für den Bildplatzhalter ein.

Ein Bildplatzhalter wird in das Dreamweaver-Dokument eingefügt.

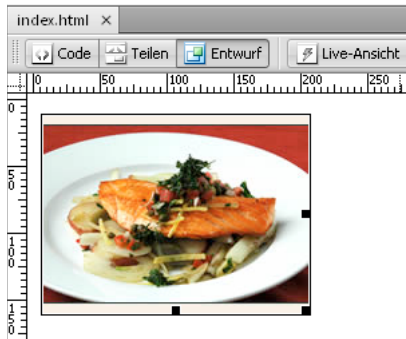


- 4 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Wählen Sie den Bildplatzhalter und klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf „Erstellen“.
 - Doppelklicken Sie bei gedrückter Strg-Taste (Windows) bzw. Befehlstaste (Mac OS) auf den Bildplatzhalter.
 - Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste (Mac OS) und wählen Sie „Bild in Fireworks erstellen“.

Fireworks wird mit einer leeren Leinwand geöffnet, die genau dieselbe Größe wie das Platzhalterbild hat. Oben im Dokumentfenster wird angezeigt, dass Sie ein Dreamweaver-Bild bearbeiten.
- 5 Erstellen Sie ein Bild in Fireworks und klicken Sie auf „Fertig“.
- 6 Geben Sie einen Namen und Speicherort für die PNG-Quelldatei an.
- 7 Geben Sie einen Namen für die exportierten Bilddateien an.

Hierbei handelt es sich um die Bilddateien, die in Dreamweaver angezeigt werden.
- 8 Geben Sie einen Speicherort innerhalb Ihres Dreamweaver-Site-Ordners für die exportierte(n) Bilddatei(en) an und klicken Sie anschließend auf „Speichern“.

Wenn Sie sich wieder in Dreamweaver befinden, wird der ursprünglich gewählte Platzhalter durch die neue Fireworks-Grafik bzw. -Tabelle ersetzt.



Platzieren von Fireworks-HTML-Code in Dreamweaver

Das Exportieren von Fireworks-Dateien zu Dreamweaver ist ein Prozess, der aus zwei Schritten besteht. Zuerst exportieren Sie Dateien aus Fireworks direkt in einen Dreamweaver-Site-Ordner. Dadurch werden an dem von Ihnen angegebenen Speicherort eine HTML-Datei und die damit verbundenen Grafikdateien erzeugt. Dann platzieren Sie den HTML-Code mithilfe der Funktion zum Einfügen von Fireworks-HTML in Dreamweaver.


- 1 Exportieren Sie das Fireworks-HTML-Dokument in das HTML-Format.
- 2 Speichern Sie Ihr Dokument in Dreamweaver an der gewünschten Stelle im Dateisystem.
- 3 Platzieren Sie im betreffenden Dokument den Einfügepunkt an der Stelle, an welcher der eingefügte HTML-Code beginnen soll.
- 4 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Wählen Sie „Einfügen“ > „Grafikobjekte“ > „Fireworks-HTML“.
 - Klicken Sie auf das Popupmenü „Bild“ in der Kategorie „Allgemein“ der Leiste „Einfügen“ und wählen Sie „Fireworks-HTML“.
- 5 Klicken Sie im eingeblendeten Dialogfeld auf „Durchsuchen“ und wählen Sie die gewünschte Fireworks-HTML-Datei.
- 6 (Optional) Wählen Sie „Datei nach dem Einfügen löschen“, um die HTML-Datei in den Papierkorb zu verschieben (Windows) oder unwiderruflich zu löschen (Mac OS), wenn der Vorgang abgeschlossen ist.
 Die mit der HTML-Datei verknüpfte PNG-Quelldatei wird von dieser Option nicht berührt.
- 7 Klicken Sie auf „OK“, um den HTML-Code mit allen zugehörigen Bildern, Segmenten und JavaScript-Codeabschnitten in das Dreamweaver-Dokument einzufügen.

Kopieren von Fireworks-HTML-Code zur Verwendung in Dreamweaver


Wenn Sie Fireworks-HTML-Code in die Zwischenablage kopieren, wird der gesamte mit dem Fireworks-Dokument verknüpfte HTML- und JavaScript-Code in das Dreamweaver-Dokument kopiert. Bilder werden an den von Ihnen angegebenen Speicherort kopiert und Dreamweaver aktualisiert den HTML-Code mit dokumentbezogenen Verknüpfungen zu diesen Bildern.

Hinweis: Diese Methode funktioniert nur mit Dreamweaver. Mit anderen HTML-Editoren kann sie nicht eingesetzt werden.

- ❖ Kopieren Sie den HTML-Code in die Zwischenablage von Fireworks. Fügen Sie ihn dann in ein Dreamweaver-Dokument ein.

 Sie können auch eine exportierte Fireworks-HTML-Datei in Dreamweaver öffnen und dann die gewünschten Abschnitte kopieren und in ein anderes Dreamweaver-Dokument einfügen.

Aktualisieren von Fireworks-HTML-Code, der in Dreamweaver exportiert wurde

 Roundtrip HTML bietet viele Vorteile bei der Arbeit mit HTML-Code, der in Dreamweaver exportiert wurde. (Siehe „Roundtrip HTML“ auf Seite 266.)

- 1 Nehmen Sie in Fireworks am PNG-Dokument Änderungen vor.
- 2 Wählen Sie „Datei“ > „HTML aktualisieren“.
- 3 Suchen Sie die Dreamweaver-Datei mit dem HTML-Code, den Sie aktualisieren möchten, und klicken Sie auf „Öffnen“.
- 4 Navigieren Sie zu dem Ordner, in dem die aktualisierten Bilddateien gespeichert werden sollen, und klicken Sie auf „Öffnen“.

Fireworks aktualisiert den HTML- und JavaScript-Code im Dreamweaver-Dokument. Außerdem exportiert Fireworks die mit dem HTML-Code verknüpften aktualisierten Bilder und legt diese im angegebenen Zielordner ab.

Hinweis: Wenn Fireworks keine übereinstimmenden HTML-Codes zum Aktualisieren finden kann, haben Sie die Möglichkeit, neuen HTML-Code in das Dreamweaver-Dokument einzufügen. Fireworks fügt den JavaScript-Code am Anfang des Dokuments ein und die HTML-Tabelle bzw. die Verknüpfung mit dem Bild am Ende.

Exportieren von Fireworks-Dateien in Dreamweaver-Bibliotheken

Ein *Bibliothekselement* ist ein Teil einer HTML-Datei, die sich im Ordner „Library“ im Stammordner der Site befindet. Bibliothekselemente werden als Kategorie im Bedienfeld „Elemente“ von Dreamweaver dargestellt. Die Bibliothekselemente von Dreamweaver vereinfachen die Bearbeitung und Aktualisierung häufig verwendeter Website-Bestandteile. Bibliothekselemente (Dateien mit der Erweiterung .lbi) lassen sich vom Bedienfeld „Elemente“ auf jede Seite der Website ziehen.

Die können ein Bibliothekselement nicht direkt im Dreamweaver-Dokument bearbeiten, sondern nur das Hauptbibliothekselement. Danach aktualisiert Dreamweaver jede Kopie dieses Elements in Ihrer Website. Dreamweaver-Bibliothekselemente gleichen Fireworks-Symbolen. Änderungen am Hauptbibliotheksdokument werden in alle Bibliotheksinstanzen auf Ihrer Website übernommen.

Hinweis: Popupmenüs werden von Dreamweaver-Bibliothekselementen nicht unterstützt.

- 1 Wählen Sie „Datei“ > „Exportieren“.
- 2 Wählen Sie im Popupmenü „Exportieren“ die Option „Dreamweaver-Bibliothek“.
Wählen oder erstellen Sie einen Ordner namens „Library“ in Ihrer Dreamweaver-Site als Speicherort für die Dateien. Bei dem Namen wird die Groß- und Kleinschreibung beachtet.
- Hinweis:** Dreamweaver erkennt die exportierte Datei nur dann als Bibliothekselement, wenn diese im Ordner „Library“ gespeichert wird.
- 3 Geben Sie einen Dateinamen ein.
- 4 (Optional) Falls das Bild Segmente enthält, legen Sie Segmentierungsoptionen fest.
- 5 Wenn die Bilder in einem Unterordner gespeichert werden sollen, wählen Sie „Bilder in Unterordner ablegen“.
- 6 Klicken Sie auf „Speichern“.

Bearbeiten von Fireworks-Dateien aus Dreamweaver

Die Funktion „Roundtrip HTML“ sorgt für eine enge Integration zwischen Fireworks und Dreamweaver. Mit ihr können Sie an Daten in einer Anwendung Änderungen vornehmen. Diese Änderungen werden dann nahtlos von der anderen Anwendung übernommen.

Roundtrip HTML

Fireworks erkennt und erhält viele der am Dreamweaver-Dokument vorgenommenen Änderungen, einschließlich Änderungen an Links, Imagemaps, Text und HTML in HTML-Segmenten, sowie Funktionalität, die sowohl Fireworks als auch Dreamweaver besitzen. Der Eigenschafteninspektor von Dreamweaver hilft Ihnen, die in Fireworks erstellten Bilder, Tabellensegmente und Tabellen im Dokument wiederzufinden.

Fireworks unterstützt die meisten Bearbeitungsfunktionen von Dreamweaver. Wenn Sie allerdings in Dreamweaver größere Änderungen an der Struktur einer Tabelle vornehmen, kann dies zu Unverträglichkeiten zwischen den zwei Anwendungen führen. In diesem Fall sollten Sie die Dreamweaver-Funktion zum Starten von Fireworks verwenden, um die Tabelle in Fireworks zu bearbeiten.

Hinweis: Mithilfe der Fireworks-Technologie kann Dreamweaver ohne externe Bildbearbeitungsanwendung grundlegende Funktionen zur Bearbeitung von Bildern bereitstellen. Die Bildbearbeitungsfunktionen von Dreamweaver können nur auf Bilder im JPEG- oder GIF-Dateiformat angewandt werden.

Bearbeiten eines in Dreamweaver platzierten Fireworks-Bilds

Hinweis: Vor dem Bearbeiten von Fireworks-Grafiken in Dreamweaver sollten Sie einige vorbereitende Aufgaben ausführen. Weitere Informationen finden Sie unter „[Festlegen von Optionen für das Starten und Bearbeiten](#)“ auf Seite 268.

- 1 Wählen Sie in Dreamweaver „Fenster“ > „Eigenschaften“, um den Eigenschafteninspektor zu öffnen.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Wählen Sie das gewünschte Bild aus. (Der Eigenschafteninspektor erkennt die Auswahl als Fireworks-Bild und zeigt den Namen der erkannten PNG-Quelldatei dieses Bilds an.) Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf Bearbeiten.
 - Doppelklicken Sie bei gedrückter Strg-Taste (Windows) bzw. Befehlstaste (Mac OS) auf das Bild, das Sie bearbeiten möchten.
 - Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste (Mac OS) auf das Bild und wählen Sie aus dem Kontextmenü die Option „Mit Fireworks bearbeiten“.
- 3 Geben Sie an, wenn Sie dazu aufgefordert werden, ob Sie für das platzierte Bild eine Fireworks-Quelldatei suchen möchten.
- 4 Bearbeiten Sie das Bild in Fireworks.
Die vorgenommenen Änderungen werden in Dreamweaver beibehalten.
- 5 Klicken Sie auf „Fertig“, um das Bild mit den aktuellen Optimierungseinstellungen zu exportieren. Aktualisieren Sie dann die von Dreamweaver verwendete GIF- oder JPEG-Datei und speichern Sie die PNG-Quelldatei, falls eine Quelldatei gewählt war.

Hinweis: Wenn Sie ein Bild vom Dreamweaver-Bedienfeld „Site“ aus öffnen, wird die Datei im Standardeditor für den jeweiligen Bildtyp geöffnet. Sie können den Standardeditor unter den Voreinstellungen in Dreamweaver festlegen. Beim Öffnen von Bildern über dieses Bedienfeld öffnet Fireworks nicht die PNG-Originaldatei. Um die Integrationsfunktionen von Fireworks verwenden zu können, müssen Sie das Bild im Dokumentfenster von Dreamweaver öffnen.

Bearbeiten einer in Dreamweaver platzierten Tabelle

Hinweis: Vor dem Bearbeiten von Fireworks-Tabellen in Dreamweaver sollten Sie einige vorbereitende Aufgaben für das Starten und Bearbeiten ausführen. Weitere Informationen finden Sie unter „Festlegen von Optionen für das Starten und Bearbeiten“ auf Seite 268.

- 1 Wählen Sie in Dreamweaver „Fenster“ > „Eigenschaften“, um den Eigenschafteninspektor zu öffnen.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus, um die PNG-Quelldatei im Dokumentfenster zu öffnen:
 - Klicken Sie in die Tabelle und dann in der Statusleiste auf das Tag `TABLE`, um die gesamte Tabelle auszuwählen. (Der Eigenschafteninspektor erkennt die Auswahl als Fireworks-Tabelle und zeigt den Namen der erkannten PNG-Quelldatei dieser Tabelle an.) Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf Bearbeiten.
 - Wählen Sie in der Tabelle ein Bild und klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf „Bearbeiten“.
 - Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste (Mac OS) auf das Bild und wählen Sie dann aus dem Kontextmenü die Option „Mit Fireworks bearbeiten“.
- 3 Nehmen Sie in Fireworks die Änderungen vor.
Dreamweaver erkennt sämtliche Änderungen, die an der Tabelle in Fireworks vorgenommen wurden, und behält diese bei.
- 4 Wenn Sie die Bearbeitung der Tabelle abgeschlossen haben, klicken Sie im Dokumentfenster auf „Fertig“.
Die HTML- und die Bildsegmentdatei werden für die Tabelle mit den aktuellen Optimierungseinstellungen exportiert. Die in Dreamweaver platzierte Tabelle wird aktualisiert, und die PNG-Quelldatei wird gespeichert.

Hinweis: Möglicherweise wird ein Dreamweaver-Fehler gemeldet, wenn Sie eine andere Tabelle in einer Fireworks-Tabelle verschachteln und diese dann mit der Roundtrip-Funktion in Dreamweaver bearbeiten. Weitere Informationen finden Sie in der TechNote 19231 auf der Adobe-Website.

Unterstütztes und nicht unterstütztes Dreamweaver-Verhalten

Wenn eine einzelne unsegmentierte Fireworks-Grafik in ein Dreamweaver-Dokument eingefügt und ein Dreamweaver-Verhalten angewendet wird, besitzt diese Grafik auf der obersten Ebene ein Segment, wenn sie in Fireworks geöffnet und bearbeitet wird. Das Segment ist anfänglich nicht sichtbar, da Segmente beim Öffnen und Bearbeiten von einzelnen unsegmentierten Grafiken, auf die Dreamweaver-Verhalten angewendet wird, deaktiviert sind. Sie können das Segment anzeigen, indem Sie im Bedienfeld „Ebenen“ in der Webebene dessen Sichtbarkeit aktivieren.

Wenn Sie Eigenschaften für ein Segment mit Dreamweaver-Verhalten in Fireworks anzeigen, wird im Textfeld „Hyperlink“ des Eigenschafteninspektors möglicherweise der Text `javascript:;` angezeigt. Das Löschen dieses Texts verursacht keine Probleme. Sie können ihn überschreiben, um bei Bedarf eine URL einzugeben, und das Verhalten ist immer noch dasselbe, wenn Sie zu Dreamweaver zurückkehren.

Beim Arbeiten mit Roundtrip HTML von Dreamweaver aus unterstützt Fireworks Server-Side-Dateiformate wie CFM und PHP.

Dreamweaver unterstützt alle Verhaltensfunktionalitäten, die in Fireworks angewendet werden können. Dazu gehören auch Rollover und Schaltflächen.

Hinweis: Popupmenüs werden von Dreamweaver-Bibliothekselementen nicht unterstützt.

Folgende Dreamweaver-Verhaltensweisen werden von Fireworks bei Starten- und Bearbeiten-Sitzungen unterstützt:

- Einfaches Rollover
- Bild austauschen
- Bildaustausch rückgängig machen

- Statusleistertext festlegen
- Navigationsleistenbild festlegen
- Popupmenü

Hinweis: Fireworks unterstützt keine nicht-systemeigenen Verhalten, einschließlich serverseitigem Verhalten.

Optimieren von in Dreamweaver platzierten Fireworks-Bildern und Animationen

Ändern der Optimierungseinstellungen eines in Dreamweaver platzierten Fireworks-Bilds

- 1 Wählen Sie das Bild in Dreamweaver und führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Wählen Sie „Befehle“ > „Bild optimieren“.
 - Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf die Schaltfläche „Optimieren“.
 - Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste (Mac OS) und wählen Sie aus dem Popupmenü die Option „In Fireworks optimieren“.
- 2 Wenn Sie dazu aufgefordert werden, geben Sie an, ob Sie für das platzierte Bild eine Fireworks-Quelldatei öffnen möchten.
- 3 Nehmen Sie im Dialogfeld „Exportvorschau“ Änderungen vor:
 - Klicken Sie auf die Registerkarte Optionen, um die Optimierungseinstellungen zu ändern.
 - Um Größe und Bereich des exportierten Bilds zu bearbeiten, klicken Sie auf die Registerkarte „Datei“. Wenn Sie Bildabmessungen in Fireworks ändern, müssen Sie die Bildgröße auch im Eigenschafteninspektor zurücksetzen, wenn Sie zu Dreamweaver zurückkehren.
 - Um Animationseinstellungen für das Bild zu bearbeiten, klicken Sie auf die Registerkarte „Animation“.
- 4 Wenn Sie mit dem Bearbeiten des Bilds fertig sind, klicken Sie auf „OK“, um das Bild zu exportieren und in Dreamweaver zu aktualisieren sowie die PNG-Datei zu speichern.
 Falls Sie das Format des Bilds geändert haben, werden Sie vom Dreamweaver Hyperlink-Prüfer aufgefordert, die Verweise auf das Bild zu aktualisieren.

Ändern von Animationseinstellungen

Wenn Sie eine animierte GIF-Datei öffnen und optimieren, können Sie auch die Animationseinstellungen ändern. Die Animationsoptionen im Dialogfeld „Exportvorschau“ sind denen im Bedienfeld „Status“ von Fireworks sehr ähnlich.

Hinweis: Wenn Sie einzelne Grafikelemente in einer Fireworks-Animation bearbeiten möchten, müssen Sie die Fireworks-Animation öffnen und bearbeiten.

Festlegen von Optionen für das Starten und Bearbeiten

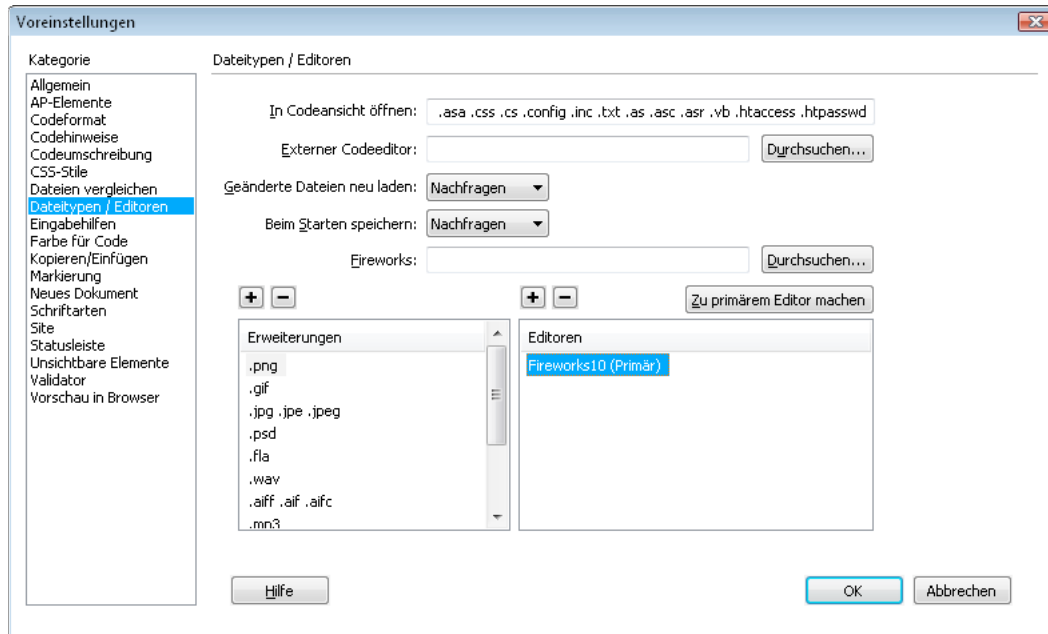
Um Roundtrip HTML effektiv einsetzen zu können, sollten Sie einige vorbereitende Schritte ausführen. Dazu gehört beispielsweise das Festlegen von Fireworks als primären Bildeditor in Dreamweaver, das Angeben von Voreinstellungen für das Starten und Bearbeiten in Fireworks und das Festlegen einer lokalen Site in Dreamweaver.

Festlegen von Fireworks als primären externen Bildeditor für Dreamweaver

Dreamweaver enthält Voreinstellungen für das automatische Starten bestimmter Anwendungsprogramme zum Bearbeiten bestimmter Dateitypen. Damit Sie die Funktionen zum Starten und Bearbeiten von Fireworks verwenden können, muss Fireworks als primärer Editor für GIF-, JPEG- und PNG-Dateien in Dreamweaver definiert sein.

Hinweis: Das Festlegen dieser Voreinstellung ist nur erforderlich, wenn Sie mit dem Starten von Fireworks von Dreamweaver aus Probleme haben.

- 1 Wählen Sie in Dreamweaver „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ und dann „Dateitypen/Editoren“.
- 2 Wählen Sie aus der Liste „Erweiterung“ eine Dateierweiterung für Webbilder (.gif, .jpg oder .png).
- 3 Wählen Sie aus der Liste „Editoren“ die Option „Fireworks“. Falls die Option „Fireworks“ nicht in der Liste aufgeführt ist, klicken Sie auf das Pluszeichen (+). Suchen Sie die Fireworks-Anwendung auf Ihrer Festplatte und klicken Sie dann auf „Öffnen“.



- 4 Klicken Sie auf „Zu primärem Editor machen“.
- 5 Wiederholen Sie die Schritte 2 bis 4, um Fireworks auch als primären Editor für andere Dateitypen von Webbildern zu definieren.

Festlegen der Voreinstellungen zum Starten und Bearbeiten von Fireworks-Quelldateien

Mit den Voreinstellungen zum Starten und Bearbeiten von Fireworks-Dateien können Sie angeben, auf welche Weise die PNG-Datei verarbeitet wird, wenn Sie Fireworks in einer anderen Anwendung öffnen.


Dreamweaver erkennt die Fireworks-Voreinstellungen für das Starten und Bearbeiten *nur* dann, wenn das zum Optimieren geöffnete Bild nicht Teil einer Fireworks-Tabelle ist und keinen korrekten Design Notes-Pfad zu einer PNG-Quelldatei enthält. In allen anderen Fällen, einschließlich dem Starten und Bearbeiten von Fireworks-Bildern, öffnet Dreamweaver automatisch die PNG-Quelldatei und fordert Sie zum Suchen der Quelldatei auf, wenn diese Datei nicht gefunden werden kann.

- 1 Wählen Sie in Fireworks „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ (Windows) bzw. „Fireworks“ > „Einstellungen“ (Mac OS).
- 2 Klicken Sie auf die Kategorie „Starten und Bearbeiten“ und legen Sie die gewünschten Optionen fest.
Weitere Informationen finden Sie unter „[Voreinstellungen für Starten und Bearbeiten](#)“ auf Seite 310.

Wissenswertes zu Design Notes und Quelldateien

Wenn Sie eine Fireworks-Datei aus einer gespeicherten PNG-Quelldatei in eine Dreamweaver-Site exportieren, schreibt Fireworks eine Design Note, die Informationen zur PNG-Datei enthält. Beim Öffnen und Bearbeiten eines Fireworks-Bilds von Dreamweaver aus verwendet Dreamweaver die Design Note, um die PNG-Quelldatei dieser Datei ausfindig zu machen. Sie erzielen die besten Ergebnisse, wenn Sie die PNG-Quelldatei von Fireworks zusammen mit den exportierten Dateien im Dreamweaver-Stammverzeichnis speichern. Auf diese Weise stellen Sie sicher, dass jeder Benutzer, der auf das Stammverzeichnis zugreift, die PNG-Quelldatei auch findet, wenn er Fireworks in Dreamweaver startet.

Übertragen von Site-Dateien mit der Schaltfläche „Dateiverwaltung“

Die Dateiverwaltungsschaltfläche  oben im Dokumentfenster ermöglicht einen einfachen Zugriff auf Dateiübertragungsbefehle. Sie können diese Schaltfläche verwenden, wenn Ihr Dokument sich in einem Dreamweaver-Site-Ordner befindet und die Site Zugriff auf einen Remote-Server hat. Damit Fireworks den Ordner als Site erkennt, müssen Sie in Dreamweaver im Dialogfeld „Sites verwalten“ den Zielordner (oder einen aufnehmenden Ordner) als lokalen Stammordner der Site festlegen.

Hinweis: Vor Verwendung der Optionen „Einchecken“ und „Auschecken“ in Fireworks muss die Option „Ein- und Auschecken von Dateien aktivieren“ für die Dreamweaver-Site gewählt werden, in der sich das Dokument befindet.

Abrufen Kopiert die Remote-Version der Datei in die lokale Site und überschreibt dabei die lokale Datei durch die Remote-Kopie.

Auschecken Dient zum Auschecken der Datei. Dabei wird die lokale Datei durch die Remote-Kopie überschrieben.

Bereitstellen Kopiert die lokale Version der Datei in die Remote-Site und überschreibt dabei die Remote-Datei durch die lokale Kopie.

Einchecken Dient zum Einchecken der Datei. Dabei wird die Remote-Kopie durch die lokale Datei überschrieben.

Auschecken rückgängig Macht das Auschecken der lokalen Datei rückgängig und checkt sie wieder ein. Dabei wird die lokale Datei durch die Remote-Kopie überschrieben.

Hinweis: Die Dateiverwaltungsbefehle sind in Fireworks nur aktiviert, wenn Ihr Dokument sich in einem Dreamweaver-Siteordner befindet und ein Remote-Server definiert wurde. Die Befehle für Dateiverwaltung von Fireworks sind nur für Dateien in Sites verfügbar, die die Transportmethoden Lokal/Netzwerk und FTP verwenden. Dateien in Sites, die SFTP oder Transportmethoden anderer Hersteller wie SourceSafe, WebDAV und RDS verwenden, können nicht aus Fireworks an den Remote-Server übertragen oder von dort abgerufen werden.

Arbeiten mit HomeSite, GoLive und anderen HTML-Editoren

Fireworks und Adobe HomeSite® sind weiterhin eng miteinander integriert, sodass Sie Fireworks von HomeSite aus starten können, um Webgrafiken zu bearbeiten. Die vorgenommenen Änderungen werden automatisch auf das in HomeSite platzierte Bild angewendet, wenn Sie Fireworks beenden. Beide Anwendungen zusammen stellen eine höchst effiziente Arbeitsplattform dar, mit der Sie grafische Webdateien in HTML-Seiten bearbeiten können.

Platzieren von Fireworks-Bildern in HomeSite

Nachdem Sie GIF- oder JPEG-Bilder aus Fireworks exportiert haben, können Sie diese in ein HomeSite-Dokument einfügen.

- 1 Speichern Sie das Dokument in HomeSite (für die Erstellung relativer Pfade zu Bildern erforderlich).
- 2 Gehen Sie im Fenster „Ressourcen“ zu dem exportierten Fireworks-Bild und wählen Sie es aus.
- 3 Führen Sie einen der folgenden Schritte durch, um das Fireworks-Bild in das HomeSite-Dokument einzufügen:
 - Ziehen Sie die Datei mit der Maus vom Fenster „Ressourcen“ an die gewünschte Stelle im HTML-Code auf der Registerkarte „Bearbeiten“ im Dokumentfenster.
 - Positionieren Sie auf der Registerkarte „Bearbeiten“ des Dokumentfensters die Einfügemarke an der Stelle, an der Sie das Fireworks-Bild einfügen möchten. Klicken Sie dann mit der rechten Maustaste im Fenster „Ressourcen“ auf die Datei und wählen Sie „Als Verknüpfung einfügen“.

Im HTML-Code wird eine Verknüpfung zum Fireworks-Bild erstellt. Klicken Sie auf die Registerkarte „Durchsuchen“, um eine Vorschau des Bilds innerhalb des HomeSite-Dokuments anzuzeigen.

Platzieren von Fireworks-HTML in HomeSite

Hinweis: Vor dem Exportieren, Kopieren oder Aktualisieren von Fireworks-HTML zur Verwendung in HomeSite sollten Sie im Dialogfeld „HTML-Einstellungen“ die Einstellung „Generic“ als HTML-Typ festlegen.

Weitere Informationen finden Sie in der Fireworks-Hilfe.

Exportieren von Fireworks-HTML in HomeSite

Durch das Exportieren von HTML aus Fireworks werden an dem von Ihnen angegebenen Speicherort eine HTML-Datei und die damit verbundenen Grafikdateien erzeugt. Sie können eine exportierte Fireworks HTML-Datei in HomeSite zur weiteren Bearbeitung öffnen.

- ❖ Exportieren Sie Ihr Dokument in Fireworks in HTML. Öffnen Sie dann die exportierte Datei in HomeSite mit „Datei“ > „Öffnen“.

Kopieren von Fireworks-HTML in die Zwischenablage zur Verwendung in HomeSite

Kopieren Sie in Fireworks generierten HTML-Code in die Zwischenablage von Fireworks. Fügen Sie ihn dann direkt in ein HomeSite-Dokument ein. Alle benötigten Bilder werden in ein Verzeichnis exportiert, das Sie angeben.

- ❖ Kopieren Sie HTML-Code in die Zwischenablage von Fireworks. Fügen Sie ihn dann in ein HomeSite-Dokument ein.

Kopieren von Code aus einer exportierten Fireworks-Datei und Einfügen des Codes in HomeSite

- ❖ Exportieren Sie eine Fireworks HTML-Datei. Kopieren Sie dann den gewünschten Code und fügen Sie ihn in ein vorhandenes HomeSite-Dokument ein.

Aktualisieren von in HomeSite exportiertem Fireworks-HTML

- ❖ Verwenden Sie den Fireworks-Befehl „HTML aktualisieren“.

Bearbeiten von Fireworks-Bildern in HomeSite

- 1 Speichern Sie in HomeSite das gewünschte Dokument.

- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Klicken Sie mit der rechten Maustaste im Fenster „Ressourcen“ auf einer der Dateiregisterkarten auf die Bilddatei.
 - Klicken Sie im Fenster „Ergebnisse“ auf der Registerkarte „Piktogramm“ mit der rechten Maustaste auf das Bild.
 - Klicken Sie im Dokumentfenster auf der Registerkarte „Bearbeiten“ mit der rechten Maustaste auf das zugehörige `img`-Tag im HTML-Code.
- 3 Wählen Sie aus dem Popupmenü die Option zum Bearbeiten in Fireworks.
HomeSite startet Fireworks, falls die Anwendung noch nicht läuft.
- 4 Geben Sie an, wenn Sie dazu aufgefordert werden, ob Sie für das platzierte Bild eine Fireworks-Quelldatei suchen möchten. Weitere Informationen zu Fireworks-PNG-Quelldateien finden Sie in der Fireworks-Hilfe.
- 5 Bearbeiten Sie das Bild in Fireworks.
Das Dokumentfenster zeigt an, dass Sie ein Fireworks-Bild in einer anderen Anwendung bearbeiten.
- 6 Wenn Sie alle Änderungen vorgenommen haben, klicken Sie im Dokumentfenster auf Fertig.
Das Bild wird mit den aktuellen Einstellungen zurück nach HomeSite exportiert, und die PNG-Quelldatei wird gespeichert, falls eine Quelldatei ausgewählt wurde.

Arbeiten mit GoLive und anderen HTML-Editoren

Fireworks generiert reinen HTML-Code, der von allen HTML-Editoren gelesen werden kann. Der Import von HTML-Inhalt wird ebenfalls unterstützt. Dank dieser Fähigkeit können Sie fast jedes HTML-Dokument in Fireworks öffnen und bearbeiten.

Sie können Fireworks-HTML wie mit anderen HTML-Editoren auch nach GoLive exportieren und kopieren. Die einzige Ausnahme ist, dass Sie GoLive HTML als HTML-Stil auswählen müssen, bevor Sie HTML-Code aus Fireworks exportieren bzw. kopieren.

Hinweis: Der GoLive-HTML-Stil unterstützt keinen Code für Popupmenüs. Wenn Ihr Fireworks-Dokument Popupmenüs enthält, sollten Sie vor dem Exportieren als HTML-Stil die Option „Generic“ wählen.

Arbeiten mit Flash

- Fireworks-Vektoren, -Bitmaps, -Animationen sowie -Grafiken für Schaltflächen mit mehreren Zuständen können problemlos für die Nutzung in Adobe Flash® importiert, kopiert, eingefügt oder exportiert werden.
- Die Funktionalität zum Starten und Bearbeiten macht das Bearbeiten von Fireworks-Grafiken in Flash einfach. Bei der Arbeit in Flash werden die in Fireworks festgelegten Voreinstellungen für das Starten und Bearbeiten stets angewendet.
- Der Flash-HTML-Stil unterstützt keinen Code für Popupmenüs. Verhaltenseigenschaften von Fireworks-Schaltflächen und andere Interaktivitätsfunktionen können nicht in Flash importiert werden.

Platzieren von Fireworks-Grafiken in Flash

Durch Importieren bzw. Kopieren von Fireworks-PNG-Dateien können Sie am besten steuern, wie Grafiken und Animationen in Flash eingefügt werden. Es lassen sich auch aus Fireworks exportierte JPEG-, GIF-, PNG- und SWF-Dateien importieren.

Hinweis: Beim Importieren oder Kopieren und Einfügen von Fireworks-Grafiken in Flash gehen einige Attribute wie Live-Filter und Texturen verloren. Sie können Konturfarbverläufe nicht in Fireworks kopieren und in ein Flash-Dokument einfügen oder aus Fireworks in Flash importieren. Weiterhin unterstützt Flash nur einfarbige und Verlaufsfüllungen sowie einfache Pinselstriche.

Importieren von Fireworks-PNG-Dateien in Flash

Sie können Fireworks-PNG-Quelldateien direkt in Flash exportieren, ohne diese in ein anderes Grafikformat umwandeln zu müssen. Alle Fireworks-Vektoren, -Bitmaps, -Animationen und -Grafiken für Schaltflächen mit mehreren Zuständen können in Flash importiert werden.

Hinweis: Verhaltensfunktionalität von Fireworks-Schaltflächen und andere Interaktivitätsfunktionen können nicht in Flash importiert werden, weil Fireworks-Verhalten auf JavaScript-Code basieren, der nicht Bestandteil des Dateiformats ist. Flash verwendet internen ActionScript-Code.

- 1 Speichern Sie das Dokument in Fireworks.
- 2 Wechseln Sie zu einem in Flash geöffneten Dokument.
- 3 (Optional) Klicken Sie auf den Keystate und die Ebene, in die Sie die Fireworks-Daten importieren möchten.
- 4 Wählen Sie „Datei“ > „Importieren“.
- 5 Navigieren Sie zur PNG-Datei und wählen Sie sie.
- 6 Führen Sie im Dialogfeld „Fireworks-Dokument importieren“ einen der folgenden Schritte aus:
 - Wählen Sie die Option „Als auf eine Ebene reduzierte Bitmap importieren“.
 - Wählen Sie aus den beiden Popupmenüs eine Importoption aus.
- 7 Legen Sie fest, wie Text importiert werden soll.
- 8 Klicken Sie auf „OK“.

Hinweis: Die von Ihnen gewählten Optionen im Dialogfeld „Fireworks-Dokument importieren“ werden gespeichert und als Standardeinstellungen verwendet.

Optionen zum Importieren von Fireworks-Grafiken, -Vektorobjekten und -Text

Optionen zum Importieren von Grafiken

Als auf eine Ebene reduzierte Bitmap importieren Importiert ein einziges, nicht bearbeitbares Bild.

Alle Seiten als Movieclips in neue Status importieren Importiert alle Seiten der PNG-Datei in eine neue Flash-Ebene, die den Namen der PNG-Datei übernimmt. In der neuen Ebene wird an der Position des aktuellen Status ein Keystate erstellt, die erste Seite der PNG-Datei wird als Movieclip in diesem Status platziert und alle anderen Seiten werden in den nachfolgenden Status als Movieclips platziert. Die Ebenenhierarchie und die Status innerhalb der PNG-Datei bleiben erhalten.

Seite 1 als Movieclip in den aktuellen Status importieren Der Inhalt der ausgewählten Seite wird als Movieclip importiert, der dann im aktiven Status auf der aktiven Ebene in der Flash-Datei platziert wird. Die Ebenenhierarchie und die Status innerhalb der PNG-Datei bleiben erhalten.

Alle Seiten als Movieclips in neue Szenen importieren Importiert alle Seiten der PNG-Datei und ordnet jede Seite als Movieclip einer neuen Szene zu. Alle Ebenen und Status innerhalb der Seiten bleiben erhalten. Wenn in der Flash-Datei bereits Szenen enthalten sind, werden die neuen Szenen hinter den vorhandenen hinzugefügt.

Seite 1 in neue Ebene importieren Die gewählte Seite wird als neue Ebene importiert. Status werden als separate Status in die Zeitleiste importiert.

Optionen zum Importieren von Vektorobjekten

Als Bitmaps importieren, um Erscheinungsbild beizubehalten Behält die Bearbeitbarkeit von Vektorobjekten bei, sofern sie keine speziellen Füllungen, Pinselstriche oder Effekte enthalten, die von Flash nicht unterstützt werden. Zum Beibehalten des Erscheinungsbilds solcher Objekte konvertiert Flash diese in Bitmap-Bilder, die nicht bearbeitet werden können.

Als bearbeitbare Pfade importieren Behält die Bearbeitbarkeit aller Vektorobjekte bei. Falls Objekte spezielle Füllungen, Pinselstriche oder Effekte enthalten, die von Flash nicht unterstützt werden, können diese Eigenschaften nach dem Import anders aussehen.

Optionen zum Importieren von Text

Als Bitmaps importieren, um Erscheinungsbild beizubehalten Behält die Bearbeitbarkeit von Text bei, sofern er keine speziellen Füllungen, Pinselstriche oder Effekte enthält, die von Flash nicht unterstützt werden. Zum Beibehalten des Erscheinungsbilds eines solchen Texts konvertiert Flash diesen in ein Bitmap-Bild, das nicht bearbeitet werden kann.

Gesamten Text bearbeitbar lassen Behält die Bearbeitbarkeit des gesamten Textes bei. Falls Textobjekte spezielle Füllungen, Pinselstriche oder Effekte enthalten, die von Flash nicht unterstützt werden, können diese Objekte nach dem Import anders aussehen.

Kopieren oder Ziehen von Fireworks-Grafiken in Flash

Zum Kopieren von Grafiken in Flash-Versionen vor Flash 8 müssen Sie „Bearbeiten“ > „Pfadumrisse kopieren“ wählen.

Hinweis: Möglicherweise müssen Sie die Gruppierung der Objekte aufheben („Modifizieren“ > „Gruppierung aufheben“), damit sie in Flash als separate Vektorobjekte bearbeitbar sind.

- 1 Wählen Sie die zu kopierenden Objekte in Fireworks aus.
- 2 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Kopieren“ und wählen Sie dann im Flash-Popupmenü die Option „Kopieren“.
- 3 Erstellen Sie in Flash ein neues Dokument und wählen Sie „Bearbeiten“ > „Einfügen“ oder ziehen Sie die Datei direkt aus Fireworks zu Flash.
- 4 Wählen Sie im Dialogfeld „Fireworks-Dokument importieren“ eine Option für das Importziel:

Aktuelle Status als Movieclip Der Inhalt, der eingefügt wird, wird als Movieclip importiert, der dann im aktiven Status auf der aktiven Ebene in der Flash-Datei platziert wird. Die Ebenenhierarchie und die Status innerhalb der PNG-Datei bleiben erhalten.

Neue Ebene Der eingefügte Inhalt wird als neue Ebene importiert. Status werden als separate Status in die Zeitleiste importiert.
- 5 Legen Sie fest, wie Vektorobjekte importiert werden sollen.
- 6 Legen Sie fest, wie Text importiert werden soll.
- 7 Klicken Sie auf „OK“.

Hinweis: Die von Ihnen gewählten Optionen im Dialogfeld „Fireworks-Dokument importieren“ werden gespeichert und als Standardeinstellungen verwendet.

Informationen zur Flash-Bibliotheksstruktur

Fireworks-Objekte werden in den Ordner „Fireworks Objects Folder“ in der Flash-Bibliothek importiert. Die Struktur innerhalb dieses Ordners ist folgendermaßen aufgebaut:

Datei1-Ordner // Hat den Namen der Fireworks-Datei

- Seite1-Ordner // Hat den Namen der Seite (falls es mehrere Seiten gibt)
 - Seite 1 // Hat den Namen der Seite
 - — Status1-Ordner // Hat den Namen des Status (falls es mehrere gibt)
 - — Status 1 // Hat den Namen des Status
 - — — Symbol 1 in Status 1 // Nach dem Symbolnamen benannt
 - — — Symbol 2 in Status 1
 - ...
 - Freigegebene-Ebenen-Ordner // Statusübergreifend freigegebene Ebenen in Seite 1
 - — Freigegebene-Ebene-Ordner // Hat den Namen der freigegebenen Ebene
 - — Freigegebene-Ebene-Symbol
- Seite2-Ordner
 - Seite 2
 - Symbol 1 in Seite 2 (für eine Seite ohne Status)
 - ...
- Masterseiten-Ordner
 - Masterseite
 - Symbol 1 in Masterseite
 - ...
 - Freigegebene-Ebenen-Ordner // Für Seiten freigegebene Ebenen
 - — Freigegebene-Ebene-Ordner // Hat den Namen der freigegebenen Ebene
 - — Freigegebene-Ebene-Symbol

Importieren von Fireworks-Symbolen in Flash

Wenn Sie Fireworks-Symbole in Flash importieren, sollten Sie folgende Punkte beachten:

- Bei einem Symbol mit 9-Slice-Skalierung werden die vier Segmenthilfslinien in Flash importiert und beibehalten. Allerdings bleibt die 9-Slice-Skalierung bei Animationen nicht erhalten. Die importierten Symbole werden als Symbole in der Flash-Bibliothek gespeichert.
- Änderungen an intelligenten Symbolen, die nicht direkt an der Originalversion des Symbols vorgenommen wurden, gehen verloren. Es wird die Masterkopie des Symbols importiert.
- Intelligente Grafiksymbole werden in Form einer PNG-Datei und einer JSF-Datei gespeichert. Es wird nur die PNG-Datei importiert. Falls das Symbol aus mehreren Pfaden besteht, werden die Pfade zu einem Symbol kombiniert.
- Um die volle Funktionalität eines intelligenten Symbols auch in Flash zu erhalten, sollten Sie es durch die jeweilige Flash-Version ersetzen.

Erhalten von Sichtbarkeit und Fixierung

Objekte und Ebenen, die in der PNG-Datei ausgeblendet sind, werden importiert und bleiben in Flash ausgeblendet. Nicht sichtbare Teile von intelligenten Grafiksymbolen werden jedoch nicht importiert (z. B. der Over- oder Down-Status einer Schaltfläche).

Ist eine Ebene gesperrt oder ausgeblendet, übernehmen alle Objekte und Unterebenen der Ebene diese Einstellung und behalten sie beim Import in Flash bei.

Wenn Sie eine einzelne Seite in eine neue Flash-Ebene importieren, erstellt Flash eine Ebene für die gesamte Seite und zeigt alle Objekte an. Sichtbarkeits- und Sperrattribute bleiben nicht erhalten.

Unterstützte Photoshop-Ebeneneffekte

Photoshop-Live-Filter - Schlagschatten Zuordnung:

- size entspricht blurX, blurY
- distance entspricht distance
- color entspricht color
- angle entspricht 180 - (Photoshop-Filter-Winkel)

Photoshop-Live-Filter - Schatten nach innen Zuordnung:

- size entspricht blurX, blurY
- distance entspricht distance
- color entspricht color
- angle entspricht 180 - (Photoshop-Filter-Winkel)

Photoshop-Live-Filter - Schein nach außen Zuordnung:

- Opacity entspricht strength
- color entspricht color
- size entspricht blurX, blurY

Photoshop-Live-Filter - Schein nach innen Zuordnung:

- Opacity entspricht strength
- color entspricht color
- size entspricht blurX, blurY
- Objekte mit anderen Photoshop-Ebeneneffekten werden gerastert.

Exportieren von Fireworks-Grafiken in andere Formate für die Verwendung in Flash

Sie können Fireworks-Grafiken in die Formate JPEG, GIF, PNG und Adobe Illustrator 8 (AI) exportieren und diese dann in Flash importieren.

Obwohl PNG das native Dateiformat für Fireworks ist, unterscheiden sich PNG-Grafikdateien, die aus Fireworks exportiert wurden, von den PNG-Quelldateien, die Sie in Fireworks speichern. Wie GIF- oder JPEG-Dateien enthalten exportierte PNG-Dateien nur Bilddaten und keine zusätzlichen Informationen über Segmente, Ebenen, Interaktivität, Live-Filter und anderen bearbeitbaren Inhalt.

Exportieren von Fireworks-Grafiken und -Animationen als SWF-Dateien

Fireworks-Grafiken und -Animationen können als Flash SWF-Dateien exportiert werden. Wählen Sie im Dialogfeld mit den Flash SWF-Exportoptionen die Option „Erscheinungsbild beibehalten“, um die Strichgröße und -farbe zu erhalten.

Folgende Formatierungseinstellungen gehen beim Export in das SWF-Format verloren: Mischmodus, Ebenen, (vor dem Export angewendete) Masken, Segmentobjekte, Imagemaps, Verhalten, Füllmuster und Konturfarbverläufe.

- 1 Wählen Sie „Datei“ > „Speichern unter“.
- 2 Geben Sie einen Dateinamen ein und wählen Sie einen Ziellordner.
- 3 Wählen Sie als Format „Adobe Flash SWF“.
- 4 Klicken Sie auf „Optionen“. Wählen Sie dann eine Objektoption:

Pfade beibehalten Behält die Bearbeitbarkeit der Pfade bei. Sämtliche Effekte und Formatierungen gehen dabei verloren.

Erscheinungsbild beibehalten Konvertiert Vektorobjekte bei Bedarf in Bitmap-Objekte und behält das Erscheinungsbild von angewendeten Strichen und Füllungen bei. Die Grafik kann dann nicht mehr bearbeitet werden.

- 5 Wählen Sie eine Textoption:

Bearbeitbarkeit beibehalten Behält die Bearbeitbarkeit von Text bei. Sämtliche Effekte und Formatierungen gehen dabei verloren.

In Pfade konvertieren Konvertiert Text in Pfade. Hierdurch werden alle in Fireworks vorgenommenen benutzerdefinierten Einstellungen zu Unterschneidung und Abstand beibehalten. Die Bearbeitbarkeit als Text geht verloren.

- 6 Stellen Sie die Qualität von JPEG-Bildern mithilfe des Schiebereglers „JPEG-Qualität“ ein.
- 7 Wählen Sie die zu exportierenden Status und die Statusrate pro Sekunde.
- 8 Klicken Sie auf „OK“ und dann im Dialogfeld „Exportieren“ auf „Speichern“.

Exportieren von 8-Bit-PNG-Dateien mit Transparenz

Wenn Sie 32-Bit-PNG-Dateien mit Transparenz exportieren möchten, können Sie die Fireworks-PNG-Quelldateien einfach direkt in Flash importieren. Gehen Sie zum Exportieren von 8-Bit-PNG-Dateien mit Transparenz wie folgt vor:

- 1 Wählen Sie in Fireworks „Fenster“ > „Optimieren“, um das Bedienfeld „Optimieren“ zu öffnen.
- 2 Wählen Sie als Exportdateiformat „PNG 8“ und aus dem Popupmenü „Transparenz“ die Option „Alphatransparenz“.
- 3 Wählen Sie „Datei“ > „Exportieren“.
- 4 Wählen Sie aus dem Popupmenü „Dateityp“ die Option „Nur Bilder“.
- 5 Geben Sie einen Namen für die Datei ein und speichern Sie sie.

Importieren von exportierten Fireworks-Grafiken und -Animationen in Flash

- 1 Erstellen Sie in Flash ein neues Dokument.

Hinweis: Wenn Sie eine Fireworks-Grafik in eine vorhandene Flash-Datei importieren, erstellen Sie in Flash eine neue Ebene.

- 2 Wählen Sie „Datei“ > „Importieren“ und suchen Sie dann die Grafik- oder Animationsdatei.
- 3 Klicken Sie auf „Öffnen“, um die Datei zu importieren.

Editieren von Grafiken in Flash mithilfe von Fireworks

Dank der integrierten Funktion zum Starten und Bearbeiten können Sie mit Fireworks Änderungen an einer Grafik vornehmen, die bereits in Flash importiert wurde, selbst wenn Sie die Grafik nicht aus Fireworks exportiert haben.

Hinweis: Eine Ausnahme bilden Dateien im nativen Fireworks-PNG-Format, die in Flash importiert wurden. Diese müssen als auf die Hintergrundebene reduzierte Bitmap-Bilder importiert werden.

Wenn Sie die Grafik aus Fireworks exportiert und die Original-PNG-Datei gespeichert haben, können Sie die PNG-Datei in Fireworks innerhalb von Flash bearbeiten. Wenn Sie nach Flash zurückkehren, werden sowohl die PNG-Datei als auch die Flash-Grafik aktualisiert.

- 1 Klicken Sie in Flash mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste (Mac OS) im Bedienfeld „Dokumentbibliothek“ auf die Grafikdatei.
- 2 Wählen Sie aus dem Popupmenü die Option „Mit Fireworks bearbeiten“.

Hinweis: Falls die Option „Mit Fireworks bearbeiten“ nicht im Popupmenü aufgeführt ist, wählen Sie „Bearbeiten mit“ und suchen die Fireworks-Anwendung.

- 3 Klicken Sie im Feld „Quelle suchen“ auf „Ja“, um die ursprüngliche PNG-Datei für Ihre Fireworks-Grafik zu suchen. Klicken Sie dann auf „Öffnen“.
- 4 Bearbeiten Sie das Bild und klicken Sie dann auf „Fertig“.

Fireworks exportiert eine neue Grafik in Flash und speichert die Original-PNG-Datei.

Siehe auch

„Voreinstellungen für Starten und Bearbeiten“ auf Seite 310

Arbeiten mit FreeHand und Illustrator

Die gemeinsame Verwendung von Vektorgrafiken in Fireworks und vektororientierten Grafikanwendungen wie Adobe FreeHand® und Adobe Illustrator® ist problemlos möglich. Allerdings können Objekte von Anwendung zu Anwendung etwas anders dargestellt werden, da Fireworks nicht sämtliche Funktionen aller vektororientierten Grafikanwendungen beinhaltet.

Fireworks unterstützt Grafiken aus FreeHand 7 und höher.

Platzieren von FreeHand-Grafiken in Fireworks

Optionen zum Importieren von FreeHand-Grafiken in Fireworks

Skalieren Gibt den Skalierungsprozentsatz für die importierte Datei an.

Breite und Höhe Geben Breite und Höhe der importierten Datei in Pixel, Zoll oder Zentimeter an.

Auflösung Gibt die Auflösung der importierten Datei an.

Anti-Alias bewirkt, dass importierte Objekte geglättet werden, um gezackte Ränder zu vermeiden. Sie können diese Option getrennt für Text und Pfade auswählen. Mit dem Eigenschafteninspektor können Sie für gewählte Objekte zwischen „Anti-Alias“ und „Hart“ umschalten.

Dateikonvertierung gibt an, wie mehrseitige Dokumente beim Import behandelt werden:

- **Seite öffnen** Importiert nur die angegebene Seite.

- **Seiten als Status öffnen** Importiert alle Seiten aus dem Dokument und platziert jede in einem separaten Status.
- **Ebenen ignorieren** Importiert alle Objekte auf eine einzige Ebene.
- **Ebenen berücksichtigen** Behält die Ebenenstruktur der importierten Datei bei.
- **Ebenen in Status konvertieren** Platziert jede Ebene des importierten Dokuments in einem separaten Status.

Unsichtbare Ebenen einschließen bewirkt, dass auch die Objekte auf ausgeblendeten Ebenen importiert werden. Andernfalls werden unsichtbare Ebenen übergangen.

Hintergrundebenen einschließen Importiert Objekte aus der Hintergrundebene des Dokuments. Andernfalls wird die Hintergrundebene übergangen.

Als Bilder wiedergeben Rastert komplexe Gruppierungen, Mischungen oder Flächenfüllungen und platziert diese jeweils als einzelnes Bitmap-Objekt in einem Fireworks-Dokument. Geben Sie eine Zahl in das Textfeld ein, um zu bestimmen, wie viele Objekte eine Gruppierung, Mischung oder Flächenfüllung mindestens enthalten muss, damit sie beim Importieren gerastert wird.

Importieren von Vektorgrafiken aus einer FreeHand-Datei

- 1 Wählen Sie in Fireworks „Datei“ > „Importieren“, um zur gewünschten FreeHand-Datei zu navigieren. Klicken Sie dann auf „Öffnen“.
- 2 Legen Sie im Dialogfeld „Vektordatei-Optionen“ Optionen fest.
- 3 Klicken Sie auf „OK“.

Kopieren einer gewählten FreeHand-Grafik und Einfügen der Grafik in Fireworks

- 1 Wählen Sie in FreeHand „Bearbeiten“ > „Kopieren“.
- 2 Erstellen Sie in Fireworks ein neues Dokument bzw. öffnen Sie ein vorhandenes Dokument.
- 3 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Einfügen“.

Platzieren einer FreeHand-Grafik in Fireworks durch Ziehen mit der Maus

- ❖ Ziehen Sie die Grafik aus FreeHand mit der Maus und legen Sie diese in einem geöffneten Fireworks-Dokument ab.



Wenn FreeHand und Fireworks in Windows maximiert sind, ziehen Sie die FreeHand-Grafik auf das Fireworks-Symbol in der Symbolleiste. Belassen Sie sie dort ein paar Sekunden, bis das Dokumentfenster von Fireworks angezeigt wird. Ziehen Sie den Mauszeiger auf die Leinwand, und geben Sie die Maustaste frei.

Platzieren von Fireworks-Grafiken in FreeHand

Importieren von Fireworks-Grafiken in FreeHand

FreeHand kann Ebenen, Status, Vektoren, Text, Bitmaps und verschiedene Effekte, die von beiden Anwendungen unterstützt werden, aus Fireworks importieren. Ausgeblendete Fireworks-Ebenen werden übergangen und nicht importiert. Ob der importierte Inhalt bearbeitet werden kann, hängt von den Optionen ab, die im Dialogfeld mit den Importeinstellungen für Fireworks PNG gewählt wurden.

- 1 Speichern Sie das Dokument in Fireworks.
- 2 Wechseln Sie in FreeHand zu einem geöffneten Dokument.
- 3 Wählen Sie „Datei“ > „Importieren“ oder „Datei“ > „Öffnen“.
- 4 Navigieren Sie im Dialogfeld „Importieren“ zur PNG-Datei und markieren Sie diese. Klicken Sie dann auf „Öffnen“.

- 5 Wählen Sie im Dialogfeld mit den Importeinstellungen für Fireworks PNG eine Dateikonvertierungsoption:
Status als Seiten öffnen Importiert Fireworks-Status in separate FreeHand-Seiten.
 (Optional) Wählen Sie „Ebenen berücksichtigen“, um Fireworks-Ebenen in FreeHand-Ebenen zu konvertieren. Um den Inhalt aller Fireworks-Ebenen auf einer einzigen Ebene zu kombinieren, heben Sie die Auswahl von „Ebenen berücksichtigen“ auf.
Status als Ebenen öffnen Importiert Fireworks-Status als separate Ebenen.
- 6 Wählen Sie aus dem Popupmenü „Status“ einen Status zum Importieren aus. Um jeden Status zu importieren, wählen Sie „Alle“ (nur verfügbar, wenn Sie Status als Ebenen öffnen oder eine PNG-Datei öffnen, statt sie zu importieren).
- 7 Legen Sie fest, wie Objekte importiert werden sollen:
Bei Bedarf rastern, um Erscheinungsbild beizubehalten Konvertiert einige Vektorobjekte in nicht bearbeitbare Bitmap-Bilder. Hierbei werden nur Objekte konvertiert, die Effekte, Pinselstriche und Füllungen aufweisen, die von FreeHand nicht unterstützt werden.
Alle Pfade bearbeitbar lassen Ermöglicht das Bearbeiten aller importierten Vektorobjekte. Einige Objekte sehen in FreeHand möglicherweise etwas anders aus als in Fireworks, da die beiden Anwendungen Daten auf unterschiedliche Weise interpretieren. Effekte, die nicht von beiden Anwendungen unterstützt werden, gehen möglicherweise verloren.
- 8 Legen Sie fest, wie Text importiert werden soll:
Bei Bedarf rastern, um Erscheinungsbild beizubehalten Konvertiert einige Textobjekte in nicht bearbeitbare Bitmap-Bilder. Hierbei werden nur Textobjekte konvertiert, die Effekte, Pinselstriche und Füllungen aufweisen, die von FreeHand nicht unterstützt werden.
Gesamten Text bearbeitbar lassen Ermöglicht das Bearbeiten des gesamten importierten Textes. Einige Textobjekte sehen in FreeHand möglicherweise etwas anders aus als in Fireworks, und Effekte, die nicht von beiden Anwendungen unterstützt werden, gehen eventuell verloren.
- 9 Wählen Sie die Option „Als auf eine Ebene reduzierte Bitmap importieren“, um das Erscheinungsbild des gesamten Fireworks-Dokuments in unbearbeitbarer Form zu erhalten.
- 10 Klicken Sie auf „OK“ und dann im FreeHand-Dokumentfenster an der Stelle, an der die Fireworks-PNG-Datei angezeigt werden soll.

Kopieren von Fireworks-Grafiken und Einfügen der Grafiken in FreeHand

- 1 Wählen Sie die zu kopierenden Objekte in Fireworks aus.
- 2 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Kopieren“.
- 3 Wechseln Sie in FreeHand zu einem geöffneten Dokument.
- 4 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Einfügen“.
- 5 Wählen Sie die gewünschten Importoptionen und klicken Sie auf „OK“.

Kopieren von Fireworks-Pfaden und Einfügen der Pfade in FreeHand

Mit dem Befehl „Als Vektoren kopieren“ können Sie gewählte Fireworks-Pfade kopieren und in FreeHand einfügen. Der Befehl „Als Vektoren kopieren“ ist insbesondere dann nützlich, wenn Sie nur Pfade und nicht deren Inhalt kopieren möchten.

Hinweis: Verwenden Sie den Befehl „Als Vektoren kopieren“ mit FreeHand 10 und früheren Versionen. Bei FreeHand MX sollten Sie stattdessen den Befehl „Bearbeiten“ > „Kopieren“ wählen, um das Erscheinungsbild des Objekts vollständig beizubehalten und eine optimierte Bearbeitbarkeit zu erzielen.

- 1 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Als Vektoren kopieren“.
- 2 Wechseln Sie in FreeHand zu einem geöffneten Dokument.
- 3 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Einfügen“, um die Pfade einzufügen.

Exportieren einer Vektorgrafik in FreeHand

Hinweis: Beim Exportieren stellt Fireworks Objektränder auf „Hart“ ein.

- 1 Wählen Sie „Datei“ > „Speichern unter“.
- 2 Geben Sie einen Dateinamen ein und wählen Sie einen Zielordner.
- 3 Wählen Sie aus dem Popupmenü „Dateityp“ die Option „Illustrator 8“.

Hinweis: Verwenden Sie für den Export von Fireworks-Dokumenten in vektororientierte Grafikanwendungen immer das Grafikdateiformat Illustrator 8, auch für FreeHand.

- 4 Klicken Sie auf die Schaltfläche Optionen.
- 5 Wählen Sie im Dialogfeld „Exportoptionen für Illustrator“ eine Statusoption:
Nur aktuellen Status exportieren Behält Ebenennamen bei und exportiert nur den aktuellen Status.
Status in Ebenen konvertieren Exportiert jeden Fireworks-Status als Ebene.
- 6 Wählen Sie „Kompatibel mit FreeHand“, um die Datei zur Verwendung in FreeHand zu exportieren.
Bei Wahl von „Kompatibel mit FreeHand“ werden Bitmaps nicht exportiert und Verlaufsfüllungen in einfarbige Füllungen umgewandelt.
- 7 Klicken Sie auf „OK“ und dann auf „Speichern“.
- 8 Wechseln Sie in FreeHand zu einem geöffneten Dokument.
- 9 Wählen Sie „Datei“ > „Öffnen“ oder „Datei“ > „Importieren“, um zu der aus Fireworks exportierten Datei zu navigieren. Klicken Sie dann auf „Öffnen“.

Arbeiten mit Illustrator

Fireworks bietet Unterstützung für den Import nativer Illustrator-Dateien aus Illustrator (AI) CS2 und höher, wobei zahlreiche Optionen zur Verfügung stehen, mit denen Sie das Aussehen der importierten Dateien (einschließlich deren Ebenen, Muster und verknüpften Bilder) beibehalten können. Daher können Sie Illustrator-Bilder in Fireworks exportieren, um sie hier weiter zu bearbeiten und für das Internet zu optimieren. Außerdem lassen sich Illustrator-Dateien aus Fireworks exportieren.

Beim Import von Illustrator-Dateien behält Fireworks folgende Merkmale bei:


Bézier-Punkte Die Anzahl und die Position von Bézier-Punkten bleibt erhalten.

Farben Die Farben werden so gut wie möglich erhalten, wenn Sie AI-Inhalte in Fireworks importieren.

Textattribute: •Schrift

- Größe
- Farbe
- Fett

- Kursiv
- Ausrichtung (Links, Rechts, Zentriert, Blocksatz)
- Orientierung (Horizontal, Vertikal von links nach rechts, Vertikal von rechts nach links)
- Buchstabenabstand
- Zeichenposition (Normal, Hochgestellt, Tiefgestellt)
- Automatische Unterschneidung
- Unterschneidung

 Wenn der Import eines bestimmten Textes aus einer Illustrator-Datei schnell gehen soll, können Sie ihn kopieren und direkt in Fireworks einfügen. Alle Textattribute des kopierten Textes bleiben dabei erhalten.

Verlaufsfüllungen Verläufe werden als native Fireworks-Verläufe importiert. Alle Balkenpunkte des Verlaufs bleiben erhalten.

Bilder Illustrator AI-Dateien können verknüpfte und platzierte Dateien des folgenden Typs enthalten: PDF, BMP, EPS, GIF, JPEG, JPEG2000, PICT, PCX, PCD, PSD, PXR, PNG, TGA und TIFF. Eingebettete Bilder werden als Rasterbilder in Fireworks importiert. Verknüpfte Bilder bleiben als verknüpfte Bitmaps in Fireworks erhalten.

Schnittmasken Fireworks unterstützt den Import von Schnittmasken mit Pfaden und zusammengesetzten Pfaden.

Gefüllte Konturen Gefüllte Konturen werden als einzelne Zeichenobjekte importiert.

Einfarbige Füllungen Gefüllte Pfade werden als einzelne Zeichenobjekte importiert.

Zusammengesetzte Pfade Zusammengesetzte Pfade werden als einzelne Zeichenobjekte importiert.

Gruppen Die Gruppe bleibt erhalten, und die einzelnen gruppierten Objekte werden als Zeichenobjekte importiert.

Diagramme Diagramme werden als Gruppen importiert, und sie verlieren ihre Editierbarkeit als Diagramme.

Grundformen Illustrator-Grundformen sind eigentlich Pfade, sodass sie nicht als Fireworks-Grundformen importiert werden.

Muster Muster werden als einzelne Musterelemente importiert. Diese Musterelemente werden als native Muster in Fireworks importiert, und das Muster wird dem Zeichenobjekt zugewiesen.

Pinselstriche Pinselstriche werden als mehrere Gruppen importiert (eine Gruppe pro geschlossenem Pfad).

Symbole Symbole werden als normale Gruppenobjekte importiert.

Transparenz Fireworks importiert die Objektdeckkraft korrekt; die Objekttransparenzeinstellungen behalten die ursprünglichen Illustrator-Werte bei.

Unterebenen Fireworks importiert alle Unterebenen als native Fireworks-Unterebenen.

Arbeiten mit Photoshop

Sie können in Fireworks native Photoshop-Dateien (PSD) importieren und dabei viele Photoshop-Merkmale beibehalten. Außerdem lassen sich Fireworks-Grafiken in Photoshop exportieren, um das Bild eingehend zu bearbeiten.

Platzieren von Photoshop-Bildern in Fireworks

Sie können Photoshop-Bilder über die Befehle „Datei“ > „Importieren“ und „Datei“ > „Öffnen“ in Fireworks platzieren oder Dateien einfach auf die Leinwand ziehen. Über den Befehl „Importieren“ haben Sie Zugriff auf spezielle Optionen für die Hintergrundebene und Ebenenordner. Bei Verwendung des Befehls „Öffnen“ und beim Ziehen einer Datei auf die Leinwand stehen Ihnen dagegen Optionen für Hilfslinien und Status zur Verfügung.

Siehe auch

„[Voreinstellungen für Photoshop-Import und Öffnen](#)“ auf Seite 309

Konvertierte und nicht unterstützte Photoshop-Funktionen in Fireworks

Wenn Sie eine Photoshop-Datei öffnen oder importieren, konvertiert Fireworks das Bild mithilfe der Importvoreinstellungen, die Sie angeben, in das PNG-Format. (Siehe „[Voreinstellungen für Photoshop-Import und Öffnen](#)“ auf Seite 309.)

- Einzelne Ebenenmasken werden in Fireworks zu Objektmasken. Gruppenmasken werden nicht unterstützt.
- Schnittmasken werden zu Objektmasken konvertiert. Ihr Erscheinungsbild wird jedoch leicht verändert. Wenn Sie das Erscheinungsbild beibehalten und auf die Bearbeitbarkeit des Texts verzichten möchten, aktivieren Sie die Schnittmaskenvoreinstellung.
- Mischmodi für Ebenen werden in Mischmodi für Fireworks-Objekte konvertiert, wenn entsprechende Modi vorhanden sind.
- Ebeneneffekte werden standardmäßig beibehalten. Wenn Sie diese Effekte vorzugsweise in entsprechenden Live-Filter konvertieren möchten, wählen Sie die Voreinstellung für Ebeneneffekte. Beachten Sie jedoch, dass ähnliche Effekte und Filter geringfügig unterschiedlich aussehen können.
- Der erste Alpha-Kanal der Kanal-Palette wird als transparenter Bereich in das Fireworks-Bild importiert. Fireworks unterstützt keine zusätzlichen Photoshop-Alpha-Kanäle.
- Alle Farbtiefen und -modi von Photoshop werden in 8-Bit-RGB konvertiert.
- Anpassungsebenen werden nicht unterstützt.

Ziehen, Öffnen oder Importieren von Photoshop-Bildern in Fireworks

Jedes Bild, das Sie in Fireworks gezogen, geöffnet oder importiert haben, wird zu einem neuen Bitmap-Objekt.

Hinweis: Unter Windows müssen Photoshop-Dateinamen die Erweiterung *.psd* aufweisen, damit Fireworks das Dateiformat erkennt.

- 1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Ziehen Sie ein Photoshop-Bild oder eine Photoshop-Datei in ein geöffnetes Fireworks-Dokument.
 - Wählen Sie „Datei“ > „Öffnen“ oder „Datei“ > „Importieren“ und navigieren Sie zu einer Photoshop-Datei (PSD).
- 2 Klicken Sie auf „Öffnen“.
- 3 Legen Sie im eingeblendeten Dialogfeld Bildoptionen fest und klicken Sie dann auf „OK“.
- 4 Wenn Sie den Befehl „Datei“ > „Importieren“ verwendet haben, wird ein Cursor angezeigt, der wie ein umgekehrtes L aussieht. Klicken Sie auf der Leinwand an der Stelle, an der die linke obere Ecke des Bilds positioniert werden soll.

Siehe auch

„[Voreinstellungen für Photoshop-Import und Öffnen](#)“ auf Seite 309

Importoptionen für Photoshop-Dateien

Wenn Sie eine Photoshop-Datei in Fireworks importieren oder öffnen, können Sie in einem Dialogfeld festlegen, wie das Bild zu importieren ist. Die gewählten Optionen bestimmen das Erscheinungsbild und den Grad der Bearbeitbarkeit von importierten Dateien.

- 1 Geben Sie Bildabmessungen in Pixel oder Prozent an und legen Sie die Pixelauflösung fest. Wählen Sie „Proportionen erhalten“, wenn das aktuelle Verhältnis von Breite zu Höhe beibehalten werden soll.
- 2 Falls die Photoshop-Datei Ebenenkompositionen enthält, legen Sie fest, welche Version des Bilds zu importieren ist. Wählen Sie „Vorschau anzeigen“, um die gewählte Komposition in der Vorschau anzuzeigen. Im Textfeld „Kommentare“ sind Kommentare aus der Photoshop-Datei enthalten.
- 3 Wählen Sie im unteren Pop-up-Menü, wie das Photoshop-Bild in Fireworks geöffnet wird:

Für Ebene Bearbeitbarkeit statt Erscheinungsbild beibehalten Behält die Ebenenstruktur und Textbearbeitbarkeit weitestgehend bei, ohne die Darstellung des Bilds zu beeinträchtigen. Wenn die Datei Merkmale enthält, die Fireworks nicht unterstützt, erhält Fireworks das Erscheinungsbild des Dokuments durch Verbinden und Rastern von Ebenen. Hier einige Beispiele:

- CMYK-Ebenen, Anpassungsebenen und Ebenen mit Aussparungen werden mit darunter liegenden Ebenen verbunden.
- Ebenen mit nicht unterstützten Ebeneneffekten werden eventuell verbunden, je nachdem, welcher Mischmodus für die Ebenen verwendet wird und ob transparente Pixel vorhanden sind.

Erscheinungsbild von Photoshop-Ebenen beibehalten Fasst alle Objekte auf den einzelnen Photoshop-Ebenen zusammen und konvertiert jede Photoshop-Ebene in ein Bitmap-Objekt. Dadurch können Sie die Photoshop-Ebenen nicht mehr in Fireworks bearbeiten. Ebenengruppen werden jedoch beibehalten.

Benutzerdefinierte Einstellungen aus Voreinstellungen Importiert die Datei unter Verwendung benutzerdefinierter Einstellungen zur Dateikonvertierung, die im Dialogfeld „Voreinstellungen“ angegeben werden. (Siehe „[Voreinstellungen für Photoshop-Import und Öffnen](#)“ auf Seite 309.)

Photoshop-Ebenen auf einzelnes Bild reduzieren Importiert die Photoshop-Datei als reduziertes Bild ohne Ebenen. Einzelne Objekte werden in der konvertierten Datei nicht beibehalten. Die Deckkraft bleibt erhalten, ist jedoch nicht bearbeitbar.

- 4 Wenn Sie den Befehl „Datei“ > „Importieren“ verwendet haben, stehen folgende Optionen zur Wahl:

Hintergrundebene einschließen Importiert Objekte aus der Hintergrundebene des Bilds.

In neuen Ordner importieren Importiert das Bild in einen neuen Ebenenordner mit der Bezeichnung „Photoshop-Import“.

- 5 Wenn Sie den Befehl „Datei“ > „Öffnen“ verwendet oder die Photoshop-Datei in Fireworks gezogen haben, stehen folgende Optionen zur Wahl:

Hilfslinien einschließen Behält die Photoshop-Hilfslinien an deren ursprünglichen Positionen bei.

Ebenen in Status konvertieren Platziert jede Photoshop-Ebenengruppe in einem eigenen Status.

Importieren von Text aus Photoshop



Wenn der Import eines bestimmten Textes aus einer Photoshop-Datei schnell gehen soll, können Sie ihn kopieren und direkt in Fireworks einfügen. Alle Textattribute des kopierten Textes bleiben dabei erhalten.

Wenn Sie Photoshop-Dateien mit Text importieren, überprüft Fireworks Ihr System auf die notwendigen Schriften. Sind die Schriften nicht installiert, fordert Sie Fireworks auf, sie entweder zu ersetzen oder deren Erscheinungsbild beizubehalten.

Falls der Text in der Photoshop-Datei mit Effekten bearbeitet wurde, die Fireworks unterstützt, werden diese Effekte in Fireworks angewendet. Da Fireworks und Photoshop Effekte jedoch unterschiedlich anwenden, kann es vorkommen, dass Effekte in den beiden Anwendung unterschiedlich angezeigt werden.

Wenn Sie Photoshop 6- oder 7-Dateien mit Text in Fireworks importieren und die Option „Erscheinungsbild beibehalten“ aktiviert haben, wird ein Bild des Textes aus dem Cache angezeigt, sodass dessen Erscheinungsbild mit dem Erscheinungsbild aus Photoshop identisch ist. Wenn Sie den Text dann bearbeiten, wird das Cache-Bild durch den tatsächlichen Text ersetzt. Die Text wird unter Umständen anders dargestellt als im Original. Die ursprünglichen Schriftdateien werden jedoch in der PNG-Datei gespeichert, sodass Sie die Originalschriften auf Systemen, die über diese Schriften verfügen, wieder verwenden können.

Hinweis: Fireworks kann keinen Text im Photoshop 6- oder 7-Format importieren. Wenn Sie ein Dokument bearbeiten, das Text aus Photoshop 6 oder 7 enthält und dieses Dokument dann zurück nach Photoshop exportieren, wird die Datei im Photoshop 5.5-Format exportiert. Wenn Sie jedoch am Text keine Änderungen vornehmen, wird die Datei im Photoshop 6-Format exportiert.

Siehe auch

„[Voreinstellungen für Photoshop-Import und Öffnen](#)“ auf Seite 309

Verwenden von Photoshop-Filtern und -Zusatzmodulen

Über das Fenster „Live-Filter“ oder das Menü „Filter“ können Sie viele Filter und Zusatzmodule von Photoshop und anderen Herstellern einsetzen.

Hinweis: Zusatzmodule und Filter von Photoshop 5.5 und früheren Versionen werden unterstützt. Zusatzmodule und Filter aus Photoshop 6 und späteren Versionen sind mit Fireworks nicht kompatibel.

Aktivieren von Photoshop-Zusatzmodulen über das Dialogfeld „Voreinstellungen“

- 1 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ (Windows) bzw. „Fireworks“ > „Einstellungen“ (Mac OS).
- 2 Klicken Sie auf die Kategorie „Zusatzmodule“.
- 3 Wählen Sie „Photoshop-Zusatzmodule“.

Das Dialogfeld zum Auswählen eines Ordners wird geöffnet.

Hinweis: Wenn das Dialogfeld nicht angezeigt wird, klicken Sie auf „Durchsuchen“.

- 4 Navigieren Sie zu dem Ordner, in dem die Filter bzw. Zusatzmodule von Photoshop oder einem anderen Hersteller installiert sind. Klicken Sie dann auf die Schaltfläche zum Auswählen des Ordners.
- 5 Klicken Sie auf „OK“, um das Dialogfeld „Voreinstellungen“ zu schließen.
- 6 Starten Sie Fireworks erneut.

Siehe auch

„[Voreinstellungen für Zusatzmodule](#)“ auf Seite 310

Aktivieren von Photoshop-Zusatzmodulen über das Fenster „Live-Filter“

- 1 Wählen Sie ein beliebiges Vektorobjekt, Bitmap-Objekt oder einen Textblock auf der Leinwand und klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf das Pluszeichen (+) neben „Filter“.

- 2 Wählen Sie aus dem Popupmenü „Optionen“ > „Zusatzmodule suchen“.
- 3 Navigieren Sie zu dem Ordner, in dem die Filter bzw. Zusatzmodule von Photoshop oder einem anderen Hersteller installiert sind. Klicken Sie dann auf die Schaltfläche zum Auswählen des Ordners. Klicken Sie auf „OK“, wenn Sie in Form einer Meldung gefragt werden, ob Fireworks neu gestartet werden soll.
- 4 Starten Sie Fireworks neu, um die Filter und Zusatzmodule zu laden.

***Hinweis:** Sie können Zusatzmodule auch direkt im Zusatzmodulordner von Fireworks installieren.*

Platzieren von Fireworks-Grafiken in Photoshop

Fireworks bietet eine umfangreiche Unterstützung für das Exportieren von Dateien im Photoshop-Format (PSD). Bei einem nach Photoshop exportierten Fireworks-Bild bleiben beim erneuten Öffnen in Fireworks die gleichen Bearbeitungsmöglichkeiten erhalten wie bei anderen Photoshop-Grafiken. Photoshop-Benutzer können ihre Grafiken zuerst in Fireworks und dann wieder in Photoshop bearbeiten.

Exportieren einer Datei in das Photoshop-Format

- 1 Wählen Sie „Datei“ > „Speichern unter“.
- 2 Geben Sie einen Namen für die Datei ein und wählen Sie aus dem Menü „Dateityp“ die Option „Photoshop PSD“.
- 3 Klicken Sie auf „Optionen“, um Exportvoreinstellungen für Objekte, Effekte und Text anzugeben. Wählen Sie dann unten aus dem Menü „Einstellungen“ eine Vorgabe.

Bearbeitbarkeit statt Erscheinungsbild beibehalten Konvertiert Objekte in Ebenen und Text in bearbeitbare Photoshop-Textebenen, Effekte bleiben bearbeitbar. Wählen Sie diese Option aus, wenn Sie vorhaben, das Bild ausführlich in Photoshop zu bearbeiten, und das genaue Aussehen des Fireworks-Bilds nicht benötigen.

Fireworks-Erscheinungsbild beibehalten Konvertiert jedes Objekt in eine separate Photoshop-Ebene. Effekte und Text können nicht mehr bearbeitet werden. Wählen Sie diese Option aus, wenn Sie über Fireworks-Objekte in Photoshop die Kontrolle behalten und trotzdem das ursprüngliche Erscheinungsbild des Fireworks-Bilds beibehalten möchten.

Kleinere Photoshop-Datei Fasst die einzelnen Ebenen zu einem vollständig gerenderten Bild zusammen. Wählen Sie diese Option aus, wenn Sie eine Datei mit einer großen Anzahl an Fireworks-Objekten exportieren möchten.

Benutzerdefiniert Ermöglicht Ihnen die Wahl bestimmter Einstellungen für Objekte, Effekte und Text.

- 4 Klicken Sie auf „Speichern“, um die Photoshop-Datei zu exportieren.

***Hinweis:** In Photoshop bis Version 5.5 können Sie keine Dateien mit mehr als 100 Ebenen öffnen. Wenn das zu exportierende Fireworks-Dokument mehr als 100 Objekte enthält, müssen Sie im Fireworks-Dokument entweder einige Ebenen zusammenfassen oder löschen.*

Anpassen von Photoshop-Exporteinstellungen

- 1 Wählen Sie im Dialogfeld „Speichern unter“ als Dateityp „Photoshop PSD“ und klicken Sie auf „Optionen“.
- 2 Wählen Sie aus dem Popupmenü „Einstellungen“ die Option „Benutzerdefiniert“.
- 3 Wählen Sie aus dem Popupmenü „Objekte“ eine der folgenden Optionen:

In Photoshop-Ebenen konvertieren Konvertiert einzelne Fireworks-Objekte in Photoshop-Ebenen und Fireworks-Masken in Photoshop-Ebenenmasken.

Jede Fireworks-Ebene auf Hintergrundebene reduzieren Fasst alle Objekte der einzelnen Fireworks-Ebenen zusammen und jede Fireworks-Ebene wird zu einer Photoshop-Ebene. Wenn Sie diese Option wählen, können

Fireworks-Objekte in Photoshop nicht mehr bearbeitet werden. Es gehen auch Effekte, die mit Fireworks-Objekten verbunden sind, wie z. B. Mischmodi, verloren.

- 4 Wählen Sie aus dem Popupmenü „Effekte“ eine der folgenden Optionen:

Bearbeitbarkeit beibehalten Konvertiert Fireworks-Live-Filter in die entsprechenden Photoshop-Effekte. Effekte, die es in Photoshop nicht gibt, gehen dabei verloren.

Effekte wiedergeben Fasst Effekte mit ihren Objekten zusammen. Bei Wahl dieser Option werden Effekte unverändert dargestellt, allerdings können Sie sie in Photoshop nicht bearbeiten.

- 5 Wählen Sie aus dem Popupmenü „Text“ eine der folgenden Optionen:

Bearbeitbarkeit beibehalten Konvertiert Text in eine bearbeitbare Photoshop-Ebene. Von Photoshop nicht unterstützte Formatierungen gehen dabei verloren.

Text wiedergeben Konvertiert Text in ein Bildobjekt. Bei Wahl dieser Option wird der Text unverändert dargestellt, allerdings können Sie ihn in Photoshop nicht bearbeiten.

Arbeiten mit Director

Sie können Grafiken und interaktive Inhalte aus Fireworks nach Director® exportieren. Auf diese Weise können Director-Benutzer von der Optimierung und den grafischen Werkzeugen in Fireworks profitieren, ohne Qualitätseinbußen hinnehmen zu müssen.

- Durch das Exportieren bleiben Verhalten und Segmente der Grafik erhalten.
- Sie können segmentierte Bilder mit Rollover-Effekten exportieren.

***Hinweis:** Im HTML-Stil „Director“ wird Code für Popupmenüs nicht unterstützt.*

Platzieren von Fireworks-Dateien in Director

Director kann auf eine Ebene reduzierte Bilder (z. B. JPEG- und GIF-Dateien) aus Fireworks importieren. Es können auch 32-Bit-PNG-Bilder mit Transparenz importiert werden. Bei segmentierten, interaktiven und animierten Daten kann Director auch Fireworks-HTML importieren.

Informationen zum Exportieren von auf eine Ebene reduzierten Fireworks-Bildern (z. B. JPEG- und GIF-Dateien) finden Sie in der Fireworks-Hilfe.

Exportieren von 32-Bit-PNG-Bildern mit Transparenz

- 1 Wählen Sie in Fireworks „Fenster“ > „Optimieren“ und stellen Sie das Format für die Exportdatei auf „PNG 32“ und „Matt“ auf „Transparent“ ein.
- 2 Wählen Sie „Datei“ > „Exportieren“.
- 3 Wählen Sie aus dem Popupmenü „Dateityp“ die Option „Nur Bilder“.
- 4 Geben Sie einen Namen für die Datei ein und speichern Sie sie.

Exportieren von Fireworks-Elementen mit Ebenen und Segmenten in Director

Durch das Exportieren von Fireworks-Segmenten nach Director können Sie segmentierte und interaktive Dateninhalte wie z. B. Schaltflächen und Rollover-Bilder exportieren. Durch das Exportieren von Ebenen nach Director können Sie Fireworks-Dateninhalte mit Ebenen wie z. B. Animationen exportieren.

- 1 Wählen Sie in Fireworks „Datei“ > „Exportieren“.

- 2 Geben Sie im Dialogfeld „Exportieren“ einen Dateinamen ein und wählen Sie einen Zielordner.
- 3 Wählen Sie aus dem Popupmenü „Dateityp“ die Option „Director“.
- 4 Wählen Sie eine Zieloption:
Fireworks-Ebenen Exportiert jede Ebene des Dokuments. Wählen Sie diese Option aus, wenn Sie Dateien mit Ebenen oder eine Animation exportieren möchten.
Fireworks-Segmente Exportiert die Segmente des Dokuments. Wählen Sie diese Option aus, wenn Sie segmentierte und interaktive Dateninhalte wie z. B. Schaltflächen und Rollover-Bilder exportieren möchten.
- 5 Wählen Sie „Bilder zuschneiden“, um die exportierten Bilder in Anpassung an die Objekte in jedem Status automatisch zuzuschneiden.
- 6 Wenn die Bilder in einem Unterordner gespeichert werden sollen, aktivieren Sie „Bilder in Unterordner“ ablegen.

Importieren eines auf die Hintergrundebene reduzierten Fireworks-Bilds in Director

- 1 Wählen Sie in Director „Datei“ > „Importieren“.
- 2 Navigieren Sie zur gewünschten Datei und klicken Sie auf „Importieren“.
- 3 (Optional) Legen Sie im Dialogfeld für die Bildoptionen andere Optionen fest. Informationen zu den einzelnen Optionen finden Sie unter *Arbeiten mit Director*.
- 4 Klicken Sie auf „OK“, um die importierte Grafik im Fenster „Besetzung“ als Bitmap anzuzeigen.

Importieren von Fireworks-Elementen mit Ebenen, Segmenten oder Interaktivität

- 1 Wählen Sie in Director „Einfügen“ > „Fireworks“ > „Bilder aus Fireworks-HTML“.
- Hinweis:** Je nach Director-Version können Position und Name dieses Menübefehls unterschiedlich sein.
- 2 Suchen Sie die Fireworks HTML-Datei, die Sie zur Verwendung in Director exportiert haben.
 - 3 (Optional) Legen Sie im Dialogfeld zum Öffnen von Fireworks-HTML andere Optionen fest.
Farbe Gibt eine Farbtiefe für die importierten Grafiken an. Wählen Sie „32-Bit-Farbe“, wenn diese Transparenz enthalten.
Registrierung Legt den Registrierungspunkt für die importierten Grafiken fest.
Rollover-Verhalten als Lingo importieren Konvertiert Fireworks-Verhalten in Lingo-Code.
In Drehbuch importieren Platziert Darsteller beim Importieren im Drehbuch.
 - 4 Klicken Sie auf „Öffnen“.
- Grafik und Code werden aus der Fireworks HTML-Datei importiert.
- Hinweis:** Beim Importieren einer Fireworks-Animation sollten Sie Keystates mit der Maus in Director ziehen, um das Zeitverhalten für jede importierte Ebene nach Bedarf zu versetzen.

Bearbeiten von Director-Darstellern in Fireworks

Siehe auch

„[Voreinstellungen für Starten und Bearbeiten](#)“ auf Seite 310

Starten von Fireworks zum Bearbeiten eines Director-Darstellers

- 1 Klicken Sie in Director mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste (Mac OS) im Fenster „Besetzung“ auf die Grafik.
- 2 Wählen Sie aus dem Popupmenü die Option „Externen Editor starten“.

Hinweis: Um Fireworks als externen Editor für Bitmap-Grafiken einzustellen, wählen Sie in Director „Datei“ > „Voreinstellungen“ > „Editoren“ und stellen Sie Fireworks ein.

Die Datei wird in Fireworks geöffnet. Oben im Dokumentfenster wird angezeigt, dass Sie eine Datei aus Director bearbeiten.

- 3 Nehmen Sie Änderungen vor und klicken Sie danach auf „Fertig“.

Fireworks exportiert eine neue Grafikdatei nach Director.

Mit der Integration von Starten und Bearbeiten können Sie Änderungen an Director-Darstellern vornehmen, indem Sie Fireworks zur Bearbeitung innerhalb von Director starten. Sie können Fireworks auch innerhalb von Director zur Optimierung von Darstellern starten.

Optimieren von Director-Darstellern in Fireworks

Starten Sie Fireworks von Director aus, um Optimierungsänderungen an Darstellern in einer Vorschau anzuzeigen.

- 1 Wählen Sie in Director im Fenster „Besetzung“ den Darsteller. Klicken Sie dann im Eigenschafteninspektor auf der Registerkarte „Bitmap“ auf „In Fireworks optimieren“.
- 2 Ändern Sie in Fireworks die Optimierungseinstellungen.
- 3 Klicken Sie auf „Aktualisieren“, wenn Sie fertig sind. Falls das Dialogfeld „MIX-Bearbeitung“ angezeigt wird, klicken Sie auf „Fertig“.

Adobe Bridge

Adobe® Bridge® ist eine plattformübergreifende Anwendung aus den Komponenten von Creative Suite®. Mit Adobe Bridge können Sie die Elemente, die Sie zum Erstellen von Druck-, Web-, Video- und Audioinhalten benötigen, durchsuchen, finden und organisieren. Sie können Bridge von jeder Creative Suite-Komponente (außer Acrobat® 8) aus aufrufen und für den Zugriff auf Adobe- und andere Elemente verwenden.

Adobe Bridge können Sie für Folgendes einsetzen:

- Bilder, Aufzeichnungen und Audiodateien verwalten.
- Fotos verwalten.
- Mit von Adobe Version Cue® verwalteten Elementen arbeiten.
- Automatisierte Aufgabe, z. B. Batchbefehle, ausführen.
- Farbeinstellungen für mehrere farbverwaltete Creative Suite-Komponenten synchronisieren.
- Echtzeit-Webkonferenzen starten.

Freigeben von Bildmetadaten mit Adobe XMP

Mit Adobe XMP (eXtensible Metadata Platform) können Sie gespeicherten PNG-, GIF-, JPEG-, Photoshop- und TIFF-Dateien Dateiinformationen hinzufügen. XMP ermöglicht den Austausch von Metadaten wie Autor, Copyright und Schlüsselwörter unter Adobe-Anwendungen.


- 1 Wählen Sie „Datei“ > „Dateiinformationen“.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Lesen Sie zum Hinzufügen von Metadaten die Informationen unter [„Hinzufügen von Metadaten mithilfe des Dialogfeldes „Dateiinformationen““](#) auf Seite 290 nach.
 - Lesen Sie zum Erstellen neuer Metadatenkategorien die Informationen unter [„Arbeiten mit Metadatenvorlagen“](#) auf Seite 291 nach.
 - Lesen Sie zum Importieren von Metadaten aus einer vorhandenen XML-Datei die Informationen unter [„Importieren von Metadaten in ein Dokument“](#) auf Seite 292 nach.

Hinzufügen von Metadaten mithilfe des Dialogfeldes „Dateiinformationen“

Im Dialogfeld „Dateiinformationen“ werden die Kameradaten, sonstige Dateiinformationen, der Bearbeitungsverlauf, der Copyright-Vermerk sowie Informationen zum Autoren angezeigt. Außerdem werden im Dialogfeld „Dateiinformationen“ angepasste Metadaten-Bedienfelder angezeigt. Sie können Metadaten direkt im Dialogfeld „Dateiinformationen“ hinzufügen. Bei der Auswahl mehrerer Dateien lässt sich in dem Dialogfeld ablesen, wo unterschiedliche Werte für ein Textfeld vorliegen. Die Informationen, die Sie in ein Feld eingeben, setzen bestehende Metadaten außer Kraft. Der neue Wert wird hierdurch auf alle ausgewählten Dateien angewendet.

Hinweis: Sie können Metadaten auch im Bedienfeld „Metadaten“, in einigen Ansichten des Bedienfelds „Inhalt“ sowie durch Platzieren des Zeigers über der Miniatur im Bedienfeld „Inhalt“ anzeigen.

- 1 Wählen Sie mindestens eine Datei aus.
- 2 Wählen Sie „Datei“ > „Dateiinformationen“.
- 3 Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus den Registerkarten im oberen Bereich des Dialogfelds:

 Verwenden Sie die Pfeiltasten nach links und rechts, um durch die Registerkarten zu blättern, oder klicken Sie auf die Pfeiltaste nach unten und wählen Sie eine Kategorie aus der Liste aus.

Beschreibung Hiermit können Sie Dokumentinformationen zu der Datei, z. B. Dokumenttitel, Autor, Beschreibung und Schlüsselwörter, anhand derer Sie nach dem Dokument suchen können, eingeben. Zur Angabe von Copyright-Informationen wählen Sie aus dem Pop-upmenü „Copyright-Status“ die Option „Durch Copyright geschützt“. Geben Sie dann den Urheberrechtseinhaber, den Vermerkstext sowie die URL des Urheberrechtseinhabers ein.

IPTC Dies schließt vier Bereiche ein: „IPTC-Inhalt“ beschreibt den visuellen Inhalt des Bildes. Unter „IPTC-Kontakt“ werden die Kontaktinformationen des Fotografen aufgeführt. „IPTC-Bild“ enthält beschreibende Informationen zum Bild. Unter „IPTC-Status“ werden Arbeitsablauf und Copyright-Informationen aufgeführt.

Kameradaten Dies schließt zwei Bereiche ein: Unter „Kameradaten 1“ werden schreibgeschützte Informationen zu der Kamera und den Einstellungen angezeigt, die bei der Aufnahme verwendet wurden, beispielsweise Marke, Modell, Verschlusszeit und Blendeneinstellung. Unter „Kameradaten 2“ werden schreibgeschützte Informationen wie Pixelabmessungen und Auflösung zu dem Foto angezeigt.

Videodaten Hierunter werden Informationen zu der Videodatei aufgeführt, einschließlich Höhe und Breite des Video-Frames. Außerdem können Sie Informationen wie den Band- und Szenennamen eingeben.

Audiodaten Hier können Sie Informationen zur Audiodatei eingeben, einschließlich Titel, Interpret, Bitrate und Schleifeneinstellungen.

Mobile SWF Hier finden Sie Informationen zu mobilen Mediendateien, einschließlich Titel, Autor, Beschreibung und Inhaltstyp.

Kategorien Hier können Sie Informationen basierend auf den Kategorien der Associated Press eingeben.

Quelle Hier können Sie Dateiinformationen eingeben, die für Nachrichtenkanäle nützlich sind, beispielsweise wann und wo die Datei erstellt wurde, Übertragungsinformationen, spezielle Anweisungen und Schlagzeileninformationen.

DICOM Hier werden Informationen zu Patient, Untersuchung, Serie und Ausrüstung für DICOM-Bilder aufgelistet.

Verlauf Zeigt Informationen des Adobe Photoshop-Verlaufsprotokolls für die in Photoshop gespeicherten Bilder an. Die Option „Verlauf“ wird nur angezeigt, wenn Adobe Photoshop installiert ist.

Illustrator Hier können Sie ein Dokumentprofil für die Druck-, Web- oder mobile Ausgabe anwenden.

Erweitert Zeigt Felder und Strukturen zum Speichern von Metadaten unter Verwendung von Namensräumen und Eigenschaften an, z. B. Dateiformat und XMP-, Exif- und PDF-Eigenschaften.

Raw-Daten Zeigt XMP-Textinformationen zu der Datei an.

- 4 Geben Sie die Informationen ein, die Sie in das angezeigte Feld einfügen möchten.
- 5 Klicken Sie auf „OK“, um die Änderungen anzuwenden.

Arbeiten mit Metadatenvorlagen

Mit dem Befehl „Metadatenvorlage erstellen“ können Sie neue Metadatenvorlagen in Adobe Bridge erstellen. Sie können auch die Metadaten im Dialogfeld „Dateiinformationen“ ändern und sie als Textdatei mit einer .xmp-Dateinamenerweiterung speichern. Sie geben die XMP-Dateien für andere Benutzer frei oder wenden sie auf andere Dateien an.

Sie können Metadaten in einer Vorlage speichern, die Sie zum Ausfüllen von Metadaten in InDesign-Dokumenten und anderen Dokumenten, die mit XMP-fähiger Software erstellt wurden, verwenden können. Die von Ihnen erstellten Vorlagen werden in einem freigegebenen Verzeichnis gespeichert, auf das alle XMP-fähigen Softwareprogramme zugreifen können.



Um Ihre XMP-Vorlagen anzuzeigen, öffnen Sie das Dialogfeld „Dateiinformationen“, klicken Sie auf die Schaltfläche „Importieren“ und wählen Sie die Option „Vorlagenordner anzeigen“.

Erstellen einer Metadatenvorlage

- 1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Wählen Sie „Werkzeuge“ > „Metadatenvorlage erstellen“.
 - Wählen Sie im Menü „Metadaten“ die Option „Metadatenvorlage erstellen“.
- 2 Geben Sie einen Namen in das Feld „Vorlagenname“ ein.
- 3 Wählen Sie aus den Feldern im Dialogfeld „Metadatenvorlage erstellen“ die Metadaten aus, die in der Vorlage enthalten sein sollen, und geben Sie Werte für die Metadaten in die Felder ein.

Hinweis: Wenn Sie eine Metadatenoption wählen und das entsprechende Feld leer lassen, löscht Adobe Bridge vorhandene Metadaten, wenn Sie die Vorlage anwenden.

- 4 Klicken Sie auf „Speichern“.

Speichern von Metadaten im Dialogfeld „Dateiinformationen“ als XMP-Datei

- 1 Wählen Sie „Datei“ > „Dateiinformationen“.
- 2 Wählen Sie im Popupmenü unten im Dialogfeld die Option „Exportieren“.
- 3 Geben Sie einen Dateinamen ein, wählen Sie einen Speicherort für die Datei und klicken Sie auf „Speichern“.

Anzeigen oder Löschen von Metadatenvorlagen

- 1 Führen Sie eine der folgenden Aktionen durch, um Metadatenvorlagen im Windows Explorer (Windows) oder im Finder (Mac OS) anzuzeigen:
 - Wählen Sie „Werkzeuge“ > „Metadatenvorlage erstellen“. Klicken Sie auf das Popupmenü oben rechts im Dialogfeld „Metadatenvorlage erstellen“ und wählen Sie die Option „Vorlagenordner anzeigen“.
 - Wählen Sie „Datei“ > „Info“. Klicken Sie auf das Popupmenü unten im Dialogfeld „Dateiinformationen“ und wählen Sie die Option „Vorlagenordner anzeigen“.
- 2 Wählen Sie die zu löschende Vorlage aus und drücken Sie die Entf-Taste oder ziehen Sie die Vorlage in den Papierkorb.

Anwenden von Metadatenvorlagen auf Dateien in Adobe Bridge

- 1 Wählen Sie mindestens eine Datei aus.
- 2 Wählen Sie einen der folgenden Befehle aus dem Menü „Metadaten“ oder dem Menü „Werkzeuge“:
 - „Metadaten anhängen“, gefolgt vom Namen der Vorlage. Dieser Befehl wendet die Metadaten aus der Vorlage nur in den Fällen an, in denen aktuell kein Metadatenwert oder keine Eigenschaft in der Datei vorhanden ist.
 - „Metadaten ersetzen“, gefolgt vom Namen der Vorlage. Dieser Befehl ersetzt alle vorhandenen Metadaten in der Datei mit den Metadaten in der Vorlage.

Bearbeiten von Metadatenvorlagen

- 1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Wählen Sie „Datei“ > „Metadatenvorlage bearbeiten“, gefolgt vom Namen der Vorlage.
 - Wählen Sie im Menü „Metadaten“ die Option „Metadatenvorlage bearbeiten“, gefolgt vom Namen der Vorlage.
- 2 Geben Sie neue Werte für die Metadaten in die gewünschten Felder ein.
- 3 Klicken Sie auf „Speichern“.

Importieren von Metadaten in ein Dokument

- 1 Wählen Sie mindestens eine Datei aus.
- 2 Wählen Sie „Datei“ > „Dateiinformationen“.
- 3 Wählen Sie im Dropdown-Menü unten im Dialogfeld die Option „Importieren“.

Hinweis: Bevor Sie Metadaten aus einer Vorlage importieren können, müssen Sie zunächst eine Metadatenvorlage speichern.

- 4 Geben Sie an, wie die Daten importiert werden sollen:

Vorhandene Eigenschaften löschen und durch Vorlageneigenschaften ersetzen Ersetzt alle Metadaten in der Datei durch die Metadaten aus der XMP-Datei.

Ursprüngliche Metadaten beibehalten, aber übereinstimmende Vorlageneigenschaften ersetzen Ersetzt nur Metadaten, für die in der Vorlage andere Eigenschaften vorhanden sind.

Ursprüngliche Metadaten beibehalten, aber übereinstimmende Vorlageneigenschaften anfügen (Standardwert)

Wendet die Metadaten aus der Vorlage nur in den Fällen an, in denen aktuell kein Metadatenwert oder keine Eigenschaft in der Datei vorhanden ist.

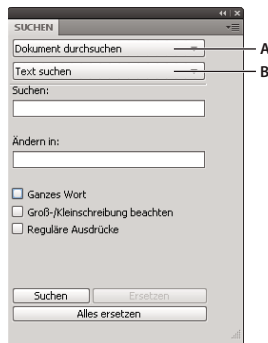
- 5 Klicken Sie auf „OK“.
- 6 Wechseln Sie zur XMP-Textdatei, und klicken Sie auf „Öffnen“.

Kapitel 19: Automatisieren von Aufgaben

Mit Adobe® Fireworks® werden viele zeitaufwändige Zeichnungs-, Bearbeitungs- und Dateikonvertierungsaufgaben, die für die Webentwicklung erforderlich sind, automatisiert und vereinfacht.

Suchen und Ersetzen

- Mit der Funktion „Suchen und ersetzen“ können Sie Elemente wie Text, URLs, Schriften oder Farben leicht auffinden und durch andere ersetzen. Die Funktion kann nicht nur auf das aktuelle Dokument, sondern auch auf mehrere Dateien angewendet werden.
- „Suchen und ersetzen“ funktioniert nur in Fireworks PNG-Dateien oder in Dateien mit Vektorobjekten, z. B. bei Adobe FreeHand®- und Adobe Illustrator®-Dateien.



Bedienfeld „Suchen“

A. Wo soll gesucht werden? B. Was soll gesucht werden?

Auswählen der Quelle für die Suche

- 1 Öffnen Sie das Dokument.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus, um das Bedienfeld „Suchen“ zu öffnen:
 - Wählen Sie „Fenster“ > „Suchen“.
 - Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Suchen und ersetzen“.
 - Drücken Sie Strg + F (Windows) bzw. Befehl + F (Mac OS).

Hinweis: Wenn die gewählten Dateien gesperrt oder von einer Adobe Dreamweaver®-Site reserviert sind, werden Sie dazu aufgefordert, zuerst die Sperrung oder Reservierung aufzuheben.

- 3 Wählen Sie im Popupmenü zum Durchsuchen eine Quelle für die Suche aus.
- 4 Wählen Sie im zweiten Popupmenü das Attribut aus, nach dem gesucht werden soll. Legen Sie die Optionen für das gewählte Suchattribut fest.
- 5 Wählen Sie eine der Optionen zum Suchen und Ersetzen.

Hinweis: Da beim Ersetzen von Objekten in mehreren Dateien die betroffenen Dateien anschließend automatisch gespeichert werden, kann dieser Vorgang nicht rückgängig gemacht werden.

Festlegen von Optionen zum Suchen und Ersetzen in mehreren Dateien

Beim Suchen und Ersetzen in mehreren Dateien können Sie festlegen, wie Fireworks mit den einzelnen Dateien nach dem Suchvorgang vorgeht.

- 1 Wählen Sie im Bedienfeld „Suchen“ im Optionsmenü den Befehl „Ersetzungsoptionen“.
- 2 Wählen Sie „Dateien speichern und schließen“ (Windows) bzw. „Dateien sichern und schließen“ (Mac OS), damit die einzelnen Dateien nach dem Suchen und Ersetzen gespeichert und geschlossen werden.

Lediglich die ursprünglich aktiven Dokumente bleiben geöffnet.

Hinweis: Wenn das Kontrollkästchen „Speichern und schließen“ nicht aktiviert ist und Sie eine große Anzahl von Dateien bearbeiten, kann es sein, dass Fireworks über zu wenig Arbeitsspeicher verfügt und die Batch-Verarbeitung abgebrochen wird.

- 3 Wählen Sie eine Option zum Erstellen von Sicherungskopien von den Originaldateien:

Keine Backups Sucht und ersetzt, ohne Sicherungskopien der Originaldateien anzulegen. Die Originaldateien werden durch die geänderten Dateien ersetzt.

Vorhandene Backups überschreiben Erstellt und speichert nur je eine Sicherungskopie jeder beim Suchen und Ersetzen geänderten Datei. Wenn Sie weitere Vorgänge zum Suchen und Ersetzen durchführen, wird die alte Sicherungskopie immer durch die neue Sicherungsdatei ersetzt. Die Sicherungskopien werden in einem Unterordner namens Original Files abgelegt.

Inkrementelle Backups Speichert sämtliche Sicherungskopien der beim Suchen und Ersetzen geänderten Dateien. Die Originaldateien werden in ihrem aktuellen Ordner in einen Unterordner namens Original Files verschoben. An Sicherungsdateien gleichen Namens wird jeweils eine laufende Nummer angehängt. Wenn Sie weitere Vorgänge zum Suchen und Ersetzen durchführen, wird die Originaldatei in den Ordner „Original Files“ kopiert und dem Dateinamen wird die nächst höhere Zahl angehängt. Wenn Sie z. B. für die Datei „Zeichnung.png“ zum ersten Mal einen Vorgang zum Suchen und Ersetzen durchführen, erhält die Sicherungskopie den Namen „Zeichnung1.png“. Beim zweiten Vorgang zum Suchen und Ersetzen erhält die Sicherungskopie den Namen „Zeichnung2.png“ usw.


- 4 Klicken Sie auf „OK“.

Suchen und Ersetzen von Text

- 1 Wählen Sie im Bedienfeld „Suchen“ im Popupmenü „Suchen“ die Option „Text suchen“.
- 2 Geben Sie den zu suchenden Text ein.
- 3 Geben Sie den Text ein, durch welchen der gesuchte Text ersetzt werden soll.
- 4 (Optional) Wählen Sie Optionen zur weiteren Eingrenzung der Suche.

Suchen und Ersetzen von Schriftarten

- 1 Wählen Sie im Bedienfeld „Suchen“ im Popupmenü „Suchen“ die Option „Schrift suchen“.
- 2 Wählen Sie die Schrift und die Schriftart aus, die gesucht werden sollen.

 Sie können die Suche durch Angabe der Mindest- und der Höchstpunktgröße einengen.

- 3 Wählen Sie die Schrift, Schriftart und Punktgröße aus, durch welche die gesuchte Schrift ersetzt werden soll.

Suchen und Ersetzen von Farben

- 1 Wählen Sie im Bedienfeld „Suchen“ im Popupmenü „Suchen“ die Option „Farbe suchen“.
- 2 Mit den Optionen im Popupmenü „Anwenden auf“ können Sie festlegen, wie die gefundenen Farben angewendet werden sollen:

Füllungen & Pinselstriche Sucht und ersetzt sowohl Füll- als auch Strichfarben.

Alle Eigenschaften Sucht und ersetzt Füll-, Strich- und Effektfarben.

Füllungen Sucht und ersetzt Füllfarben, mit Ausnahme von Füllmustern.

Pinselstriche Sucht und ersetzt nur Strichfarben.

Effekte Sucht und ersetzt nur Effektfarben.

Suchen und Ersetzen von URLs

- 1 Wählen Sie im Bedienfeld „Suchen“ im Popupmenü „Suchen“ die Option „URL suchen“.
- 2 Geben Sie die zu suchende URL ein.
- 3 Geben Sie die URL ein, durch welche die gesuchte URL ersetzt werden soll.
- 4 (Optional) Wählen Sie Optionen zur weiteren Eingrenzung der Suche:


Reguläre Ausdrücke Sucht Wortteile oder Zahlen anhand von Bedingungen.

Suchen und Ersetzen von nicht websicheren Farben

Weitere Informationen finden Sie unter „[Optimieren von GIF-, PNG-, TIFF-, BMP- und PICT-Dateien](#)“ auf Seite 240.

Eine Farbe wird dann als *websicher* bezeichnet, wenn sie auf Mac OS- und Windows-Plattformen gleich aussieht. Bei einer nicht websicheren Farbe handelt es sich um eine Farbe, die nicht in der Farbpalette Web216 enthalten ist.

- ❖ Wählen Sie im Bedienfeld „Suchen“ im Popupmenü „Suchen“ die Option „Nicht-Web216 suchen“.

 Mit der Option „Nicht-Web216 suchen“ werden keine Pixel innerhalb von Bildobjekten gesucht oder ersetzt.

Batch-Verarbeitung

Die Batch-Verarbeitung stellt eine bequeme Methode dar, um eine Gruppe von Grafikdateien automatisch zu konvertieren. Wählen Sie eine der Batch-Verarbeitungsoptionen:

- Eine Auswahl von Dateien in ein anderes Format konvertieren

- Eine Auswahl von Dateien in dasselbe Format mit anderen Optimierungseinstellungen konvertieren
- Exportierte Dateien skalieren
- Text, Farben, URLs, Schriften und nicht zur Web216-Palette gehörende Farben suchen und ersetzen
- Dateigruppen durch Angabe eines Präfixes oder eines Suffixes umbenennen, sowie durch Ersetzung von Teilzeichenfolgen und Leerzeichen umbenennen
- Bestimmte Befehle auf mehrere Dateien anwenden

Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „[Angaben des Speicherorts für Sicherungsdateien](#)“ auf Seite 301.

Arbeitsablauf für die Batch-Verarbeitung

- 1 Wählen Sie „Datei“ > „Batch-Verarbeitung“ und dann die zu verarbeitenden Dateien aus.

- Die Dateien können sich in unterschiedlichen Ordnern befinden.
- Auch aktuell geöffnete Dokumente können in die Batch-Verarbeitung aufgenommen werden.
- Sie können das Batch-Verarbeitungsskript zur späteren Verwendung speichern, ohne Dateien hinzuzufügen.

Hinweis: Wenn die gewählten Dateien gesperrt oder von einer Dreamweaver-Site reserviert sind, werden Sie dazu aufgefordert, zuerst die Sperrung oder Reservierung aufzuheben.

- 2 Wählen Sie die Dateien aus, die hinzugefügt oder entfernt werden sollen, indem Sie im Dialogfeld „Batch“ (Windows) bzw. „Batch-Verarbeitung“ (Mac OS) auf die entsprechende Schaltfläche klicken:

Hinzufügen Fügt die ausgewählten Dateien und Ordner der Liste der Dateien für die Batch-Verarbeitung hinzu. Wenn Sie einen Ordner auswählen, werden sämtliche gültigen und lesbaren Dateien in diesem Ordner der Batch-Liste hinzugefügt.

Hinweis: Gültige Dateien sind Dateien, die erstellt, benannt und gespeichert wurden. Wenn die letzte Dateiversion noch nicht gespeichert wurde, werden Sie gefragt, ob Sie die Datei speichern und den Vorgang fortsetzen möchten. Wenn Sie die Datei nicht speichern, wird die Batch-Verarbeitung beendet.

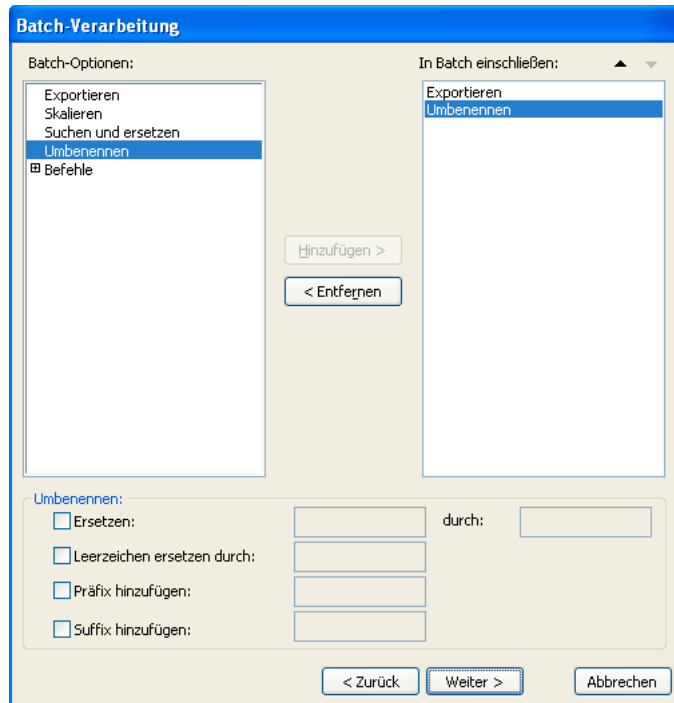
Alle hinzufügen Fügt alle gültigen Dateien im aktuell ausgewählten Ordner der Liste der Dateien für die Batch-Verarbeitung hinzu.

Entfernen Entfernt die ausgewählten Dateien aus der Liste der Dateien für die Batch-Verarbeitung.

- 3 Wenn alle aktuell geöffneten Dateien hinzugefügt werden sollen, wählen Sie „Aktuell geöffnete Dateien einschließen“.

Diese Dateien werden zwar nicht in der Liste der zu verarbeitenden Dateien angezeigt, aber bei der Batch-Verarbeitung berücksichtigt.

- 4 Klicken Sie auf „Weiter“ und führen Sie dann einen der folgenden oder beide Schritte aus:
- Sie können der Batch-Verarbeitung eine Aufgabe hinzufügen, indem Sie die Aufgabe in der Liste „Batch-Optionen“ auswählen und auf „Hinzufügen“ klicken.



- Sie können die Reihenfolge der Aufgaben ändern, indem Sie in der Liste „In Batch einschließen“ die Aufgabe auswählen und auf eine der beiden Pfeilschaltflächen klicken.

Hinweis: Die Aufgaben „Exportieren“ und „Umbenennen“ werden immer zuletzt ausgeführt. Die anderen Aufgaben werden in der angezeigten Reihenfolge ausgeführt.

- 5 Wählen Sie in der Liste „In Batch einschließen“ eine Aufgabe aus, um die Optionen für diese Aufgabe anzuzeigen.
- 6 Wählen Sie die Einstellungen für die jeweilige Option. Sie können eine Aufgabe aus der Liste löschen, indem Sie auf „Entfernen“ klicken.
- 7 Klicken Sie auf „Weiter“.
- 8 Wählen Sie die gewünschten Optionen zum Speichern verarbeiteter Dateien aus:

Backups Wählen Sie die gewünschten Optionen zum Erstellen von Sicherungskopien von den Originaldateien.

Skript speichern Speichert das Batch-Verarbeitungsskript für die spätere Verwendung.

Batch-Ausgaben Führt die Batch-Verarbeitung aus.

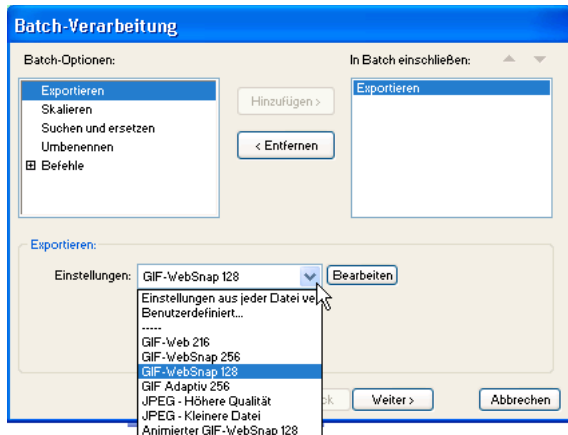
Am Ende der Batch-Verarbeitung wird eine Meldung angezeigt, falls Dateien im Batch nicht verarbeitet werden konnten.

Hinweis: Während der Batch-Verarbeitung wird die Protokolldatei „FireworksBatchLog.txt“ erstellt. Die Protokolldatei wird an folgender Stelle gespeichert:

- \\Dokumente und Einstellungen\\<Benutzername>\\Anwendungsdaten\\Adobe\\Fireworks
CS4\\FireworksBatchLog.txt (Windows XP)

- \Benutzer\\AppData\Roaming\Adobe\Fireworks CS4\FireworksBatchLog.txt (Windows Vista)
- /Users/<Benutzername>/Library/Application Support/Adobe Fireworks CS4/FireworksBatchLog.txt (Mac OS)

Ändern der Optimierungseinstellungen bei der Batch-Verarbeitung



- 1 Wählen Sie in der Liste „Batch-Optionen“ den Eintrag „Exportieren“ und klicken Sie auf „Hinzufügen“.
- 2 Wählen Sie im Popupmenü „Einstellungen“ eine der folgenden Optionen und klicken Sie dann auf „OK“:
 - Mit der Option „Einstellungen aus jeder Datei“ bleiben die zuvor eingestellten Exportoptionen der einzelnen Dateien während der Batch-Verarbeitung erhalten. Wenn Sie beispielsweise eine Batch-Verarbeitung bei einem Ordner mit GIF- und JPEG-Dateien durchführen, bleiben die daraus resultierenden Dateien GIFs und JPEGs. Fireworks verwendet beim Exportieren der einzelnen Dateien die ursprünglichen Paletten- und Komprimierungseinstellungen.
 - Wählen Sie „Benutzerdefiniert“ oder klicken Sie auf „Bearbeiten“, um die Einstellungen im Dialogfeld „Bildvorschau“ zu ändern.
 - Wählen Sie eine der vordefinierten Exporteinstellungen, wie z. B. „GIF-Web 216“ oder „JPEG - Höhere Qualität“. Alle Dateien werden entsprechend dieser Einstellung konvertiert.

Ändern der Dateinamen bei der Batch-Verarbeitung

- 1 Wählen Sie in der Liste „Batch-Optionen“ den Eintrag „Umbenennen“ und klicken Sie auf „Hinzufügen“.
- 2 Geben Sie unten im Dialogfeld „Batch-Verarbeitung“ die gewünschten Umbenennungsoptionen an:

Ersetzen Ermöglicht das Ersetzen von Zeichen in Dateinamen durch andere angegebene Zeichen. Sie können auch bestimmte Zeichen aus den Dateinamen löschen. Ein Beispiel: Ihre Dateien heißen Temp_123.jpg, Temp_124.jpg und Temp_125.jpg. Nun können Sie „Temp_12“ durch „Geburtstag“ ersetzen. Die Dateien heißen anschließend Geburtstag3.jpg, Geburtstag4.jpg und Geburtstag5.jpg.

Leerzeichen ersetzen durch Ermöglicht das Ersetzen von Leerzeichen in Dateinamen durch die angegebenen Zeichen bzw. das Löschen aller Leerzeichen aus Dateinamen. Dateien namens Pic nic.jpg und Slap stick.jpg können z. B. in Picnic.jpg und Slapstick.jpg oder Pic-nic.jpg und Slap-stick.jpg umbenannt werden.

Präfix hinzufügen Fügt am Anfang des ursprünglichen Dateinamens von Ihnen eingegebenen Text ein. Wenn Sie also beispielsweise den Text „Peter_“ eingeben, erhält die Datei „Test.gif“ nach der Batch-Verarbeitung den Namen „Peter_Test.gif“.

Suffix hinzufügen Fügt am Ende des ursprünglichen Dateinamens vor der Dateierweiterung den von Ihnen eingegebenen Text an. Wenn Sie also beispielsweise den Text „_ok“ eingeben, erhält die Datei „Peter_Test.gif“ nach der Batch-Verarbeitung den Namen „Peter_Test_ok.gif“.

Hinweis: Für jeden geänderten Dateinamen sind beliebige Kombinationen von „Ersetzen“, „Leerzeichen ersetzen durch“, „Präfix hinzufügen“ und „Suffix hinzufügen“ möglich. Sie können z. B. in einer Operation „Temp“ durch „Party“ ersetzen, alle Leerzeichen entfernen sowie ein Präfix und ein Suffix hinzufügen.

- 3 Klicken Sie auf „Weiter“, um die Batch-Verarbeitung fortzusetzen.

Skalieren von Grafiken bei der Batch-Verarbeitung

- 1 Wählen Sie in der Liste „Batch-Optionen“ den Eintrag „Skalieren“ und klicken Sie auf „Hinzufügen“.
- 2 Wählen Sie im Popupmenü „Skalieren“ eine der folgenden Skalierungsoptionen:

Keine Skalierung Exportiert die Dateien unverändert.

Auf Größe skalieren Skaliert die Bilder exakt auf eine von Ihnen angegebene Breite und Höhe.

Auf Bereich skalieren Skaliert die Bilder proportional im angegebenen maximalen Höhen- und Breitenbereich.

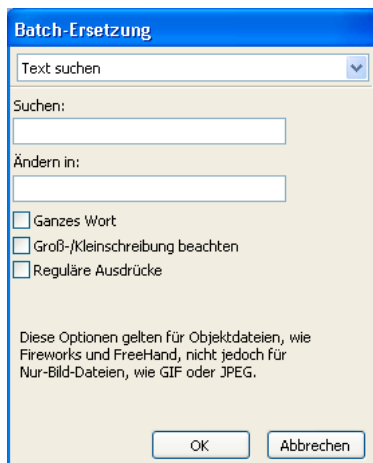


Mit dieser Option können Sie eine Gruppe von Bildern in gleich große Piktogramme konvertieren.

Auf Prozentsatz skalieren Skaliert die Bilder um einen Prozentwert.

- 3 (Optional) Wählen Sie bei Auswahl der Option „Auf Bereich skalieren“ auch die Option „Nur Dokumente skalieren, die die Zielgröße gegenwärtig überschreiten“.

Suchen und Ersetzen bei der Batch-Verarbeitung



Die Option „Batch-Ersetzung“ hat nur auf die folgenden Dateiformate Einfluss: Fireworks PNG, Illustrator und FreeHand. Die Batch-Ersetzung hat keinen Einfluss auf GIF- und JPEG-Dateien.

- 1 Wählen Sie in der Liste „Batch-Optionen“ den Eintrag „Suchen und ersetzen“ und klicken Sie auf „Hinzufügen“.
- 2 Klicken Sie auf „Bearbeiten“.
- 3 Wählen Sie den Attributtyp aus, der gesucht und ersetzt werden soll.
- 4 Geben Sie im Feld „Suchen“ das zu suchende Element ein bzw. wählen Sie ein Element aus.

- 5 Geben Sie im Feld „Ändern in“ das Element ein, durch welches das gesuchte Element ersetzt werden soll, bzw. wählen Sie das Element aus.
- 6 Klicken Sie auf „OK“, um die Einstellungen für die Funktion „Suchen und ersetzen“ zu speichern.
- 7 Klicken Sie auf „Weiter“, um die Batch-Verarbeitung fortzusetzen.

Verwenden von Befehlen für die Batch-Verarbeitung

Hinweis: Der genaue Pfad des Ordners „Commands“ hängt vom jeweiligen System ab. Er hängt außerdem davon ab, ob das Bedienfeld nur Ihrem Benutzerprofil oder allen Benutzern zur Verfügung stehen soll. Ordner mit der Bezeichnung „Command Panels“ befinden sich im Konfigurationsordner im Fireworks-Anwendungsordner sowie im benutzerspezifischen Fireworks-Konfigurationsordner.

Ausführen von JavaScript-Befehlen bei der Batch-Verarbeitung

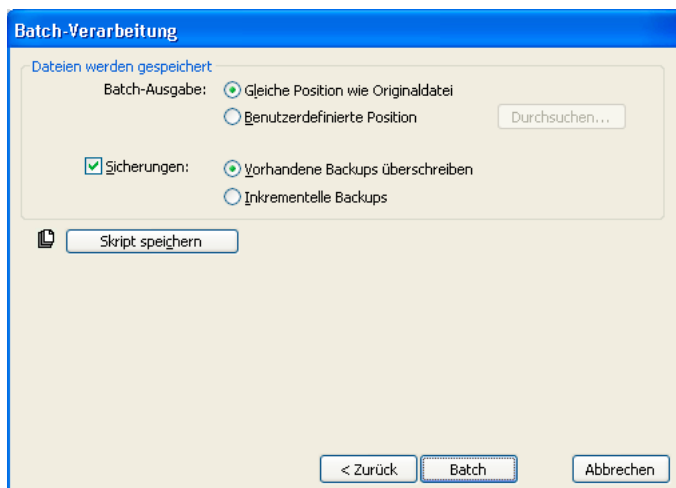
Hinweis: Befehle können nicht bearbeitet werden.

- 1 Klicken Sie in der Liste „Batch-Optionen“ neben der Option „Befehle“ auf das Pluszeichen (+) (Windows) bzw. das Dreieck (Mac OS), um die verfügbaren Befehle einzublenden.
- 2 Wählen Sie einen Befehl und klicken Sie auf „Hinzufügen“, um den Befehl in die Liste „In Batch einschließen“ einzufügen.

Hinweis: Einige Befehle können bei der Batch-Verarbeitung nicht ausgeführt werden. Wählen Sie daher Befehle aus, die auf ein Dokument angewendet werden können, ohne dass hierzu ein bestimmtes Objekt ausgewählt werden muss.

Angeben des Speicherorts für Sicherungsdateien

Die Sicherungskopien werden in einem Unterordner namens „Original Files“ abgelegt, der sich in demselben Ordner wie die jeweilige Originaldatei befindet.



- 1 Wählen Sie ein Verzeichnis für die Ausgabe der Batch-Verarbeitung aus.
- 2 Wählen Sie die Option „Sicherungen“, um die gewünschten Sicherungsoptionen einzustellen.

- 3 Wählen Sie einen Modus zum Erstellen der Sicherungsdateien aus:

Vorhandene Backups überschreiben Überschreibt die vorherige Sicherungskopie der betreffenden Datei.

Inkrementelle Backups Erhält alle Versionen sämtlicher Sicherungsdateien. Wenn Sie eine neue Batch-Verarbeitung ausführen, wird eine Nummer an den Dateinamen der neuen Sicherungskopie angefügt.

***Hinweis:** Falls Sie die Option „Sicherungen“ deaktivieren, wird bei einer Batch-Verarbeitung im gleichen Dateiformat die ursprüngliche Datei überschrieben, wenn der Name nicht verändert wird. Wird die Batch-Verarbeitung dagegen mit einem anderen Dateiformat durchgeführt, wird eine Datei erstellt. Dabei wird die Originaldatei weder verschoben noch gelöscht.*

Speichern von Batch-Verarbeitungen als Skripten

Wenn Sie ein Skript im Ordner „Commands“ auf der Festplatte speichern, wird es in das Fireworks-Menü „Befehle“ eingefügt.

Erstellen eines Batch-Verarbeitungsskripts

- 1 Klicken Sie auf „Skript speichern“, um ein Batch-Skript zu erstellen.
- 2 Geben Sie einen Namen und einen Zielordner für das Skript ein.

***Hinweis:** Der genaue Pfad dieses Ordners ist unterschiedlich. Die Ordner mit der Bezeichnung „Commands“ befinden sich im Konfigurationsordner, der wiederum im Fireworks-Anwendungsordner gespeichert ist, sowie in Ihrem benutzerspezifischen Fireworks-Konfigurationsordner.*

- 3 Klicken Sie auf „Speichern“.

Ausführen von Batch-Skripten

- 1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Wählen Sie in Fireworks „Befehle“ > „Skript ausführen“.
 - Außerhalb von Fireworks doppelklicken Sie auf den Skript-Dateinamen auf der Festplatte.
- 2 Wählen Sie ein Skript aus, und klicken Sie auf Öffnen.

Ziehen und Ablegen von häufig verwendeten Skripten

- 1 Speichern Sie zunächst ein Skript.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:
 - Ziehen Sie das Skriptdatei-Symbol auf das Symbol für Fireworks auf dem Desktop.
 - Ziehen Sie das Skriptdatei-Symbol in ein geöffnetes Fireworks-Dokument.

***Hinweis:** Wenn Sie mehrere Skript- und Grafikdateien in die Fireworks-Anwendung ziehen, werden die Grafikdateien mehrmals verarbeitet, wobei für jedes Skript ein Verarbeitungsdurchgang erfolgt.*

Erweitern von Fireworks

Eine Erweiterung ist ein Befehlsskript, ein Befehlsbedienfeld, eine Bibliothek, ein Filter, ein Muster, eine Textur oder eine automatische Form, mit denen die Funktionalität von Fireworks erweitert wird. Fireworks umfasst den Adobe Extension Manager, mit dem sich Erweiterungen mühelos installieren, verwalten und löschen lassen. Im Menü „Befehle“ finden Sie eine Sammlung von Standarderweiterungen.

Wenn Sie mit JavaScript vertraut sind, können Sie eigene Fireworks-Erweiterungen erstellen. Sie können auch die Fireworks Cross Product Communication Architecture verwenden, um Fireworks mit ActionScript™ und C++ zu steuern. Weitere Informationen finden Sie in der Hilfe zum Thema „Erweitern von Fireworks“.

Beim Installieren oder Erstellen von Erweiterungen ist Folgendes zu beachten:

- Installierte Erweiterungen und benutzerdefinierte Befehle werden von Fireworks in das Menü „Befehle“ aufgenommen.
- Erweiterungen anderer Hersteller werden in Unterordnern des Konfigurationsordners gespeichert, der sich im Fireworks-Anwendungsordner befindet.
- Befehle, die als SWF-Datei im Ordner „Command Panels“ gespeichert werden, sind als Bedienfelder im Menü „Fenster“ verfügbar.
- Befehle, die Sie mithilfe des Bedienfelds „Verlauf“ erstellen und speichern, werden im Benutzerordner „Commands“ gespeichert.
- Weitere Informationen zum Erweitern von Fireworks finden Sie in der Hilfe zu Extension Manager und auf der Fireworks Exchange-Website unter www.adobe.com/go/fireworks_exchange_de.

Öffnen von Extension Manager in Fireworks

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:

- Wählen Sie „Befehle“ > „Erweiterungen verwalten“.
- Wählen Sie „Hilfe“ > „Erweiterungen verwalten“.

Skripterstellung

Erstellen von Skripten im Bedienfeld „Verlauf“

Im Bedienfeld Verlauf werden die Schritte aufgezeichnet, die Sie bei der Arbeit in Fireworks vornehmen. Dabei wird jeder Schritt in einer separaten Zeile im Bedienfeld Verlauf gespeichert. Die zuletzt ausgeführten Schritte stehen in dieser Aufstellung ganz oben. In der Standardeinstellung werden in diesem Bedienfeld 20 Schritte gespeichert. Sie können diesen Wert allerdings jederzeit ändern.

Sie können Gruppen von Ausführungsschritten im Bedienfeld „Verlauf“ als wieder verwendbaren Befehl speichern. Da gespeicherte Befehle nicht dokumentspezifisch sind, können sie in jedem Fireworks-Dokument verwendet werden.

Gespeicherte Befehle werden als JSF-Dateien im Ordner „Commands“ im benutzerspezifischen Fireworks-Konfigurationsordner abgelegt.

Sie können gespeicherte Befehle oder eine im Bedienfeld „Verlauf“ markierte Auswahl von Schritten jederzeit ausführen.

Speichern von Schritten als wieder verwendbarer Befehl

- 1 Wählen Sie die Schritte aus, die als Befehl gespeichert werden sollen:
 - Klicken Sie hierzu auf einen Schritt, und klicken Sie dann bei gedrückter Umschalttaste auf einen anderen Schritt, um einen Bereich von Schritten zu markieren, der als Befehl gespeichert werden soll.
 - Halten Sie die Strg-Taste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Mac OS) gedrückt, um nicht nebeneinander liegende Schritte zu markieren.
- 2 Klicken Sie am unteren Rand des Bedienfelds „Verlauf“ auf die Schaltfläche „Schritte als Befehl speichern“.
- 3 Geben Sie für den Befehl einen Namen ein, und klicken Sie auf OK.

Rückgängigmachen oder Wiederholen von Schritten

- ❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:
 - Ziehen Sie die Pfeilmarke im Bedienfeld bis zu dem letzten Schritt, der rückgängig gemacht bzw. wiederhergestellt werden soll, nach oben.
 - Klicken Sie im Bedienfeld Verlauf links auf die Laufleiste der Pfeilmarke.
- Hinweis:** Rückgängig gemachte Schritte verbleiben im Bedienfeld Verlauf als grau hervorgehobene Felder.*

Ändern der Anzahl der Schritte, die im Bedienfeld „Verlauf“ gespeichert werden

- 1 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ (Windows) bzw. „Fireworks“ > „Einstellungen“ (Mac OS).
 - 2 Ändern Sie den Wert im Feld „Rückgängig-Schritte“.
- Hinweis:** Je mehr Schritte Sie hier eingeben, desto mehr Arbeitsspeicher wird allerdings benötigt.*

Löschen aller Schritte

- ❖ Wählen Sie im Optionsmenü des Bedienfelds „Verlauf“ den Befehl „Verlauf löschen“.

Durch das Löschen von Schritten wird Speicherplatz auf der Festplatte freigegeben. Bearbeitungen aus gelöschten Schritten können nicht rückgängig gemacht werden.

Wiedergeben von gespeicherten Befehlen

- 1 Wählen Sie ggf. ein Objekt bzw. mehrere Objekte aus.
- 2 Wählen Sie den Befehl im Menü „Befehle“ aus.

Wiederholen einer Auswahl von Schritten

- 1 Wählen Sie ein Objekt bzw. mehrere Objekte aus.
- 2 Wählen Sie im Bedienfeld „Verlauf“ die gewünschten Schritte aus.
- 3 Klicken Sie im Bedienfeld „Verlauf“ am unteren Rand auf die Schaltfläche „Wiederholen“.

Schritte, die mit einem X markiert sind, können nicht wiederholt und nicht abgespielt werden. Trennlinien zeigen an, dass ein anderes Objekt ausgewählt wurde. Wenn Sie Befehle aus Schritten erstellen, die durch eine Trennlinie voneinander getrennt sind, erzeugen diese Befehle möglicherweise nicht das gewünschte Ergebnis.

Anwenden ausgewählter Schritte auf Objekte in mehreren Dokumenten

- 1 Wählen Sie eine Folge von Schritten aus.
- 2 Klicken Sie auf die Schaltfläche „Schritte in Zwischenablage kopieren“.
- 3 Wählen Sie in einem beliebigen Fireworks-Dokument mindestens ein Objekt aus.

4 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Einfügen“.

Wiederholen des letzten Schritts

❖ Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Befehlsskript wiederholen“.

Skripterstellung mit JavaScript

Um die Langwierigkeit bei der Arbeit mit häufig zu wiederholenden Aufgaben zu verringern, können Sie in einem Texteditor eigene Java-Skripten für die Ausführung in Fireworks schreiben. Nahezu jeder Fireworks-Befehl und jede Einstellung lässt sich per JavaScript steuern. Da JavaScript auch in Dreamweaver verwendet wird, können Sie Skripten schreiben, mit denen Fireworks von Dreamweaver aus gesteuert werden kann.

Hinweise zur Dokumentation der JavaScript-API finden Sie unter *Erweitern von Fireworks*.

Erstellen von Befehlen und Bedienfeldern mit Flash

Sie können eigene Fireworks-Befehle und -Bedienfelder erstellen, indem Sie mit Adobe Flash® SWF-Filme erstellen, die JavaScript-Code enthalten. Speichern Sie als Befehle verwendete Filme im Ordner „Commands“ auf der Festplatte. Speichern Sie als Bedienfelder verwendete Filme im Ordner „Command Panels“ auf der Festplatte (als Beispiel dient das Bedienfeld „Ausrichten“).

Hinweis: Der genaue Pfad dieser Ordner ist unterschiedlich. Die Ordner mit den Bezeichnungen „Commands“ und „Command Panels“ befinden sich im Konfigurationsordner, der wiederum im Fireworks-Anwendungsordner gespeichert ist, sowie in Ihrem benutzerspezifischen Fireworks-Konfigurationsordner.

Verwalten von Befehlen

Hinweis: Mithilfe der Fireworks-Option „Gespeicherte Befehle verwalten“ können Sie alle von Ihnen erstellten Befehle umbenennen oder löschen. Verwenden Sie für andere Befehle und Erweiterungen, die zusammen mit Fireworks installiert wurden oder die Sie von der Adobe Exchange-Website heruntergeladen und installiert haben, den Extension Manager.

Umbenennen selbst erstellter Befehle

- 1 Wählen Sie „Befehle“ > „Gespeicherte Befehle verwalten“ und anschließend einen Befehl aus.
- 2 Klicken Sie auf Umbenennen, geben Sie einen neuen Namen ein, und klicken Sie auf OK.

Löschen selbst erstellter Befehle

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:

- Wählen Sie in Fireworks „Befehle“ > „Gespeicherte Befehle verwalten“. Wählen Sie dann den Befehl aus und klicken Sie auf „Löschen“.
- Löschen Sie die JSF-Datei für den Befehl aus dem Ordner „Commands“ im benutzerspezifischen Fireworks-Konfigurationsordner auf der Festplatte.

Hinweis: Wenn Sie einen standardmäßig in Fireworks integrierten oder von Adobe Exchange heruntergeladenen Befehl umbenennen bzw. löschen möchten, öffnen Sie den Extension Manager.

Bearbeiten von Befehlen mit JavaScript

Befehlsskripten werden als JavaScript-Code gespeichert und können in einem Texteditor bearbeitet werden.

- 1 Suchen Sie über den Desktop den entsprechenden Ordner „Commands“ bzw. „Command Panels“ auf der Festplatte.
- 2 Öffnen Sie das gewünschte Skript in einem Texteditor und bearbeiten Sie den JavaScript-Code.
- 3 Speichern und schließen Sie das Skript.

Bearbeiten ausgewählter Schritte im Bedienfeld „Verlauf“ mit JavaScript

- 1 Wählen Sie im Bedienfeld „Verlauf“ eine Folge von Schritten aus.
- 2 Klicken Sie am unteren Rand des Bedienfelds „Verlauf“ auf die Schaltfläche „Schritte in Zwischenablage kopieren“.
- 3 Erstellen Sie in einem Texteditor ein neues Dokument.
- 4 Fügen Sie die Schritte im neuen Textdokument ein und modifizieren Sie diese nach Bedarf.
- 5 Speichern und schließen Sie das Skript.
- 6 Kopieren Sie das Skript in den Ordner „Commands“ auf der Festplatte.
 - Befehle, die Sie direkt im Ordner „Commands“ oder im Bedienfeld „Verlauf“ speichern, werden sofort im Menü „Befehle“ angezeigt.
 - Befehle, die Sie im Ordner „Command Panels“ speichern, sind hingegen im Menü „Fenster“ erst zu sehen, nachdem Sie Fireworks erneut gestartet haben.

Kapitel 20: Voreinstellungen und Tastaturkurzbefehle

Voreinstellungen in Fireworks dienen dazu, das allgemeine Erscheinungsbild der Benutzeroberfläche zu ändern und Aspekte der Bearbeitung und des Ordnerverhaltens an Ihre individuellen Anforderungen anzupassen. Auch eine Änderung der Tastaturkurzbefehle ist möglich.

Festlegen von Voreinstellungen

- 1 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ (Windows) bzw. „Fireworks“ > „Einstellungen“ (Mac OS).
- 2 Wählen Sie die Voreinstellungskategorie, die Sie ändern möchten.
- 3 Nehmen Sie die gewünschten Änderungen vor und klicken Sie auf „OK“.

Allgemeine Voreinstellungen

Dokumentoptionen Wenn die Anwendung direkt mit dem Arbeitsbereich aufgerufen werden soll, deaktivieren Sie die Option „Startseite anzeigen“. Wenn die Größenverhältnisse von Pinselstrichen und Effekten bei einer Änderung der Objektgröße erhalten bleiben sollen, deaktivieren Sie die Option „Pinselstriche und Effekte skalieren“.

Dateien speichern: Vorschau Symbole hinzufügen (nur Mac OS) Über diese Option werden Miniaturen von Fireworks-PNG-Dateien auf der Festplatte ein- bzw. ausgeblendet. Wenn Sie diese Option deaktivieren, wird das in Fireworks übliche Symbol für Fireworks-PNG-Dateien angezeigt. Änderungen werden wirksam, wenn Sie die Datei speichern.

Maximale Anzahl Rückgängig-Schritte Geben Sie die Anzahl der zu speichernden Schritte für die Funktion „Rückgängig/Wiederholen“ ein. Zulässig ist ein Wert zwischen 0 und 1009. Die Einstellung gilt sowohl für den Menübefehl „Bearbeiten“ > „Rückgängig“ als auch für das Bedienfeld „Verlauf“. Bei einem hohen Wert wird u. U. mehr Arbeitsspeicher benötigt.

Interpolation Wählen Sie eine der vier Methoden zur Interpolation von Pixeln beim Skalieren von Bildern aus:

- Die bikubische Interpolation führt in den meisten Fällen zum schärfsten und qualitativ besten Ergebnis und ist deshalb die Standardeinstellung.
- Die bilineare Interpolation führt zu schärferen Ergebnissen als die weiche Interpolation, ist jedoch weniger scharf als die bikubische Interpolation.
- Die weiche Interpolation, die in Fireworks 1 verwendet wurde, erzeugt ein leicht verwischtes Bild mit reduzierter Detailschärfe. Diese Methode kann verwendet werden, wenn andere Skalierungsmethoden zu unerwünschten Artefakten führen.
- Die Interpolationsoption „Pixelwiederholung“ führt zu gezackten Kanten und scharfen Kontrasten ohne Verwischungen. Der Effekt ähnelt dem Vergrößern oder Verkleinern eines Bilds mit der Zoom-Funktion.

Standardfarben Legen Sie die Standardfarben für Konturen, Flächen sowie für das Hervorheben von Pfaden fest. Die Optionen für Pinselstrich und Füllung ändern nicht automatisch die Farben im Bedienfeld „Werkzeuge“. Mit diesen Optionen können Sie die Standardfarben im Bedienfeld „Werkzeuge“ ändern.

Arbeitsbereich Wenn verankerte Bedienfelder beim Klicken in einen anderen Bereich automatisch ausgeblendet werden sollen, aktivieren Sie die Option „Bedienfelder automatisch auf Symbole minimieren“.

Bearbeitungsvoreinstellungen

Über Bearbeitungsvoreinstellungen werden die Form des Mauszeigers sowie optische Eigenschaften für Bitmap-Objekte festgelegt.

Objekte beim Zuschneiden löschen Löscht Pixel oder Objekte außerhalb des Begrenzungsrahmens einer Auswahl dauerhaft, wenn Sie ein Dokument zuschneiden oder die Leinwandgröße ändern.

Pfade beim Konvertieren in Auswahlrahmen löschen Löscht einen Pfad, nachdem dieser in einen Auswahlrahmen konvertiert wurde.

Pinselfstärke in Malen-Cursor Stellen Sie die Größe und Form der Werkzeugzeiger ein. Bei einigen Werkzeugen mit mehreren Spitzen wird standardmäßig das Fadenkreuz verwendet. Wenn diese Option sowie die Option „Präzise Cursor“ deaktiviert sind, werden die Cursorsymbole der Werkzeuge angezeigt.

Präzise Cursor Bewirkt, dass die Werkzeug-Cursorsymbole durch ein Fadenkreuz ersetzt werden.

"Ränder ausblenden" deaktivieren Deaktiviert die Funktion „Ränder ausblenden“ automatisch, sobald sich die Auswahl ändert.

Stiftvorschau zeigen Zeigt eine Vorschau des nächsten Pfadsegments an, das erzeugt wird, wenn Sie mit dem Werkzeug „Stift“ klicken.

Einfarbige Punkte anzeigen Zeigt ausgewählte Punkte mattiert und nicht ausgewählte Punkte einfarbig an.

Mausaktiviert Hebt die Objekte hervor, die Sie zum betreffenden Zeitpunkt per Mausklick auswählen könnten.

Zieh-Vorschau Zeigt beim Ziehen eine Vorschau der neuen Objektposition an.

Füllungsgriffe anzeigen Ermöglicht die Bearbeitung von Füllungen auf dem Bildschirm.

Markierungsabstand Legt fest, wie nahe der Mauszeiger an einem Objekt sein muss (1 bis 10 Pixel), damit das Objekt ausgewählt werden kann.

9-Slice-Skalierung Hebt automatisch die Gruppierung automatischer Formen auf, wenn Sie das 9-Slice-Skalierung-Werkzeug verwenden. Das Dialogfeld, in dem Sie gefragt werden, ob die Gruppierung aufgehoben werden soll, wird in diesem Fall nicht angezeigt.

Voreinstellungen für Hilfslinien und Raster

Farbfelder Wenn Sie auf ein Farbfeld klicken, wird ein Fenster angezeigt, in dem Sie eine Farbe auswählen oder Hexadezimalwerte eingeben können.

Einblenden Zeigt Hilfslinien oder Raster auf der Leinwand an.

Ausrichten Richtet Objekte an Hilfs- oder Rasterlinien aus.

Sperren Sperrt zuvor platzierte Hilfslinien, damit Sie ihre Position beim Bearbeiten von Objekten nicht versehentlich verändern.

Ausrichtungsabstand Legt fest, wie nahe das Objekt, das Sie verschieben, an einer Hilfs- oder Rasterlinie liegen muss (1 bis 10 Pixel), bevor es daran ausgerichtet wird. Der Ausrichtungsabstand wird beachtet, wenn die Option „Am Raster ausrichten“ bzw. „An Hilfslinien ausrichten“ aktiviert ist.

Rastereinstellungen Ändert die Größe der Rasterzellen (Angabe in Pixel). Geben Sie die gewünschten Werte in die Felder für den horizontalen und den vertikalen Abstand ein.

Schriftvoreinstellungen

Zeilenabstand, Grundlinienverschiebung Geben Sie das Steigerungsintervall für die entsprechenden Tastaturkürzbefehle ein.



Wie Sie eine komplette Liste mit Tastaturkürzbefehlen für Text erstellen, erfahren Sie unter „[Erstellen von Referenzseiten für den aktuellen Tastaturkürzbefehlssatz](#)“ auf Seite 312.

Schriftnamen auf Englisch anzeigen Ersetzt asiatische Schriftzeichen in Schriftartenmenüs.

Hinweis: Diese Änderung wird übernommen, nachdem Sie Fireworks erneut gestartet haben.

Größe der Schriftvorschau Legt die Punktgröße von Schriftbeispielen in Menüs fest.

Anzahl der zuletzt verwendeten Schriften Legt die maximale Anzahl der zuletzt verwendeten Schriftarten fest, die in Schriftartenmenüs über der Trennlinie angezeigt werden.

Hinweis: Diese Änderung wird übernommen, nachdem Sie Fireworks erneut gestartet haben.

Standardschrift Legt fest, mit welcher Schriftart Dokumentschriftarten ersetzt werden, die auf Ihrem System nicht verfügbar sind.

Voreinstellungen für Photoshop-Import und Öffnen

Über diese Voreinstellungen bestimmen Sie das Verhalten von Fireworks beim Importieren oder Öffnen von Photoshop-Dateien. Weitere Informationen finden Sie unter „[Arbeiten mit Photoshop](#)“ auf Seite 282.

Import-Dialogfeld anzeigen Zeigt entsprechende Optionen beim Import von PSD-Dateien über den Befehl „Datei“ > „Importieren“.

Öffnen-Dialogfeld anzeigen Zeigt entsprechende Optionen, wenn Sie PSD-Dateien per Drag & Drop nach Fireworks ziehen oder den Befehl „Datei“ > „Öffnen“ verwenden.

Ebenen statusübergreifend freigeben Fügt jede importierte Ebene jedem Status in der Fireworks-Datei hinzu. Wenn diese Option deaktiviert ist, fügt Fireworks jede Ebene einem separaten Status hinzu. Dies ist nützlich, wenn Sie Dateien importieren, die Sie als Animationen verwenden möchten.

Bitmap-Bilder mit bearbeitbaren Effekten Ermöglicht die Bearbeitung der Effekte in den Bitmap-Bildern beim Import. Bitmap-Bilder können nicht bearbeitet werden.

Auf Hintergrundebene reduzierte Bitmap-Bilder Importiert die Bitmap-Bilder und deren Effekte als auf die Hintergrundebene reduzierte Bilder, die nicht bearbeitet werden können.

Bearbeitbarer Text Importiert die Textebenen als bearbeitbaren Text. Sie können die Textformatierung, wie das Durchstreichen, hochgestellte Werte, tiefgestellte Werte und die automatische Silbentrennung, in Fireworks nicht ändern. Sie können auch keine Doppelbuchstaben im Quelltext trennen.

Auf Hintergrundebene reduzierte Bitmap-Bilder Importiert die Textebenen als auf die Hintergrundebene reduzierte Bilder, die nicht bearbeitet werden können.

Bearbeitbare Pfade und Effekte Ermöglicht die Bearbeitung der Formebenen und zugehörigen Effekte.

Auf Hintergrundebene reduzierte Bitmap-Bilder Importiert die Formebenen als auf die Hintergrundebene reduzierte Bilder, die nicht bearbeitet werden können.

Auf Hintergrundebene reduzierte Bitmapbilder mit bearbeitbaren Effekten Importiert die Formebenen als auf die Hintergrundebene reduzierte Bilder, ermöglicht aber die Bearbeitung der zugehörigen Effekte.

Ebeneneffekte Ersetzt Live-Effekte aus Photoshop durch ähnliche Fireworks-Filter.

Beschneidungspfadmasken Rastert und entfernt Schnittmasken und behält deren Erscheinungsbild bei. Deaktivieren Sie diese Option, wenn Sie diese Masken in Fireworks bearbeiten möchten. Das Erscheinungsbild unterscheidet sich allerdings von Photoshop.

Voreinstellungen für Starten und Bearbeiten

Über die Voreinstellungen für Starten und Bearbeiten bestimmen Sie, wie sich Fireworks verhält, wenn Fireworks-Dateien aus externen Anwendungen aufgerufen werden, beispielsweise zum Bearbeiten einer Grafik.

- 1 Wählen Sie eines der folgenden Popupmenüs:

Beim Bearbeiten mit externer Anwendung Legt fest, ob die ursprüngliche Fireworks-PNG-Datei geöffnet werden soll, wenn Fireworks von anderen Anwendungen zum Bearbeiten von Bildern geöffnet wird.

Beim Optimieren mit externer Anwendung Legt fest, ob die ursprüngliche Fireworks-PNG-Datei geöffnet werden soll, wenn Sie eine Grafik optimieren. Diese Einstellung gilt nicht für Director. In Director werden Grafiken unabhängig von dieser Fireworks-Voreinstellung immer automatisch geöffnet und optimiert, ohne nach einer PNG-Quelldatei zu fragen.

- 2 Legen Sie fest, wie in externen Anwendungen platzierte Fireworks-Bilder bearbeitet werden sollen:

Immer PNG-Quelldatei verwenden Öffnet automatisch die PNG-Datei von Fireworks, die im Designhinweis als Quelle für das platzierte Bild angegeben wurde. Aktualisierungen werden sowohl an der PNG-Quelldatei als auch am entsprechenden platzierten Bild vorgenommen.

Nie PNG-Quelldatei verwenden Bewirkt, dass das platzierte Fireworks-Bild automatisch geöffnet wird, unabhängig davon, ob eine PNG-Quelldatei vorhanden ist. Änderungen werden nur am platzierten Bild vorgenommen.

Beim Start fragen Gibt Ihnen die Möglichkeit, bei jedem Start zu bestimmen, ob die PNG-Quelldatei geöffnet werden soll. Wenn Sie ein platziertes Bild bearbeiten oder optimieren, werden Sie von Fireworks aufgefordert, Ihre Entscheidung hinsichtlich Start und Bearbeitung anzugeben. Sie können über diese Eingabeaufforderung auch allgemeine Voreinstellungen für das Starten und Bearbeiten angeben.

Voreinstellungen für Zusatzmodule

Über diese Voreinstellungen können Sie auf weitere Zusatzmodule, Textur- und Musterdateien von Adobe Photoshop zugreifen. Die Zielordner können auf der Festplatte, einer CD-ROM, einer externen Festplatte oder einem Netzlaufwerk liegen.

Photoshop-Zusatzmodule werden im Fireworks-Menü „Filter“ und im Eigenschafteninspektor im Menü „Effekt hinzufügen“ angezeigt. In den Formaten PNG, JPEG oder GIF gespeicherte Textur- oder Musterdateien finden Sie im Eigenschafteninspektor als Optionen in den Popupmenüs „Muster“ bzw. „Textur“.

Weitere Informationen zu Texturen und Mustern finden Sie unter „[Hinzufügen einer Textur zu einem Pinselstrich oder einer Füllung](#)“ auf Seite 126.

Wiederherstellen der Standardvoreinstellungen

- 1 Beenden Sie Fireworks.
- 2 Suchen Sie auf der Festplatte die Datei namens „Fireworks Preferences“, und löschen Sie sie.
Der genaue Pfad dieser Datei hängt vom jeweiligen System ab.

- 3 Starten Sie Fireworks erneut.

Beim nächsten Start von Fireworks wird eine neue Voreinstellungsdatei erstellt, die Fireworks auf die ursprüngliche Konfiguration zurücksetzt.

Auswählen und Anpassen von Tastaturkurzbefehlen

Mit Tastaturkurzbefehlen können Sie in Fireworks Menübefehle aufrufen, Werkzeuge im Bedienfeld „Werkzeuge“ auswählen und verschiedene Aufgaben schneller ausführen, die nicht als Menübefehle vorliegen. Wenn Sie an die Kurzbefehle anderer Anwendungen wie z. B. Adobe FreeHand, Adobe Illustrator, Photoshop oder anderer Produkte gewöhnt sind, aktivieren Sie einfach das Befehlssystem Ihrer Wahl.

Auswählen eines Tastaturkurzbefehlssatzes

- 1 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Tastaturkurzbefehle“ (Windows) bzw. „Fireworks“ > „Tastaturkurzbefehle“ (Mac OS).
- 2 Wählen Sie aus dem Popupmenü „Aktuelle Auswahl“ den gewünschten Satz aus und klicken Sie auf „OK“.

Erstellen benutzerdefinierter Tastaturkurzbefehle und zweiter Tastaturkurzbefehle

Es besteht die Möglichkeit, ausgehend von einem vorinstallierten Befehlssatz benutzerdefinierte Tastaturkurzbefehle sowie zweite Tastaturkurzbefehle zu erstellen, um eine Aktion auf unterschiedliche Weise durchführen zu können.

Tastaturkurzbefehle, mit Ausnahme der Menübefehle, dürfen keine Modifizierungstasten (Strg-, Umschalt- und Alt-Taste (Windows) bzw. Befehls-, Umschalt-, Wahl- und Ctrl-Taste (Mac OS)) enthalten. Eine weitere Vorgabe ist, dass sie nur aus einer Buchstaben- bzw. Zahlentaste bestehen können.

- 1 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Tastaturkurzbefehle“ (Windows) bzw. „Fireworks“ > „Tastaturkurzbefehle“ (Mac OS).
- 2 Klicken Sie auf die Schaltfläche „Satz duplizieren“.
- 3 Geben Sie einen Namen für den benutzerdefinierten Satz ein und klicken Sie auf „OK“.
- 4 Wählen Sie die entsprechende Kurzbefehlkategorie aus der Liste „Befehle“ aus:
Menübefehle Befehle, auf die über die Menüleiste zugegriffen wird
Werkzeuge Werkzeuge im Bedienfeld „Werkzeuge“
Verschiedenes Vordefinierte Aktionen
- 5 Wählen Sie aus der Befehlsliste den Befehl aus, dessen Tastaturkurzbefehl Sie ändern möchten.
- 6 Klicken Sie in das Textfeld „Taste drücken“ und drücken Sie auf der Tastatur die Tasten, aus denen der neue Kurzbefehl bestehen soll.
- 7 Wenn Sie einen zweiten Kurzbefehl hinzufügen möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche „Neuen Kurzbefehl hinzufügen“ (+). Klicken Sie andernfalls auf „Ändern“, um den ausgewählten Tastaturkurzbefehl zu ersetzen.

Löschen benutzerdefinierter Tastaturkurzbefehle bzw. Tastaturkurzbefehlssätze

Löschen eines benutzerdefinierten Tastaturkurzbefehlssatzes

- 1 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Tastaturkurzbefehle“ (Windows) bzw. „Fireworks“ > „Tastaturkurzbefehle“ (Mac OS).
- 2 Klicken Sie auf die Schaltfläche „Satz löschen“ (Papierkorbsymbol).

- 3 Wählen Sie einen Tastaturkurzbefehlssatz aus.
- 4 Klicken Sie auf die Schaltfläche „Löschen“.

Löschen eines benutzerdefinierten Tastaturkurzbefehls

- 1 Wählen Sie aus der Befehlsliste den gewünschten Befehl aus.
- 2 Wählen Sie aus der Kurzbefehlsliste den benutzerdefinierten Kurzbefehl aus.
- 3 Klicken Sie auf die Schaltfläche „Ausgewählten Kurzbefehl löschen“ (-).

Erstellen von Referenzseiten für den aktuellen Tastaturkurzbefehlssatz

Eine Referenzseite ist eine als HTML-Tabelle gespeicherte Liste des aktuellen Tastaturkurzbefehlssatzes. Sie können die Referenzseite über einen Webbrowser anzeigen und drucken.

Hinweis: Aus Fireworks exportierte Referenzseiten sind in UTF-8 kodiert.

- 1 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Tastaturkurzbefehle“ (Windows) bzw. „Fireworks“ > „Tastaturkurzbefehle“ (Mac OS).
- 2 Klicken Sie neben dem Feld „Aktuelle Auswahl“ auf die Schaltfläche „Satz als HTML exportieren“.
- 3 Geben Sie einen Namen für die Referenzseite ein und wählen Sie einen Speicherort aus.
- 4 Klicken Sie auf „Speichern“ (Windows) bzw. „Sichern“ (Mac OS).

Arbeiten mit Konfigurationsdateien

In Fireworks lassen sich über benutzerspezifische Konfigurationsdateien Merkmale wie Stile, Tastaturkurzbefehle und Befehle individuell anpassen, ohne dadurch die Konfiguration von Fireworks für andere Benutzer zu ändern.

Fireworks unterstützt auch die Installation von Master-Konfigurationsdateien.

Hinweis: Damit die Konfigurationsdateien sichtbar sind, müssen die Ordneranzeigeeoptionen so eingestellt sein, dass sämtliche Dateien und Ordner angezeigt werden. Bei einigen Systemen ist es möglicherweise erforderlich, für einen Ordner die Option zum Anzeigen von Dateien zu wählen, damit der Inhalt des Ordners angezeigt wird. Informationen zum Anzeigen aller Dateien und Ordner finden Sie in der Windows-Hilfe.

Benutzerkonfigurationsdateien

Fireworks erzeugt für jeden Benutzer spezifische Konfigurationsdateien. Die Dateien sind im Ordner „Adobe/Fireworks CS4“ gespeichert, der sich wiederum im jeweiligen benutzerspezifischen Ordner „Anwendungsdaten“ (Windows) bzw. im Ordner „Application Support“ (Mac OS) befindet. Der Pfad dieses Ordners hängt nicht nur von dem jeweiligen Betriebssystem ab, sondern auch davon, ob es sich um ein Mehr- oder ein Einzelbenutzersystem handelt. Informationen zum Auffinden dieses Ordners finden Sie in der Dokumentation Ihres Betriebssystems.

Hinweis: Die Namen einiger Systemordner sind abhängig von der Installationssprache und Konfiguration des Betriebssystems.

Master-Konfigurationsdateien mit Wirkung für alle Benutzer

Master-Konfigurationsdateien enthalten die Standardeinstellungen für Fireworks und gelten für alle Benutzer. Die Dateien befinden sich im Anwendungsordner von Fireworks und dieser wiederum auf der Festplatte an dem Speicherort, an dem Sie Fireworks installiert haben.

***Hinweis:** Mac OS-Benutzer sollten mit dem Paketprinzip von Apple vertraut sein.*

Beim Speichern der meisten Einstellungen ändert Fireworks die benutzerspezifische Konfigurationsdatei und nicht die Master-Konfigurationsdatei, da die meisten Benutzer in Mehrbenutzersystemen nicht die entsprechende Berechtigung haben, auf alle Dateien zuzugreifen.

Benutzer mit Administratorrechten können durch Bearbeitung der Master-Konfigurationsdateien einige Merkmale für alle Benutzer anpassen.

Speichern von Master-Konfigurationseinstellungen für alle Benutzer

- ❖ Speichern Sie eine Kopie der Datei an der entsprechenden Position im Fireworks-Anwendungsordner bzw. ziehen Sie eine Kopie der Datei dorthin.

Speicherort der Fireworks-Voreinstellungsdatei

Fireworks-Voreinstellungen sind in einer Datei namens „Fireworks CS4 Preferences.txt“ (Windows) bzw. „Fireworks CS4 Preferences“ (Mac OS) gespeichert. Der genaue Pfad dieser Dateien hängt von dem jeweiligen Betriebssystem ab.

- Unter Windows sind Voreinstellungen im benutzerspezifischen Fireworks-Konfigurationsordner gespeichert.
- Unter Mac OS sind Voreinstellungen in Ihrem Benutzerordner im Ordner „Library/Preferences“ gespeichert. Informationen zum Speicherort Ihres Mac OS-Benutzerordners finden Sie in der Apple-Hilfe.

***Hinweis:** Unter Mac OS sind die meisten benutzerspezifischen Fireworks-Konfigurationen in Ihrem benutzerspezifischen Ordner „Application Support“ gespeichert. Die Datei „Fireworks CS4 Preferences“ bildet eine Ausnahme.*

Neuinstallation von Fireworks

Auf den meisten Systemen werden benutzerspezifische Konfigurationsdateien bei der Deinstallation oder erneuten Installation von Fireworks unverändert beibehalten. Wenn Sie Fireworks jedoch mit den Standardeinstellungen neu installieren möchten, müssen Sie Ihre benutzerspezifischen Konfigurationsdateien zuvor manuell löschen.

Wenn Sie Voreinstellungen- und benutzerspezifische Konfigurationsdateien während der Deinstallation entfernen, werden die betreffenden Dateien für alle Benutzer des Systems entfernt.

Anzeigen des Paketinhalts (nur Mac OS)

Unter Mac OS wird Fireworks in Form eines so genannten Anwendungsprogrammpakets installiert. Im Anwendungspaket sind neben der Fireworks-Anwendungsdatei sämtliche in Fireworks enthaltenen Standardkonfigurationsdateien gespeichert. Der Paketinhalt ist standardmäßig ausgeblendet.

- 1 Navigieren Sie auf der Festplatte zu dem Verzeichnis, in dem Sie Fireworks installiert haben.
- 2 Klicken Sie mit gedrückter Ctrl-Taste auf das Fireworks CS4-Symbol und wählen Sie „Paketinhalte anzeigen“.

Stichwortverzeichnis

Zahlen

- 24-Bit-Farbe 240
- 32-Bit-Farbe 240
- 9-Slice-Skalierung
 - Symbole 53
 - Übersicht 52
 - Werkzeug für Standardobjekte 54

A

- Abdunkeln
 - Bilder 63
 - Bitmap-Bereiche 61
- Abgeflachte Kanten 130
- Abgeflachtes Rechteck, Werkzeug 79
- Abgerundete Rechtecke
 - automatische Form 80
 - einfach 78
- Absatzabstand 104
- Absolute URLs eingeben 170
- Abstandshalter 188
- Abwedler 61
- ACT-Datei
 - exportieren 113
- Adobe AIR
 - Anwendungsvorschau anzeigen 214
 - digitale Signatur erstellen 215
 - Mausereignisse hinzufügen 214
- Adobe Bridge 289
- Adobe Exchange 3
- Adobe Flex Builder 210, 212
- Adobe PDF-Dateien
 - drucken 260
 - exportieren 260
- Adobe Product Improvement Program 1
- Adobe XMP 290
- Aktivierung der Software 1
- Aktualisieren von Segmenten 251
- Aktuelle Version speichern, Befehl 25
- Alles ausblenden, Befehl 145
- Alles einblenden, Befehl 145
- Alpha
 - Bilder konvertieren 74
- Alternativer Text 185
 - Zuweisen zu Schaltflächen oder Instanzen 199

Animation

- Anzeigen der Vorschau 224
- Anzeigen mehrerer Status 223
- bearbeiten 268
- Benennen von Status 221
- Bewegung 219, 252
- Drehung 219
- Eigenschaften 218
- Ein- und Ausblenden von Status 221
- Einstellen der Statusverzögerung 221
- Erstellen aus mehreren Dateien 226
- Freigeben von Ebenen über Status 221
- öffnen 226
- optimieren 225
- Status 219
- Verwalten von Status 220
- wiedergeben 224
- Zwiebelschichten 223

Animationen 217

Anpassen

- Farbton oder Sättigung 71

Anti-Aliasing

- Lichthöfe entfernen 247
- Textränder glätten 104
- Zielhintergrundfarbe 246

Anzeigemodi 31

- wechseln 31

Anzeigen

- Lineale 35

Arbeitsablauf in Adobe Fireworks 6

Arbeitsbereich

- Wissenswertes 18
- Arbeitsbereich löschen, Befehl 26
- Arbeitsbereich speichern, Befehl 25

Arbeitsbereiche

- anpassen 25

Arbeitsumgebung 16

Assistent für Dateigrößenoptimierung 235

Aufheben

- Objektgruppen 55
- Verknüpfung zu Stil 160

Aufhellen

- Bilder 63
- Bitmap-Bereiche 61

Ausblenden

- Ebenen 137, 138
- Objekte auf Ebenen 138
- Ausrichten 308
- Austauschen von Farbpaletten 113
- Auswahl ausblenden, Befehl 145
- Auswahl einblenden, Befehl 145
- Auswählen
 - Auswahl eines Objekts aufheben 40
 - Auswahl kopieren 47
 - Auswahl verschieben 47
 - Bereich um einen Auswahlrahmen herum 45, 46
 - Bilder 41
 - gruppierte Objekte 55
 - Pixel 41
 - Pixelbereiche 42
 - Rand des Auswahlrahmens glätten 46
 - Ränder einer Pixelauswahl verwischen 45
 - schwebende Pixelauswahl 47
 - weiche Kanten 65

Auswahlrahmen 41

- auf ein anderes Objekt übertragen 46
- Bereich um den Rahmen herum auswählen 45, 46
- Pixel durch Überschneiden auswählen 45
- Rand glätten 46
- verkleinern 45
- verschieben 44

Auswahlrahmen begrenzen, Befehl 45, 46

Auswahlrahmen glätten, Befehl 46

Automatische Formen 79

Automatische Segmentbenennung

- Ändern der Standard-Benennungskonvention 187

Auto-Tonwertkorrekturfunktion zum

- Anpassen des Farbtonwertspektrums 66

B

- Batch-Skripten 302
 - ziehen und ablegen 302
- Batch-Verarbeitung 296
 - Befehle 301
 - Dateinamen 299
 - Sichern von Dateien 301
 - Skalieren von Grafiken 300

- Speichern als Skripten 302
- Speichern von Dateien 298
- Bearbeiten
 - ausgewählte Objekte 48
 - Bilder 59
 - Bitmap-Objekte 59
 - Einzelebene 138
 - Live-Filter 132
 - Pfade 90
 - Pixel 41
 - Popupmenüs 203
 - Schritte im Bedienfeld „Verlauf“ 306
 - Seiten 207
 - Verlaufsfüllungen 124
- Bedienfelder 17
 - Siehe auch* Paletten
 - andocken 21
 - Bibliothek 162
 - ein- und ausblenden 19
 - Farbfelder 111
 - gruppieren 22
 - optimieren 17
 - stapeln 23
 - SWF-Filme 305
 - Verkleinern zu Symbolen 23
 - verschieben 22
 - Werkzeuge 27
 - Wissenswertes 18
- Bedienfeldmenü anzeigen 19
- Befehle
 - Batch-Verarbeitung 301
- Befehle, Menü 304
 - Verwalten gespeicherter Befehle 305
- Benutzerdefinierte
 - Tastaturkurzbefehlssätze. *Siehe* Tastaturkurzbefehle
- Benutzerordner 312
- Benutzerspezifische
 - Konfigurationsdateien 312
- Bibliothek, Bedienfeld 162
 - Schaltflächensymbole einfügen 196
- Bikubische Interpolation, Skalierungsmethode 307
- Bild in Fireworks optimieren, Befehl 268
- Bildaustausch
 - externe Bilder verwenden 184
- Bildaustausch-Rollover
 - disjunktes Rollover erstellen 181
 - mit einzelнем Segment 180
- Bildbearbeitung, Bedienfeld 59
- Bilder
 - auswählen 41
 - Bildbearbeitung, Bedienfeld 59
 - exportieren 250
 - Pixel auswählen 41
 - speichern 250
- Bilineare Interpolation, Skalierungsmethode 307
- Bitmap-Grafiken 7
- Bitmap-Masken 141
 - ein vorhandenes Objekt verwenden als 143
- Bitmap-Modus
 - Anwenden mit Werkzeugen 27
- Bitmaps
 - Anpassen von Farbe und Ton 66
 - Anpassen von Farbtönen und Sättigung 71
 - Anpassen von Helligkeit und Kontrast 70
 - retuschieren 62
- Bitte lesen, Datei 2
- Bleistift 59
- BMP
 - speichern 16
- BMP-Dateiformat 239
- Bridge 289
- Buchstabenabstände. *Siehe* Unterschneidung
- C**
 - CMY-Farbmodell 112
 - Community-Hilfe 2
 - Community-Suchmaschine 2
 - Composite-Schriftarten
 - Vorschau anzeigen im Menü „Schriftart“ 99
- CSS-Ebenen
 - Bilder mithilfe von Segmenten exportieren 210
 - exportieren 258
- CSS-Layouts
 - Regeln zum Erstellen 209
- D**
 - Dateiformate
 - BMP 239
 - GIF 239
 - JPEG 239
 - PNG 239
 - TIFF 239
- Dateigröße
 - höhere Verlustwerte zur Größenreduzierung einstellen 244
 - Qualität reduzieren 248
- Dateinamen
 - Ändern bei der Batch-Verarbeitung 299
- Dateiverwaltung, Schaltfläche 270
- Design Notes für Dreamweaver 270
- Diashows
 - Eigenschaften 228
- Digitale Signatur
 - selbst signierte erstellen 216
- Director
 - Adobe Fireworks-Dateien platzieren 287
 - Darsteller 289
 - Exportieren in 287
- Disjunkte Rollover 181
 - erstellen 181
 - Verknüpfen mit Hotspots 191
- Dokumente
 - mehrere Ansichten 31
 - speichern 13
 - wechseln 29
- Dokumentregister 29
- Donut, Werkzeug 79
- Downloads
 - Updates, Zusatzmodule und Testversionen 3
- Drag-and-Drop-Verhalten
 - blaue Linie 180
 - Definition 180
 - löschen 182
- Dreamweaver
 - Adobe Fireworks als Standard-Bildeditor festlegen 268
 - Adobe Fireworks-Animationen bearbeiten 268
 - Adobe Fireworks-Bilder bearbeiten 266
 - Adobe Fireworks-Bilder starten und bearbeiten 266
 - Adobe Fireworks-Bilder starten und optimieren 268
 - Adobe Fireworks-HTML-Code aktualisieren 265
 - Adobe Fireworks-Tabellen starten und bearbeiten 267
 - Bibliotheken 265
 - Bild in Fireworks optimieren, Befehl 268
 - Design Notes 270
 - Platzhalter 262
 - Site-Dateien übertragen 270
 - Verhalten 267

- Voreinstellung für externen Editor 269
- Voreinstellungen für das Starten und Bearbeiten 269
- Drehen
 - Einschränkung 51
 - Objekte 51
- Durchsuchen 294
 - Siehe auch* Suchen und Ersetzen
- E**
- Ebenen
 - aktivieren 136
 - anzeigen 137
 - aus Masterseiten entfernen 209
 - benennen 137
 - duplizieren 137
 - ein- bzw. ausblenden 137
 - exportieren 253
 - freigeben 139
 - Freigeben über Status für Animation 221
 - hinzufügen und entfernen 136
 - organisieren 137
 - sperrern 138
 - verschieben 137
- Ebenen, Bedienfeld
 - Segmente anzeigen 176
 - Segmente benennen 186
- Ebeneneffekte
 - Photoshop 132
- Eckpunkte 85
- Effekte
 - Glühen 131
 - Live-Filter 128
- Eigenschaften
 - auf Instanzebene 197
 - im Eigenschafteninspektor anzeigen 28
- Eigenschafteninspektor 28
 - abdocken 28
 - Arbeiten mit Text 97
 - Auswahlinformationen 39
 - Maskieren mit dem 152
 - minimieren oder erweitern 28
- Ein- und Ausblenden
 - magnetische Hilfslinien 36
- Einblenden
 - Ebenen 137
- Einfache Rollover 180
 - erstellen 182
 - Verhalten 183
- Einfarbige Füllungen
 - Hinzufügen von Texturen 126
- Einfarbige Punkte anzeigen, Voreinstellung 308
- Einfügen
 - Adobe Fireworks-Bilder in Dreamweaver 262
 - Adobe Fireworks-HTML in Dreamweaver 264
 - HTML 256
- Eingefügte Bilder 12
- Einrücken von Text 104
- Einschränken der Objektdrehung 51
- E-Mail 261
- Entfernen
 - Masterseitenebenen 209
 - Teile eines Pfads 94
- EPS-Dateien, in Adobe Fireworks öffnen 10
- Ersetzen von Elementen 294
- Erstellen
 - Komponentensymbole 165
 - Masterseiten 208
- Erstellen von Skripten
 - Flash SWF-Dateien 305
- Erweitern
 - Striche 95
- Exchange 3
- Exportieren 249
 - als FXG 212
 - Animationen 225
 - Animationsdateiformate 252
 - Bilder 250
 - CSS-Ebenen 258
 - Ebenen als mehrere Dateien 253
 - Hotspots 190
 - in Director 287
 - in Dreamweaver 265
 - in Flash 272
 - in FreeHand 279
 - in HomeSite 271
 - in Illustrator 279
 - in Photoshop 286
 - in WBMP-Dateien 239
 - Segmente 184
 - Seiten als Bilddateien 250
 - Standardspeicherort 250
 - Status als mehrere Dateien 253
 - Symbole 169
 - UTF-8 258
 - XHTML 258
- Exportieren von Grafiken 6
- Exportvorschau 233
 - optimieren 233
- Optimierungseinstellungen
 - vergleichen 234
- Schwenkbereich 234
- Vorschau 233
- Vorschau der Optimierung 233
- zoomen 234
- Extension Manager 303
- Externe Dateien
 - in Austauschbilder konvertieren 184
- Extras 4
- F**
- Farbe
 - anpassen 66
 - Anwenden über das Bedienfeld „Farbfelder“ 111
 - Ersetzen eines Farbfeldes 111
 - Erstellen im Farbmischer 112
 - Farbmodelle 112
 - Farbtiefe wählen 241
 - Füllungen 71
 - Löschen aus dem Bedienfeld „Farbfelder“ 111
 - mischen 114
 - nicht verwendete entfernen 242
 - Popupfenster 114
 - Probenentnahme (Sampling) 60
 - Rasterung mit websicheren Farben 116
 - Suchen und Ersetzen von nicht websicheren Farben 296
 - Umkehren der Werte 72
 - Verlaufsfüllungen 123
 - Voreinstellungen 307
- Farbfelder
 - benutzerdefinierte auswählen 111
- Farbfelder, Bedienfeld 111
 - Ersetzen einer Farbe 111
 - Löschen einer Farbe 111
- Farbfeldgruppen
 - benutzerdefinierte auswählen 111
- Farbkorrektur
 - Helligkeit und Kontrast 70
 - Kurven 68
 - Tonwertkorrektur 66
 - Verwenden der Pipette 70
- Farbleiste 111
 - zyklischer Wechsel durch Farbmodelle 113

- Farbmischer 112
 - Farben erstellen 112
 - Strich- und Pinselfarbe austauschen 110
- Farbmodelle
 - CMY 112
 - Hexadezimal 112
 - HSB 112
 - RGB 112
- Farbpalette, Bedienfeld 113
- Farbpaletten
 - Adaptiv 241
 - Anzahl der Farben einstellen 241
 - anzeigen 242
 - austauschen 113
 - bearbeiten 243
 - benutzerdefiniert 241
 - Einheitlich 241
 - Exakt 241
 - Farben sperren 243
 - Graustufen 241
 - importieren 241
 - optimieren 243
 - Schwarzweiß 241
 - speichern 244
 - System (Mac OS) 241
 - System (Windows) 241
 - Web 216 241
 - WebSnap-Adaptiv 241
- Farbtabelle 242
 - aktualisieren 242
 - bearbeitetes Farbfeld 242
 - Farben wählen 242
 - Farbfeld mit mehreren Attributen 242
 - gesperrtes Farbfeld 242
 - transparentes Farbfeld 242
 - websicheres Farbfeld 242
- Farbton
 - anpassen 71
- Farbton/Sättigung, Filter 71
- Farbtonwertspektrum 66
 - Anpassen mit „Kurven“ 68
 - Anpassen mit „Tonwertkorrektur“ 66
- Farbverlaufsfüllungen
 - Bilder in Transparenzmasken konvertieren 74
- Fenster
 - verschieben 20
- Filter
 - Farbton/Sättigung 71
 - Helligkeit/Kontrast 70
- Photoshop-Zusatzmodule 131
 - Ränder suchen 74
 - Rauschen hinzufügen 76
 - Scharfzeichnen 74
 - Stark scharfzeichnen 74
 - Umkehren 72
- Filter hinzufügen, Popupmenü 128
- Flash
 - Adobe Fireworks-PNG-Dateien importieren 273
 - Exportieren in 272
- Flash SWF-Filme 305
- Flex-Integration 210, 211, 212
- Flex-Skin
 - Erstellen in Fireworks 213
 - Exportieren aus Fireworks 213
- Formen 7
- FreeHand
 - Adobe Fireworks-Grafiken platzieren 278
 - Exportieren in 279
- Freiformpfade 84
- Freigeben
 - Ebenen 139
 - Farbpaletten 114
- Füllmuster
 - anpassen 125
 - anwenden 123
 - drehen 125
 - transformieren 125
 - verschieben 125
- Füllungen
 - anpassen 125
 - Anwenden von Farbfüllungen 71
 - benutzerdefinierten Verlauf speichern 126
 - drehen 125
 - Farbverläufe bearbeiten 124
 - Hinzufügen von Texturen 126
 - Muster anwenden 123
 - Muster transformieren 125
 - Rasterung mit websicheren Farben 116
 - Strich- und Pinselfarbe austauschen 110
 - über Pinselstriche zeichnen 121
 - Verlauf speichern 126
 - Verläufe transformieren 125
 - verschieben 125
- Füllungsgriffe anzeigen, Voreinstellung 308
- FXG
 - Exportieren als 212
- G**
 - Gerade Segmente 85
 - bearbeiten 86
- GIF
 - speichern 16
- GIF-Dateiformat
 - Farbpalette wählen 241
 - wählen 239
- Glüheffekte 131
- GoLive 272
- Grafik-Interlacing 246
- Graustufen, Farbmodell 112
- Griffpunkte
 - transformieren 49
- Grundlinienverschiebung 105
- Gruppieren von Objekten 55
- Gültige Dateien, Definition 297
- H**
 - Handy-Grafiken. *Siehe* WBMP-Dateien
 - Helligkeit 70
 - Einstellen in Illustrator 19
 - Helligkeit/Kontrast, Filter 70
 - Hilfslinien 34
 - magnetische Hilfslinien 36
 - Hilfslinien, Raster und Segmente, Voreinstellungen 308
 - Hinzufügen
 - Seiten 206
 - Status 222
 - Stile 159
 - Histogramm 67
 - HomeSite
 - Adobe Fireworks-Bilder platzieren 271
 - Adobe Fireworks-HTML platzieren 271
 - Hotspots 6
 - auf Segmenten 191
 - erstellen 188
 - unregelmäßig geformte 190
 - Zuweisen von Drag-und-Drop-Rollovern 191
 - Zuweisen von URLs 185
- HSB-Farbmodell 112
- HTML
 - ältere Version ersetzen 257
 - Einfügen aus Adobe Fireworks in Dreamweaver 264
 - Einstellungen 259
 - in Dreamweaver platzierten Adobe Fireworks-HTML-Code aktualisieren 265

- mit GoLive und anderen Editoren arbeiten 272
- Roundtrip 266
- HTML aktualisieren, Befehl 257
- I**
- Illustrator
 - Dateien in Adobe Fireworks importieren 281
 - Exportieren in 279
- Imagemaps 188
 - erstellen 188
 - exportieren 190
- Importieren
 - Photoshop-Dateien 283
 - PNG-Dateien 12
 - Stile 161
 - Symbole 169
 - von einer digitalen Kamera 12
- In den Hintergrund, Befehl 56
- In den Vordergrund, Befehl 56
- In Symbol konvertieren, Dialogfeld 162
- Instanzen
 - bearbeiten 164
 - Definition 162
 - in Dokumenten platzieren 163
- Integration mit anderen Anwendungen 262
- Intelligentes Polygon, Werkzeug 80
- Interaktive Schaltflächeneigenschaften 198
- Interaktivität 6
- Interpolation (Skalierung) 307
- J**
- JPEG
 - speichern 16
- JPEG-Dateien
 - gewählte Bereiche bearbeiten 249
 - JPEG-Format wählen 239
 - JPEG-Ränder schärfen, Befehl 249
 - Optimierungseinstellungen 247
 - progressiv 249
 - selektive JPEG-Komprimierung 248
- K**
- Kanten
 - abgeflacht 130
- Klonen
 - Bilder 62
 - Bitmap-Bereiche 61
- Kolorieren von Bildern 71
- Kombinierte Pfade 93, 94
- Komponentensymbole 165
 - erstellen 165
 - zu Dokumenten hinzufügen 165
- Komprimierung
 - anpassen 244
 - Dateityp wählen 239
 - Kanten weichzeichnen 249
 - selektive 248
 - und Optimierung 236
- Konfigurationsdateien 312
 - Anpassung für alle Benutzer 313
 - für alle Benutzer 313
 - Master 312
- Kontrast 70
- Konvertieren
 - Pfade 94
- Kopieren
 - Bitmaps 48
 - Pixel 41
 - Status 222
- Kopieren und Einfügen
 - Symbolinstanzen 169
- Kurvensegmente
 - bearbeiten 86
- Kurzbefehlssätze 312
- L**
- Leerraum zwischen Zeilen. *Siehe* Zeilenabstand
- Leinwand 32
 - drehen 33
 - Merkmale ändern 32
 - zuschneiden 33
- Leinwand anpassen, Befehl 33
- L-Form, Werkzeug 79
- Lichthöfe entfernen 247
- Lineale 34
- Linien
 - Siehe auch* Pinselstriche
- Live-Filter
 - aktivieren oder deaktivieren 129
 - Ändern der Reihenfolge 132
 - anwenden auf Objekte 129
 - bearbeiten 132
 - erstellen 133
 - Füllfarbe 157
 - Photoshop-Zusatzmodule 131
- Live-Filter „Füllfarbe“ 157
- Löschen
 - Farbfelder 111
 - Masken 151
 - Punkte 87
 - Seiten 207
 - Stile 160
- M**
- Magnetische Hilfslinien 36
- Makros
 - Erstellen von Skripten 305
- Markierungsabstand, Voreinstellung 308
- Masken 140
 - aktivieren 151
 - Bitmap 141
 - deaktivieren 151
 - ein vorhandenes Objekt verwenden als 143
 - ersetzen 151
 - Erstellen von leeren 145
 - Hinzufügen von Objekten zu einer maskierten Auswahl 151
 - löschen 151
 - mit maskierten Objekten verschieben 148
 - modifizieren 150
 - Objekte zu einer Maske gruppieren 147
 - Text als Maske 144
 - Vektor 141
- Masterseiten
 - Ebenen entfernen 209
 - erstellen 208
 - in normale Seite umwandeln 209
 - Verknüpfen mit 208
- Mausaktiviert, Voreinstellung 308
- Messwerkzeug 80
- Miniaturen
 - Auswählen von Masken 148
- Mischen
 - Farben 114
 - Farben von sich überschneidenden Objekten 153
 - Mischmodus einstellen 157
- Mischmodi 153
 - Abdunkeln 154
 - Aufhellen 154
 - Differenz 155
 - Farbe 155
 - Farbton 155
 - Hart mischen 155
 - Leuchtkraft 155
 - Lichtpunkt 155

- Linear abwedeln 154, 155
- Linear nachbelichten 154
- Lineares Licht 155
- Löschen 155
- Multiplizieren 154
- Negativ multiplizieren 154
- Sättigung 155
- Strahlendes Licht 155
- Tönung 155
- Umkehren 155
- Mobiltelefongrafiken 10
- Mobiltelefongrafiken *Siehe* WBMP-Dateien
- Multiple Master-Schriftarten 99
- MXML-Export 210, 212

- N**
- Nachbelichter 61
- Nachzeichnen von Pfaden 92
- Navigationsleisten
 - Erstellung 193
 - Over-Status 183
- Navigieren durch ein Dokument 29
- Neigen von Objekten 51
- Neigungswerkzeug 51
- Neu auflösen 12
- Neuauflösung
 - Beschreibung 33
 - Bitmap-Objekte 33
 - Vektorobjekte 33
- Numerisch transformieren, Befehl 52

- O**
- Oberflächen, Prototyperstellung 205
- Objekte
 - aus anderen Anwendungen kopieren und einfügen 11
 - ausrichten 56
 - gruppieren 55
 - Konvertieren in Animation 218
 - magnetische Hilfslinien 36
 - neigen 51
 - Objektgruppen aufheben 55
 - Position beim Einfügen 11
 - stapeln 56
 - verbinden 139
 - verzerren 51
 - Objekte beim Zuschneiden löschen, Voreinstellung 308
 - Objektorientierte Grafiken 7
- Öffnen
 - animierte GIF-Dateien 226
 - Grafiken, die in anderen Anwendungen erstellt wurden 9
 - mehrere Dateien als Animationen 226
 - PSD-Dateien 10
 - WBMP-Dateien 10
- Öffnen, Befehl 94
- Online-Ressourcen 4
- OpenType-Schriftarten
 - in der Vorschau anzeigen 99
- Optimieren 233
 - Adobe Fireworks-Bilder über Dreamweaver 268
 - Animationen 225
 - Grafiken 6
 - mit Export-Assistenten 233
- Optimieren, Bedienfeld 17
- Optimierungseinstellungen
 - für andere Benutzer freigeben 240
- JPEG 247
- speichern 239
- Voreinstellung 238
- Voreinstellungen löschen 240
- wiederverwenden 239
- zwei oder vier Einstellungen vergleichen 238

- P**
- Paletten
 - Siehe auch* Bedienfelder
 - Wissenswertes 18
- PDF-Dateien exportieren 260
- Perspektive simulieren 51
- Pfad einlassen, Befehl 96
- Pfad nachzeichnen, Werkzeug 92
- Pfade
 - Ändern angrenzender Segmente 89
 - Ändern der Form 89
 - bearbeiten 96
 - benutzerdefinierte Striche erstellen 120
 - Füll- und Strichfarbe austauschen 110
 - Hinzufügen von Strichtexturen 126
 - Konvertieren von Eckpunkten in Kurvenpunkte 86
 - kopieren und einfügen 280
 - Krümmen angrenzender Segmente 89
 - schieben 91
 - teilen 93
 - ziehen 91
 - zuschneiden 95
- Pfade, Bedienfeld 96
- Pfeil, Werkzeug 79
- Pfeillinie, Werkzeug 79
- Photoshop
 - Anwenden von Ebeneneffekten 132
 - Dateien in Adobe Fireworks importieren 283
 - Ebenenmasken 147
 - Exportieren in 286
 - gruppierte Ebenen 140
 - Muster 310
 - Texturen 310
 - Zusatzmodule 285
- Photoshop und Adobe Fireworks
 - PSD-Dateien aus Adobe Fireworks exportieren 286
 - PSD-Dateien in Adobe Fireworks importieren 283
- PICT-Dateiformat 239
- Pinself
 - Strichoptionen 120
- Pinselfstärke in Malen-Cursor, Voreinstellung 308
- Pinselfstrich bearbeiten, Dialogfeld 120
- Pinselfstriche 110, 119
 - auswählen 119
 - benutzerdefinierte erstellen 120
 - Empfindlichkeit festlegen 121
 - Füllung darüber zeichnen 121
 - Hinzufügen von Texturen 126
 - neu ausrichten 121
 - Ränder 119
 - Texturen 119
 - Zentrierung ändern 121
- Pipette 111
- Pipettenzeiger 60
- Pixel 7
 - ausschneiden 41
 - auswählen 41
 - Bereich um einen Auswahlrahmen herum auswählen 45, 46
 - Farbtonwertspektrum 67
 - klonen 62
 - kopieren 41
 - Rand des Auswahlrahmens glätten 46
 - verschieben 41
 - weiche Kanten 65
- Pixelwiederholung, Skalierungsmethode 307

- PNG-Dateiformat
 - Farbpalette wählen 241
 - Transparenz 277
 - wählen 239
- Polygone 78
- Popupmenüs
 - bearbeiten 203
 - Beschreibung 199
 - Erscheinungsbild entwerfen 200
 - erweiterte Eigenschaften 201
 - exportieren 203
 - Position festlegen 202
- Präzise Cursor, Voreinstellung 308
- Progressive JPEGs 249
- Prototypen
 - nach Adobe PDF exportieren 260
- Prototyperstellung
 - Flex-Anwendungen 211
 - Websites und Softwareoberflächen 205
- PSD-Dateien 10
 - Öffnen in Adobe Fireworks 10
- Punkte
 - Ändern angrenzender Segmente 89
 - hinzufügen 87
 - konvertieren 86
 - Konvertieren von Eckpunkten in Kurvenpunkte 86
 - Krümmen angrenzender Segmente 89
 - löschen 87
 - verschieben 89
- Punktgriffe 86
- Punktgröße 100
- R**
 - Ränder ausblenden deaktivieren 308
 - Ränder suchen, Filter 74
 - Raster
 - Zellengröße ändern 308
 - Rasterbilder 58
 - Rastern 244
 - mit websicheren Farben 116
 - Rauschen hinzufügen, Filter 76
 - Rechtecke
 - abgerundete Ecken 78, 81
 - Rechtschreibprüfung, Befehl 109
 - Registrierung der Software 1
 - Relative URLs eingeben 170
 - Relief 130
 - RGB-Farbmodell 112
- Rollover
 - aktiver Bereich 198
 - Bildaustausch 180
 - Definition 179
 - einfache 182
 - erstellen 194
 - Navigationsleisten 193
 - Verhalten von einfachen Rollovern 183
- Rollover-Effekte 6
- Rote Augen entfernen, Werkzeug 64
- Rückgängig machen 36
- S**
 - Sättigung
 - anpassen 66
 - Schaltflächen
 - aktiver Bereich 198
 - Definition 194
 - erstellen 194
 - Navigationsleisten 193
 - Schaltflächeneditor 194
 - Status 194
 - Übersicht 194
 - Ziel festlegen 198
 - Schaltflächeneditor
 - Symbole bearbeiten 164
 - Symbole erstellen 163
 - Schaltflächensymbole
 - bearbeiten 197
 - Einfügen in ein Dokument 196
 - Scharfzeichnen 74
 - Bitmap-Bereiche 61
 - Scharfzeichnen, Filter 74
 - Scharfzeichner 61
 - Schatten 131
 - Schlagschatten 131
 - Schräges Rechteck, Werkzeug 79
 - Schriftarten
 - fehlende ersetzen 109
 - fehlende Schriftarten 100
 - in der Vorschau anzeigen 99
 - Schriftfamilien 99
 - Schriftinstallation 2
 - suchen und ersetzen 295
 - Schriftbild. *Siehe* Schriftarten
 - Schrittweise nach hinten, Befehl 56
 - Schrittweise nach vorne, Befehl 56
 - Schwebende Pixelauswahl
 - erstellen 47
 - verschieben 47
- Segmente 6
 - Abstandhalter verwenden 187
 - Adobe Fireworks-Tabellen über Dreamweaver bearbeiten 267
 - aktualisieren 251
 - entfernen 178
 - erstellen 174
 - exportieren 251
 - konvertieren 86
 - Polygon 174
 - Segmentüberlagerung ein- oder ausblenden 238
 - Text 175
 - Überlappungen 178
 - verschachtelte Tabellen 187
- Segmenthilfslinien
 - anzeigen 176
 - entfernen 178
- Segmentieren
 - Definition 173
- Seiten
 - als Bilddateien exportieren 250
 - bearbeiten 207
 - duplizieren 207
 - hinzufügen und entfernen 206
 - Master 208
 - navigieren 206
 - neu anordnen 207
 - Verknüpfungen erstellen 170
 - verschieben 207
- Selektive JPEG-Komprimierung 248
 - Schaltflächenqualität beibehalten 249
 - selektive Qualität aktivieren 248
 - Textqualität beibehalten 249
 - Überlagerungsfarbe 248
- Selektive Qualität, Schaltfläche 248
- Senden von Dokumenten als E-Mail-Anlagen 261
- Setzen von Punkten 84
- Sichern beim Suchen und Ersetzen 295
- Skalieren
 - Grafiken 300
 - Objekte 50
- Skalierung
 - 9-Slice-Skalierung 52
 - Interpolation, Optionen 307
- Skalierungswerkzeug 50
- Software
 - Aktivierung 1
 - Downloads 3
 - Registrierung 1

- Speichern 249
 - Animationen 252
 - Bilder 250
 - Dokumente 13
- Sperrern
 - Ebenen 138
- Spirale, Werkzeug 80
- Standardarbeitsbereich
 - wiederherstellen 24
- Standardbildschirmmodus 31
- Standardfarben 307
- Stapeln von Objekten 56
- Stark scharfzeichnen, Filter 74
- Starten und Bearbeiten,
 - Voreinstellungen 269
- Startseite 16
- Status
 - ein- und ausblenden 221
 - Einstellen der Verzögerung 221
 - exportieren 253
 - Freigeben von Ebenen für Animation 221
 - löschen 222
 - Reihenfolge umkehren 222
 - verwalten 220
 - Zwiebelschichten 223
- Status, Bedienfeld 220
- Statusverzögerung
 - Animationen 221
- Statusverzögerung, Standardeinstellung 9
- Stempelwerkzeug 61
- Stern, Werkzeug 80
- Stift, Werkzeug 84, 85
 - Hinzufügen von Punkten 87
 - Löschen von Punkten 87
- Stiftvorschau zeigen, Voreinstellung 308
- Stile
 - Abweichungen löschen 161
 - anwenden 158
 - auf Grundlage vorhandener Stile 159
 - Aufheben der Verknüpfung 160
 - Definition 158
 - duplizieren 162
 - Exportieren in Bibliothek 160
 - hinzufügen 159
 - importieren 161
 - Kopieren der Attribute 161
 - löschen 160
 - neu definieren 160
 - neuer Stil 159
 - Vorschau Symbole vergrößern 161
- Stile, Bedienfeld 158
- Strich erweitern, Befehl 95
- Strich- und Pinselfarbe austauschen 110
- Strichfarbe, Feld 119
- Suchen und Ersetzen
 - Auswählen der Quelle für die Suche 294
 - mehrere Dateien 295
 - nicht websichere Farben 296
 - Schriftarten 295
 - Text 295
 - URLs 296
 - Verwendungsmöglichkeiten 294
- SWF-Filme 305
- Symbolbibliothek 162
- Symbolbilder. *Siehe* Miniaturen
- Symbole
 - 9-Slice-Skalierung 52
 - als Komponentensymbole speichern 167
 - austauschen 164
 - bearbeiten 163
 - Bedienfelder als 23
 - Definition 162
 - duplizieren 164
 - erstellen 162
 - exportieren 169
 - importieren 169
 - Instanzen in Dokumenten platzieren 163
 - Instanzen platzieren 163
 - Komponenten 165
 - löschen 164
 - modifizieren 163
 - Siehe* Komponentensymbole
 - umbenennen 163
 - Wechseln zur Seitenbearbeitung 163
- System-Farbauswahl 113
- T**
- Tabellen
 - aus HTML-Seiten neu aufbauen 10
 - aus HTML-Seiten öffnen 10
- Tastaturkurzbefehle 311
 - aktuellen Satz ändern 311
 - benutzerdefinierte Sätze 311
 - in UTF-8 kodierte Referenzseiten 312
 - Referenzseiten für aktuellen Satz 312
 - zweite Tastaturkurzbefehle 311
- Tastaturkurzbefehlssätze
 - Siehe auch* Tastaturkurzbefehle
- Teilauswahl, Werkzeug
 - Auswählen von Masken 148
- Teilauswahlwerkzeug
 - automatische Verbindung von Pfaden 89
- Teilen, Befehl 93
- Testversionen 3
- Text
 - Absatzabstand 104
 - Ausrichtung 104
 - eingeben 97
 - einrücken 104
 - Farbe 101
 - formatieren 98
 - Orientierung 103
 - Rechtschreibprüfung 109
 - Richtung 103
 - Schriftschnitt 99
 - Segmente 175
 - suchen und ersetzen 295
 - Übersicht 97
 - Zeichenbreite anpassen 105
- Text formatieren
 - Größe 100
 - Schriftarten 99
- Text importieren 108
 - Photoshop-Dateien 108
- Textblöcke
 - Größe ändern 98
- Textformatierung
 - Siehe auch* Schriftarten, Zeichenformate, Absatzformate
 - Latein oder Normal 99
- Textpfade
 - an Pfad angefügten Text bearbeiten 106
 - Form des Pfades ändern 107
 - Startpunkt des Textes verschieben 107
 - Text anfügen an 106
 - Text in Pfade konvertieren 108
 - Text vom Pfad lösen 107
- Textstile
 - neue speichern 105
 - Pinselstrich 105
- Textur
 - Hinzufügen zu Füllungen 126
 - Hinzufügen zu Pinselstrichen 126
- TIFF
 - speichern 16
- TIFF-Dateiformat
 - wählen 239
- Ton
 - anpassen 66

- Tonwertkorrekturfunktion zum Anpassen des Farbtonwertspektrums 66
 - Torte, Werkzeug 80
 - Tortendiagramm 80
 - Transformationswerkzeuge
 - Neigen 51
 - Skalieren 50
 - Verzerren 51
 - Transformieren
 - durch Ziehen 49
 - Füllmuster 125
 - numerisch 52
 - Objekte 49
 - Text 108
 - Verlaufsfüllungen 125
 - Transformieren von Objekten
 - mit magnetischen Hilfslinien 36
 - Transparente Bereiche 244
 - Transparenz 244
 - Bilder in Farbverlauftransparenzmasken konvertieren 74
 - Farben hinzufügen oder entfernen 246
 - in PNG-Dateien 277
 - Siehe auch* Deckkraft
 - TrueType-Schriftarten 99
 - Type 1-Schriftarten 99
- U**
- Überlappende Segmente 178
 - Überschneiden, Befehl 94
 - Umformen von Vektorobjekten 91
 - Umkehren, Filter 72
 - Umrandungen 119
 - Umrisse 119
 - Siehe auch* Pinselstriche
 - Unterschneidung 102
 - Updates 3
 - URL, Bedienfeld 169
 - URL-Bibliothek 169
 - absolute und relative URLs eingeben 170
 - erstellen 171
 - URLs hinzufügen 171
 - verwendete URLs hinzufügen 171
 - URLs
 - suchen und ersetzen 296
 - Zuweisen zu einem Webobjekt 171
 - Zuweisen zu Schaltflächen oder Instanzen 198
 - UTF-8-Kodierung 258
- V**
- Vektorgrafiken 7
 - Vektormasken 141
 - ein vorhandenes Objekt verwenden als 143
 - erstellen 142
 - zu Bitmap-Masken konvertieren 153
 - Vektorobjekte
 - umformen 90
 - Verbinden offener Pfade 89
 - Verbinden von Pfaden 93
 - Verbindungsline, Werkzeug 79
 - Vereinfachen von Pfaden 95
 - Vereinfachen, Befehl 95
 - Vereinigen, Befehl 93
 - Vergrößerung
 - in vordefinierten Schritten 30
 - Verhaltensweisen 183
 - einfaches Rollover 183
 - Navigationsleiste - Over, Option 183
 - Verhalten, Bedienfeld 182
 - Verknüpfen mit Masterseiten 208
 - Verlauf, Bedienfeld 36
 - Ändern der Anzahl der gespeicherten Schritte 304
 - Bearbeiten von Schritten 306
 - Löschen aller Schritte 304
 - Wiederholen von Schritten 304
 - Verlaufsfüllungen
 - anpassen 125
 - anwenden 123
 - bearbeiten 124
 - benutzerdefinierte speichern 126
 - drehen 125
 - Farben ändern 124
 - Farben entfernen 124
 - Farbübergang anpassen 124
 - Hinzufügen neuer Farben 124
 - transformieren 125
 - verschieben 125
 - Verringern der Punktzahl 95
 - Verschachtelte Tabellen 188
 - Verschieben von Objekten
 - magnetische Hilfslinien 36
 - Verwischen
 - Bitmap-Bereiche 61
 - Pixelauswahl 45
 - Verwischwerkzeug 61
 - Verzerren von Objekten 51
 - Verzerren, Werkzeug 51
- Vollbildmodus mit Menüs 31**
- Voreinstellung für externen Editor 269
- Voreinstellungen 307
 - Allgemein 307
 - Bearbeitungsoptionen 308
 - Interpolation, Optionen 307
 - Photoshop-Import 309
 - Schrift 309
 - Speicherort für Datei 313
 - Standardeinstellungen wiederherstellen 310
 - Starten und Bearbeiten 269
 - Starten und Bearbeiten, Optionen 310
 - Zusatzmodule 310
- Vorschau
 - mit Exportvorschau 233
 - Pinselstriche 120
 - Pixel einer bestimmten Farbe 243
- Vorschau-Schaltfläche 237
- Vorschausymbole hinzufügen, Voreinstellung 307
- W**
- WAP-Grafiken
 - Siehe auch* WBMP-Dateien
- WBMP-Dateien 10
 - Exportieren in 239
 - Öffnen in Adobe Fireworks 10
 - speichern 16
- Webebene 140
- Websichere Farben 113, 243
- Weiche Interpolation, Skalierungsmethode 307
- Weiche Kante, Befehl 65
- Weichzeichnen
 - Bitmap-Bereiche 61
- Weichzeichner, Werkzeug 61
- Werkzeugbedienfeld konfigurieren 19
- Werkzeuge
 - Abwedler 61
 - Auswahlrahmen 41
 - Bleistift 59
 - Lasso 41
 - Nachbelichter 61
 - Neigen 51
 - Ovaler Auswahlrahmen 41
 - Pipette 60
 - Polygon-Lasso 41
 - Rote Augen entfernen 64
 - Scharfzeichner 61
 - Skalieren 50

- Stempel 61
- Teilauswahl 148
- Transformieren 49
- Verwischen 61
- Verzerren 51
- Weichzeichner 61
- Zauberstab 41
- Zoom 30
- Werkzeuge, Bedienfeld 27
- Wiedergeben
 - Animationen 224
 - gespeicherte Befehle 304
 - Makros 304
- Wiederholen von Animationen 224

- X**
- XHTML 258
- XMP-Metadaten 290

- Z**
- Zeichenabstände. *Siehe* Unterschneidung
- Zeichenfläche. *Siehe* Leinwand
- Zeichnen
 - abgeflachte Rechtecke 79
 - abgerundete Rechtecke 78, 80
 - Ändern angrenzender Segmente 89
 - Donuts 79
 - Konvertieren von geraden Pfaden in Kurvenpfade 86
 - Krümmen angrenzender Segmente 89
 - L-Formen 79
 - Objekte verzerren 51
 - Pfade teilen 93
 - Pfeile 79
 - schräge Rechtecke 79
 - Spiralen 80
 - Sterne 80
 - Tortendiagramme 80
 - Verbindungslinien 79
- Zellenrandeigenschaften 201
- Ziehen und Ablegen 11
- Zieh-Vorschau, Voreinstellung 308
- Zoom-Funktion 29
- Zoom-Werkzeug 30
- Zusammensetzen 153
- Zusatzmodule 285
 - im Adobe Store 3
- Zuschneiden der Leinwand 33
- Zuschneiden, Befehl 95
- Zwiebelschichten
 - Definition 223
- Zwiebelschichteneffekt
 - Schaltflächeneditor 194