

Uso de **ADOBE® FIREWORKS® CS4**

©2008 Adobe Systems Incorporated. Todos los derechos reservados.

Uso de Adobe® Fireworks® CS4 para Windows® y Mac OS

Si esta guía se distribuye con software que incluya un acuerdo de licencia de usuario final, se considera que dicha guía, así como el software que describe, se proporciona bajo licencia y sólo puede utilizarse o copiarse según los términos de la mencionada licencia. Con excepción de lo que permita dicha licencia, ninguna parte de esta guía puede reproducirse, almacenarse en un sistema de recuperación ni transmitirse de ninguna forma ni por ningún medio, ya sea electrónico, mecánico, de grabación u otro, sin el consentimiento previo y por escrito de Adobe Systems Incorporated. Tenga en cuenta que el contenido de esta guía está protegido por la ley de derechos de autor aunque no se distribuya con software que incluya un acuerdo de licencia de usuario final.

El contenido de esta guía se proporciona únicamente con fines informativos, está sujeto a cambios sin previo aviso y no se considerará un compromiso por parte de Adobe Systems Incorporated. Adobe Systems Incorporated no asume ninguna responsabilidad por los errores o imprecisiones que pudieran aparecer en el contenido informativo que comprende esta guía.

Recuerde que es posible que las imágenes o gráficos que pueda incluir en su proyecto estén protegidos por derechos de autor. La incorporación de dicho material a su trabajo sin la correspondiente autorización podría suponer una infracción a los derechos de autor del propietario. Compruebe que ha obtenido el permiso necesario del propietario de los derechos de autor.

Cualquier referencia a nombres de empresas en las plantillas de muestra se incluyen a modo ilustrativo solamente y no tienen como objetivo referirse a la empresa real.

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.

Contenido

Capítulo 1: Recursos

Activación y registro	1
Ayuda y asistencia	2
Servicios, descargas y extras	2
Novedades de Fireworks CS4	4

Capítulo 2: Conceptos básicos de Fireworks

Utilización de Fireworks	6
Imágenes vectoriales y de mapa de bits	7
Creación de un documento nuevo de Fireworks	8
Apertura e importación de archivos	8
Crear archivos PNG de Fireworks a partir de archivos HTML	10
Insertar objetos en un documento de Fireworks	10
Almacenamiento de archivos de Fireworks	13

Capítulo 3: Espacio de trabajo

Conceptos básicos del espacio de trabajo	15
Explorar y ver documentos	27
Cambiar el lienzo	30
Deshacer y repetir varias acciones	34

Capítulo 4: Selección y transformación de objetos

Seleccionar objetos	36
Modificar una selección	37
Seleccionar píxeles	38
Editar objetos seleccionados	45
Escala de 9 divisiones	49
Organizar varios objetos	51

Capítulo 5: Utilización de mapas de bits

Creación de mapas de bits	54
Edición de mapas de bits	55
Retoque de mapas de bits	57
Ajustar el color y el tono de un mapa de bits	62
Desenfocar y perfilado de mapas de bits	68
Incorporar ruido a una imagen	70

Capítulo 6: Utilización de objetos vectoriales

Formas básicas	72
Formas automáticas	74
Formas de estilo libre	78
Técnicas especiales para la edición de vectores	84

Capítulo 7: Trabajo con texto

Introducir el texto	92
Formato y edición de texto	93

Capítulo 8: Aplicación de colores, trazos y rellenos

Aplicación de colores	105
Panel Kuler	111
Aplicación de trazos y rellenos	113

Capítulo 9: Utilización de filtros automáticos

Aplicación de filtros automáticos	121
Editar y personalizar filtros automáticos	125

Capítulo 10: Capas, máscaras y mezclas

Capas	127
Máscaras	132
Mezcla y transparencia	144

Capítulo 11: Estilos, símbolos y direcciones URL

Estilos	149
Símbolos	153
URL	160

Capítulo 12: Divisiones, rollovers y zonas interactivas

Creación y edición de divisiones	164
Divisiones interactivas	169
Preparación de las divisiones para la exportación	175
Zonas interactivas y mapas de imágenes	179

Capítulo 13: Creación de botones y menús emergentes

Conceptos básicos de la navegación	183
Crear símbolos de botón	184
Editar símbolos de botón	186
Menús emergentes	188

Capítulo 14: Creación de prototipos para sitios Web e interfaces de aplicación

Flujo de trabajo de creación de prototipos	194
Utilización de páginas de Fireworks	195
Creación de disposiciones basadas en CSS	198
Creación de prototipos de aplicaciones Flex	199
Creación de prototipos de aplicaciones de Adobe AIR	202

Capítulo 15: Creación de animaciones

Conceptos básicos de animaciones	205
Crear símbolos de animación	206
Editar símbolos de animación	206
Estados	208
Manipular estados	209
Papel cebolla	211

Interpolación	211
Previsualizar una animación	212
Optimizar una animación	213
Utilizar animaciones existentes	213
Retorcer y fundir	214

Capítulo 16: Creación de presentaciones

Crear y organizar presentaciones	215
Personalizar una presentación	216
Crear un reproductor personalizado de álbumes de Fireworks	218

Capítulo 17: Optimización y exportación

Utilizar el Asistente de exportación	221
Utilizar la Presentación preliminar de la imagen	221
Optimizar en el espacio de trabajo	224
Optimizar archivos GIF, PNG, TIFF, BMP y PICT	228
Optimizar JPEG	235
Exportar desde el espacio de trabajo	236
Enviar por correo electrónico un documento de Fireworks como archivo adjunto	247

Capítulo 18: Utilización de Fireworks con otras aplicaciones

Funcionamiento con Dreamweaver	249
Funcionamiento con HomeSite, GoLive y otros editores de HTML	257
Funcionamiento con Flash	259
Funcionamiento con FreeHand e Illustrator	264
Funcionamiento con Photoshop	269
Funcionamiento con Director	273
Adobe Bridge	275
Compartir metadatos de imágenes con Adobe XMP	275

Capítulo 19: Automatización de tareas

Búsqueda y reemplazo	279
Seleccionar el origen de la búsqueda	279
Configurar opciones para la búsqueda y reemplazo en varios archivos	280
Búsqueda y sustitución de texto	280
Búsqueda y sustitución de fuentes	280
Búsqueda y sustitución de colores	281
Buscar y reemplazar URL	281
Buscar y reemplazar colores que no son seguros para la Web	281
Proceso por lotes	281
Utilizar comandos para el proceso por lotes	286
Ampliación de Fireworks	287
Crear archivos de comandos	288
Administrar comandos	290

Capítulo 20: Preferencias y métodos abreviados de teclado

Configuración de preferencias	292
Seleccionar y personalizar métodos abreviados de teclado	296

Utilización de archivos de configuración	297
Información sobre la instalación de Fireworks	298
Ver el contenido del paquete (sólo para Mac OS)	298
Índice	299

Capítulo 1: Recursos

Adobe® Fireworks® ofrece un entorno de diseño eficaz para crear rápidamente prototipos de sitios Web e interfaces de usuario que también sirve para crear y optimizar imágenes para la Web. Fireworks ofrece flexibilidad para editar imágenes vectoriales o de mapa de bits, una biblioteca común de activos predefinidos, así como integración con Adobe Photoshop®, Adobe Illustrator®, Adobe Dreamweaver® y Adobe Flash® Professional, lo que permite ahorrar tiempo.

Activación y registro

Ayuda para la instalación

Para obtener ayuda en la instalación, consulte el centro de soporte de instalación en www.adobe.com/go/cs4install_es.

Activación de la licencia

Durante el proceso de instalación, el software de Adobe se pone en contacto con Adobe para completar el proceso de activación de la licencia. No se transmite ningún dato de carácter personal. Para obtener más información sobre este tema, visite el sitio Web de Adobe en www.adobe.com/go/activation_es.

Al activar una licencia de un solo usuario, ésta sirve para dos equipos. Por ejemplo, será posible instalar el producto en un equipo de sobremesa en el trabajo y en uno portátil en el domicilio. Si desea instalar el software en un tercer equipo, desactívelo primero en uno de esos dos equipos. Elija Ayuda > Desactivar.

Registro

Registre su producto para recibir soporte adicional para la instalación, notificaciones de actualizaciones y otros servicios.

- ❖ Para registrarse, siga las instrucciones en pantalla del cuadro de diálogo Registro que aparece tras instalar el software.



Si decide aplazar el registro, puede registrarse en cualquier momento seleccionando Ayuda > Registro.

Programa de mejora de productos de Adobe

Después de haber utilizado el software de Adobe un determinado número de veces, puede aparecer un cuadro de diálogo donde se le pregunta si desea participar en el Programa de mejora de los productos de Adobe.

Si elige participar, los datos sobre el uso que hizo del software de Adobe se envían a Adobe. No se registra ni se envía ningún dato de carácter personal. El programa de mejora de productos de Adobe sólo recopila información acerca de las funciones y herramientas utilizadas y sobre la frecuencia de su uso.

En cualquier momento podrá participar o no en el programa:

- Para participar, elija Ayuda > Programa de mejora de los productos de Adobe y haga clic en Sí, participar.
- Para dejar de participar, elija Ayuda > Programa de mejora de los productos de Adobe y haga clic en No, gracias.

Léame

El archivo Léame del software se encuentra disponible en línea y también en el disco de instalación. Abra el archivo para leer información importante sobre temas como los siguientes:

- Requisitos del sistema
- Instalación (incluyendo la desinstalación del software)
- Activación y registro
- Instalación de fuentes
- Solución de problemas
- Servicio de atención al cliente
- Avisos legales

Ayuda y asistencia

Ayuda de comunidad

Ayuda de comunidad es un entorno integrado en adobe.com que proporciona acceso a contenido generado por la comunidad y moderado por expertos de Adobe y del sector. Los comentarios de los usuarios le sirven de orientación para encontrar la respuesta que busca. Además, en la ayuda de comunidad, puede buscar el mejor contenido de Internet sobre los productos y las tecnologías de Adobe, incluidos estos recursos:

- Vídeos, tutoriales, sugerencias, técnicas, blogs, artículos y ejemplos para diseñadores y desarrolladores.
- Ayuda en línea actualizada periódicamente y más completa que la Ayuda que se ofrece con su producto. Al acceder a la ayuda, si hay alguna conexión a Internet activa, se muestra la ayuda en línea completa en lugar del subconjunto que acompañaba el producto.
- Resto del contenido de Adobe.com, entre otros, artículos de la base de conocimientos, descargas, actualizaciones o Developer Connection.

Use el campo de búsqueda de ayuda disponible en la interfaz de usuario del producto para acceder a la ayuda de comunidad. Para ver un vídeo sobre la ayuda de comunidad, visite www.adobe.com/go/lrvid4117_xp_es.

Otros recursos

Hay versiones impresas de la ayuda en línea completa a su disposición (costes de envío no incluidos) en www.adobe.com/go/store_es. Además, la ayuda en línea incluye un vínculo a la versión completa y actualizada en PDF de la ayuda.

Para obtener información sobre las opciones de servicio técnico gratuitas y de pago, visite el sitio Web de soporte de Adobe en www.adobe.com/es/support.

Servicios, descargas y extras

Mejore su producto integrando en él diversos servicios, algunos plugins y más extensiones. También puede descargar muestras y otros recursos de utilidad para facilitar su trabajo.

Servicios en línea de Adobe Creative

Adobe Creative® Suite® 4 incluye nuevas funciones en línea que prestan al escritorio todas las posibilidades de Internet. Use estas funciones para conectar con la comunidad, trabajar en colaboración y, al cabo, sacar mayor provecho de las herramientas de Adobe. Los eficaces y creativos servicios en línea permiten realizar tareas tan dispares como crear correspondencias de colores o establecer conferencias de datos, entre muchas otras. Los servicios se integran a la perfección con las aplicaciones de escritorio para facilitar la mejora inmediata de los flujos de trabajo existentes. Algunos servicios ofrecen una funcionalidad total o parcial también cuando se encuentre sin conexión.

Visite [Adobe.com](http://adobe.com) para obtener más información sobre los servicios disponibles. Algunas aplicaciones de Creative Suite 4 incluyen de serie los siguientes:

Panel Kuler™ Cree, comparta y explore con rapidez temas de colores en línea.

Adobe® ConnectNow Colabore con equipos de trabajo distantes por Internet compartiendo contenido de voz, de datos y multimedia.

Resource Central Acceda de forma instantánea a tutoriales, archivos de ejemplo y extensiones para las aplicaciones de vídeo digital de Adobe.

Para obtener información sobre la administración de los servicios, visite el sitio Web de Adobe en www.adobe.com/go/learn_creativeservices_es.

Adobe Exchange

Visite Adobe Exchange en www.adobe.com/go/exchange_es para descargar muestras así como miles de plugins y extensiones de programadores tanto de Adobe como de terceros. Los plugins y las extensiones le ayudarán a automatizar tareas, personalizar flujos de trabajo, crear efectos profesionales especializados y mucho más.

Descargas de Adobe

Visite www.adobe.com/go/downloads_es para obtener actualizaciones gratuitas, versiones de prueba y otros programas de software útiles.

Adobe Labs

Adobe Labs (www.adobe.com/go/labs_es) le ofrece la oportunidad de experimentar y evaluar tecnologías y productos nuevos y en desarrollo de Adobe. En Adobe Labs, tendrá acceso a recursos como:

- Versiones preliminares de software y tecnología.
- Ejemplos de código y prácticas recomendadas que agilizan su aprendizaje.
- Versiones preliminares de productos y documentación técnica.
- Foros, contenido wiki y otros recursos de colaboración que le ayudarán a interactuar con usuarios afines.

Adobe Labs fomenta un proceso de desarrollo de software en colaboración. En este entorno, los clientes empiezan a ser productivos rápidamente con los nuevos productos y tecnologías. Adobe Labs también es un foro para ofrecer comentarios iniciales. Los equipos de desarrollo de Adobe utilizan estos comentarios para crear software que cumpla las necesidades y las expectativas de la comunidad.

Adobe TV

Visite Adobe TV (<http://tv.adobe.com>) para ver vídeos instructivos a la par que inspiradores.

Extras

El disco de instalación contiene diversos extras para aprovechar al máximo el software de Adobe. Algunos de ellos se instalan en el equipo durante el proceso de instalación mientras que otros están a su disposición en el disco.

Si desea ver los extras instalados durante el proceso de instalación, vaya a la carpeta de la aplicación del equipo.

- Windows®: *[unidad de inicio]\Archivos de programa\Adobe\[aplicación de Adobe]*
- Mac OS®: *[unidad de arranque]/Aplicaciones/[aplicación de Adobe]*

Para ver los extras que hay en el disco, vaya a la carpeta Extras de la carpeta de su idioma del disco. Ejemplo:

- */Español/Extras/*

Novedades de Fireworks CS4

Mejora del rendimiento y la estabilidad

Puede trabajar de forma más rápida e inteligente con las mejoras generales de rendimiento de Fireworks, desde abrir y guardar archivos hasta la actualización de símbolos y las operaciones con numerosos mapas de bits y vectores.

Nueva interfaz de usuario

Podrá cambiar de otras aplicaciones de Creative Suite (como Photoshop, Illustrator y Flash) gracias al diseño sencillo y familiar de la interfaz de usuario universal.

Diseños basados en CSS

Diseñe páginas Web completas en el potente entorno gráfico de Fireworks y exporte en un paso los diseños basados en CSS compatibles con los estándares para la Web, junto con las hojas de estilos externas. Empiece con uno de los seis diseños más comunes e integre gráficos de primer plano y de fondo con la detección automática de margen y relleno. Incluya símbolos HTML sofisticados en los diseños de Fireworks para especificar cabeceras, vínculos y propiedades de formato y obtener un control CSS preciso.

Exportación a PDF

Puede generar documentos PDF de alta fidelidad, interactivos y seguros a partir de componentes de diseño de Fireworks para una comunicación mejorada con el cliente.

Motor de texto de Adobe

Permite generar diseños de texto superiores con las funciones mejoradas de introducción de texto del Motor de texto de Adobe, conocido para los usuarios de Photoshop e Illustrator, y ahora disponible en Fireworks. Podrá importar o copiar y pegar caracteres de doble byte de Adobe Illustrator o Photoshop sin perder fidelidad. La inclusión de texto flotante en un trazado proporcionará mayor impacto en los logotipos de texto.

Estilos automáticos

Aplique a un objeto o texto de Fireworks estilos de diseño profesional o de su propia colección personal. Actualice los efectos, colores y atributos de texto aplicados modificando un solo origen de estilo.

Mejoras del espacio de trabajo

Se proporcionan guías inteligentes para un posicionamiento y una medida rápidos y precisos de las guías y elementos del lienzo: una visualización previa le permite conocer la posición en el lienzo mientras arrastra las guías hasta la posición adecuada. La edición directa de símbolos permite una mejora precisa del símbolo en contexto con el resto del diseño; la herramienta de expansión Escala de 9 divisiones ahora se aplica a cualquier objeto del lienzo, no sólo a los símbolos.

Capítulo 2: Conceptos básicos de Fireworks

Utilización de Fireworks

Adobe® Fireworks® es un programa versátil para crear, editar y optimizar gráficos Web. Permite crear y editar imágenes de mapa de bits y vectoriales, diseñar efectos Web, como rollovers y menús emergentes, recortar y optimizar elementos gráficos para reducir su tamaño de archivo y automatizar tareas repetitivas para ahorrar tiempo. Es posible exportar o guardar un documento como un archivo JPEG, un archivo GIF o un archivo de otro formato. Estos archivos pueden guardarse junto con archivos HTML que contengan tablas HTML y código JavaScript para facilitar su uso en Internet.

Para ver un tutorial de vídeo donde se presentan los conceptos básicos de Fireworks, visite www.adobe.com/go/lrvid4032_fw_es.

Dibujar y editar objetos vectoriales y de mapas de bits

El panel Herramientas de Fireworks presenta diferentes secciones que contienen herramientas de dibujo y edición de vectores y mapas de bits. La herramienta seleccionada determina si el objeto creado es un vector o un mapa de bits. Una vez dibujado un objeto o texto, puede utilizar una gran variedad de herramientas, efectos, comandos y técnicas para realzar las imágenes o para crear botones de navegación interactivos.

También puede importar y editar imágenes en JPEG, GIF, PNG, PSD y muchos otros formatos de archivo.

Añadir interactividad a las imágenes

Las divisiones y zonas interactivas son objetos Web que definen áreas interactivas en un gráfico Web. Las divisiones cortan la imagen en secciones exportables, a las que es posible aplicar comportamientos de rollover, animación y vínculos URL (Uniform Resource Locator). En la página Web, cada división se muestra como la celda de una tabla.

Utilice los tiradores de rollover de arrastrar y colocar en divisiones y zonas interactivas para asignar rápidamente comportamientos de intercambio de imagen y de rollover a las imágenes. Utilice el editor de botones de Fireworks y el Editor de menú emergente para crear imágenes interactivas especiales a fin de desplazarse por sitios Web.

Optimizar y exportar imágenes

Utilice las versátiles funciones de optimización de Fireworks para conseguir el equilibrio exacto entre tamaño de archivo y calidad visual para las imágenes exportadas. El tipo de optimización que elija variará en función de las necesidades de los usuarios y del contenido.

Una vez optimizadas las imágenes, el paso siguiente consiste en exportarlas para utilizarlas en la Web. Puede exportar el documento de origen PNG de Fireworks a varios tipos de archivo, como JPEG, GIF, GIF animado y tablas HTML con imágenes divididas en archivos de distintos tipos.

Imágenes vectoriales y de mapa de bits

Los sistemas informáticos muestran las imágenes en formato *vectorial* o de *mapa de bits*. Entender la diferencia entre los dos formatos ayuda a comprender el programa, que contiene herramientas vectoriales y de mapa de bits y es capaz de abrir e importar ambos formatos.

Acerca de las imágenes vectoriales

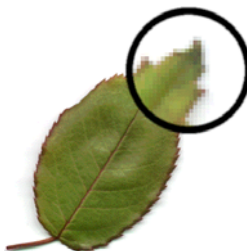
Las imágenes vectoriales representan las imágenes mediante líneas y curvas (vectores) que contienen información de color y posición. Por ejemplo, la imagen de una hoja puede definirse por medio de un conjunto de puntos que describen su contorno. El color de la hoja queda determinado por el color de su contorno (el *trazo*) y el del área que encierra este contorno (el *relleno*).



Las imágenes vectoriales son independientes de la resolución. Esto implica que la calidad del aspecto de una imagen vectorial no se modificará si se cambia su color; se mueve, cambia de tamaño o de forma; tampoco cambiará si se modifica la resolución del dispositivo de salida.

Acerca de las imágenes de mapa de bits

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



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

Creación de un documento nuevo de Fireworks

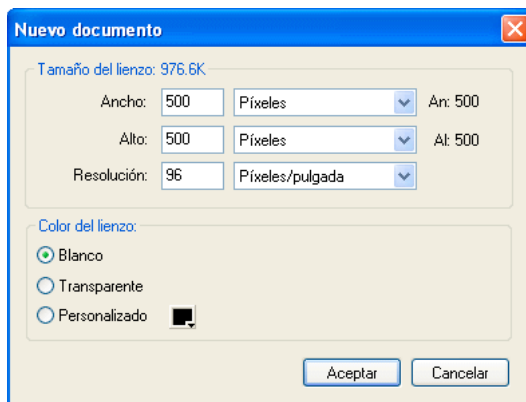
Los documentos nuevos de Fireworks se guardan como documentos PNG (Portable Network Graphic). PNG es el formato de archivo nativo de Fireworks.

Las imágenes que se crean en Fireworks pueden exportarse o guardarse en varios formatos Web y formatos gráficos. Independientemente de los parámetros de optimización y exportación elegidos, el archivo PNG original de Fireworks se conserva para facilitar ediciones posteriores.

Crear un documento nuevo

- 1 Seleccione Archivo > Nuevo.

Se abre el cuadro de diálogo Nuevo documento.



- 2 Especifique los parámetros del documento y haga clic en Aceptar.

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

Crear un documento nuevo con el mismo tamaño que un objeto del portapapeles

- 1 Copie un objeto al portapapeles desde otro documento de Fireworks, un navegador Web o desde cualquier aplicación que permita la operación de pegar.
- 2 Seleccione Archivo > Nuevo.
Se abre el cuadro de diálogo Nuevo documento con la altura y anchura del objeto situado en el Portapapeles.
- 3 Ajuste la resolución y el color del lienzo y haga clic en Aceptar.
- 4 Seleccione Edición > Pegar para pegar el objeto del Portapapeles en el documento nuevo.

Apertura e importación de archivos

Nota: al importar un archivo desde Adobe Dreamweaver®, Fireworks conserva muchos comportamientos de JavaScript pero no todos. Si Fireworks admite un comportamiento en concreto, lo reconoce y lo conserva cuando devuelve el archivo a Dreamweaver.

Abrir un documento de Fireworks

- ❖ Seleccione Archivo > Abrir y elija el archivo.



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

Abrir un documento cerrado recientemente

- 1 Seleccione Archivo > Abrir reciente.
- 2 Seleccione un archivo en el submenú.

Abrir un archivo cerrado recientemente cuando no hay ningún archivo abierto

- ❖ Haga clic en el nombre del archivo en la página de inicio.

Abrir imágenes creadas en otras aplicaciones

Es posible abrir archivos creados en aplicaciones o formatos de archivo diferentes como Photoshop®, Adobe FreeHand®, Adobe Illustrator®, WBMP, EPS, JPEG, GIF y GIF animado.

Cuando se abre un archivo de formato distinto de PNG con Archivo > Abrir, se crea un nuevo documento PNG de Fireworks basado en el archivo abierto. Puede utilizar todas las características de Fireworks para editar la imagen. A continuación, puede seleccionar Guardar como para almacenar su trabajo como un nuevo archivo PNG de Fireworks (o con otro formato de archivo).

En ciertas ocasiones, puede guardar el archivo en su formato original. Si lo hace, la imagen se alisa en una única capa y el usuario no podrá editar las funciones específicas de Fireworks que agregó a la imagen.

Los siguientes formatos de archivo pueden guardarse directamente desde Fireworks: PNG de Fireworks, GIF, GIF animado, JPEG, BMP, WBMP, TIFF, SWF, AI, PSD y PICT (sólo en Mac).

Nota: Fireworks guarda las imágenes TIFF de 16 bits con una profundidad de color de 24 bits.

GIF animados

- Importe los GIF animados como símbolos de una animación y, a continuación, edite y mueva todos los elementos de la animación como una sola entidad. En el panel Biblioteca de documentos, cree más instancias del símbolo.

Nota: al importar un GIF animado, la configuración de la demora de estado cambia a 0,07 segundos. Si es necesario, utilice el panel Estados para restablecer la configuración original.

- Abra el GIF animado como un archivo GIF normal. Cada elemento del GIF se coloca en su propio estado de Fireworks como imagen independiente. En Fireworks, la imagen puede convertirse en un símbolo de animación.

Archivos EPS

Fireworks abre la mayoría de los archivos EPS como imágenes planas de mapa de bits, en las que todos los objetos se combinan en una sola capa. Algunos archivos EPS exportados de Adobe Illustrator conservan la información vectorial.

Archivos PSD

Fireworks puede abrir archivos PSD creados en Photoshop y conservar la mayoría de las características PSD, como las capas jerárquicas, los efectos de capas y los modos de mezcla más utilizados.

Archivos WBMP

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

Crear archivos PNG de Fireworks a partir de archivos HTML

Fireworks puede abrir e importar contenido HTML creado en otras aplicaciones siempre que contenga sólo elementos básicos de tablas HTML.

Abrir todas las tablas de un archivo HTML

- 1 Seleccione Archivo > Reconstituir tabla.
- 2 Seleccione el archivo HTML que contenga las tablas que desee abrir y haga clic en Abrir.

Cada tabla se abre en su propia ventana de documento.

Abrir únicamente la primera tabla de un archivo HTML

- 1 Seleccione Archivo > Abrir.
- 2 Seleccione el archivo HTML que contenga la tabla que desee abrir y haga clic en Abrir.

La primera tabla del archivo HTML se abre en una nueva ventana de documento.

Importar la primera tabla de un archivo HTML en un documento abierto de Fireworks

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

Nota: Fireworks puede importar documentos que utilicen código UTF-8 y los que estén escritos en XHTML.

Insertar objetos en un documento de Fireworks

Arrastrar una imagen o un texto a Fireworks

Es posible arrastrar objetos vectoriales, imágenes de mapa de bits o texto de otras aplicaciones que admitan la utilización de este procedimiento.

- ❖ Arrastre el objeto o el texto desde la otra aplicación a Fireworks.

Pegar en Fireworks

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

El texto o los objetos que tengan cualquiera de estos formatos pueden pegarse desde el Portapapeles:

- Adobe FreeHand 7 o posterior
 - Adobe Illustrator
 - PNG
 - PICT (Mac OS)
 - DIB (Windows)
 - BMP (Windows)
 - Texto ASCII
 - EPS
 - WBMP
 - TXT
 - RTF
- 1 En la otra aplicación, copie el objeto o el texto que desee pegar.
 - 2 En Fireworks, pegue el objeto o el texto en el documento.

Ubicación de objetos pegados

La colocación del objeto pegado dependerá de los elementos seleccionados:

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

Nota: la capa de Web es una capa especial que contiene todos los objetos Web. Siempre permanece en la parte superior del panel Capas.

Volver a muestrear objetos pegados

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

Volver a muestrear un objeto de mapa de bits con el procedimiento de pegar

- 1 Copie el mapa de bits al portapapeles en Fireworks u otro programa.
- 2 En Fireworks, seleccione Edición > Pegar.

- 3 Si la imagen de mapa de bits del Portapapeles tiene una resolución distinta de la que presenta el documento actual, elija una opción de la función Volver a muestrear.

Volver a muestrear Conserva la anchura y altura originales del mapa de bits pegado y añade o sustrae los píxeles necesarios.

No muestrear de nuevo Conserva todos los píxeles originales, con lo que quizá el tamaño relativo de la imagen pegada aumente o disminuya más de lo previsto.

Importar un archivo PNG a una capa de documento de Fireworks

Al importar archivos PNG de Fireworks a la capa actual del documento activo de Fireworks, los objetos de la zona interactiva y de la división se colocan en la capa de Web del documento. Fireworks conserva las proporciones de la imagen importada.

- 1 En el panel Capas, seleccione la capa a la que desee importar el archivo.
- 2 Seleccione Archivo > Importar para abrir el cuadro de diálogo Importar.
- 3 Localice el archivo que desee importar y haga clic en Abrir.
- 4 En el lienzo, coloque el puntero de importación donde desee colocar el ángulo superior izquierdo de la imagen.
- 5 Siga uno de estos procedimientos:
 - Haga clic para importar la imagen de tamaño completo.
 - Arrastre el puntero de importación para cambiar el tamaño de la imagen al importarla.

Importar desde un escáner o cámara digital

Se pueden importar imágenes de un escáner o una cámara digital sólo si es compatible con TWAIN (Windows) o utiliza la función de captura de imágenes de (Mac OS). Las imágenes de un escáner o una cámara digital que se importan en Fireworks se abren como documentos nuevos.

Antes de intentar importar imágenes a Fireworks, instale todos los controladores de software necesarios, módulos y filtros de conexión de la cámara o escáner.

La carpeta Plug-ins está dentro de la carpeta de la aplicación Fireworks. En Mac OS, Fireworks busca automáticamente los filtros de conexión de Photoshop Acquire en esa carpeta.

Indicar a Fireworks dónde buscar los filtros de conexión de Photoshop Acquire

- 1 En Fireworks, seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Fireworks > Preferencias (Mac OS).
- 2 Haga clic en la categoría de filtros de conexión.
- 3 Seleccione Photoshop Plug-Ins y desplácese a la carpeta que contiene los filtros de conexión.

Si Seleccione la carpeta de filtros de conexión de Photoshop (Windows) o Elegir carpeta (Mac OS) no se abre automáticamente, localice la carpeta.

Importar una imagen de una cámara digital (Windows)

- 1 Conecte la cámara al sistema.
- 2 En Fireworks, seleccione Archivo > Explorar, a continuación, elija Adquisición Twain o Seleccionar Twain.
- 3 Seleccione el origen de las imágenes, así como las imágenes que desea importar.

Aparece la interfaz de usuario del software de la cámara.

- 4 Siga las instrucciones para aplicar la configuración.

Importar una imagen de una cámara digital (Mac OS)

- 1 Conecte la cámara al sistema.
- 2 En Fireworks, seleccione Archivo > Adquirir y, a continuación, elija Adquisición cámara o Seleccionar cámara.
- 3 Seleccione la cámara y las imágenes que desea importar.
- 4 Siga las instrucciones para aplicar la configuración.

Importar una imagen de un escáner

- 1 Conecte el escáner al sistema.
- 2 Instale el programa que acompaña al escáner si aún no lo ha hecho.
- 3 Siga uno de estos procedimientos:
 - (Windows) En Fireworks, seleccione Archivo > Explorar, a continuación, elija Adquisición Twain o Seleccionar Twain.
 - (Mac OS) En Fireworks, seleccione Archivo > Adquirir y, a continuación, elija Adquisición Twain o Seleccionar Twain.

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

- 4 Siga las instrucciones para aplicar la configuración.

Almacenamiento de archivos de Fireworks

Cuando crea un documento o abre archivos en formatos como PSD o HTML, el comando Archivo > Guardar crea un archivo PNG de Fireworks. Los archivos PNG de Fireworks tienen las siguientes ventajas:

- El archivo de origen PNG siempre se puede modificar. Es posible seguir introduciendo cambios aun después de exportar el archivo para utilizarlo en la Web.
- En el archivo PNG es posible dividir imágenes complejas en porciones y después exportarlas en archivos distintos de formato diferente y diversos parámetros de optimización.



Si Fireworks tarda en guardar un documento complejo, puede editar otros documentos abiertos mientras la operación de guardado finaliza.

Guardar un archivo PNG de Fireworks para usarlo en versiones anteriores

- 1 Seleccione Archivo > Exportar.
- 2 Seleccione la ubicación en la que desea guardar el archivo.
- 3 Si el archivo de Fireworks tiene más de una página, seleccione Páginas en archivos en el menú emergente Exportar.
- 4 Seleccione Imágenes o PNG de Fireworks en el menú emergente Exportar como. Si selecciona Imágenes, cada página se guarda en el formato de archivo predeterminado. Este formato de archivo se puede definir en el panel Optimizar. Para obtener más información, consulte [“Optimización y exportación”](#) en la página 221.

Todos los objetos de las capas superiores se guardan en la exportación. Los elementos de las subcapas no se exportan.

Almacenamiento de todos los documentos abiertos

Puede guardar todos los documentos abiertos aunque pretenda seguir trabajando con ellos. Además, puede especificar nombres de archivo para todos los documentos que aún carezcan de nombre. El nombre de archivo de los documentos que se hayan modificado desde el último guardado se acompaña de un asterisco (*) en la ficha del documento.

❖ Seleccione Comandos > Guardar todo.

Guardar documentos en otros formatos

Si usa Archivo > Abrir para abrir un archivo que no tenga formato PNG, posteriormente puede seleccionar Archivo > Guardar como para guardar el trabajo como un nuevo archivo PNG de Fireworks, o puede seleccionar un formato diferente.

Para los siguientes tipos de archivos, puede elegir Archivo > Guardar para guardar el documento en su formato original: PNG de Fireworks, GIF, GIF animado, JPEG, BMP, WBMP, TIFF, SWF, AI, PSD y PICT (sólo Mac OS). Fireworks guarda las imágenes TIFF de 16 bits con una profundidad de color de 24 bits.

Nota: si guarda un archivo PNG como archivo de mapa de bits, por ejemplo, GIF o JPEG, los objetos gráficos que manipuló en el PNG dejan de estar disponibles en el archivo de mapa de bits. Para revisar la imagen, edite el archivo PNG de origen y, a continuación, expórtelo de nuevo.

Añadir un borde a la imagen

- 1 Seleccione Comandos > Creativo > Añadir borde a imagen.
- 2 Seleccione un patrón y establezca el tamaño del borde.
- 3 Haga clic en Aceptar.

Restablecer mensajes de aviso

Aunque se desactive la aparición de mensajes de aviso, se pueden volver a activar.

❖ Seleccione Comandos > Restablecer diálogos aviso.

Realizar captura de pantalla (sólo Windows)

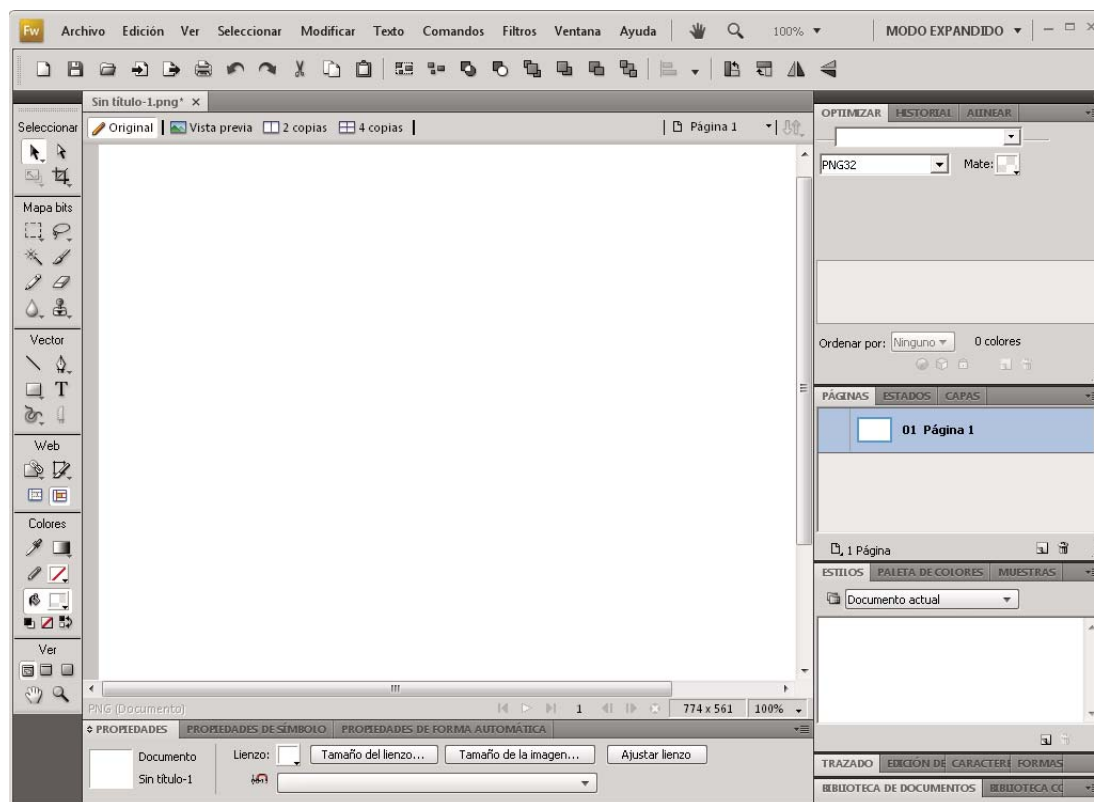
- 1 Seleccione Comandos > Realizar captura de pantalla.
- 2 Cambie a la ventana cuya captura desee realizar.
- 3 Haga clic en Aceptar y, a continuación, arrastre el cursor para seleccionar el área oportuna de la ventana.
- 4 Pegue el contenido del portapapeles en el lienzo o en cualquier aplicación de edición de imágenes.

Capítulo 3: Espacio de trabajo

Conceptos básicos del espacio de trabajo

Información general del espacio de trabajo de Fireworks

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



La página de inicio

Al iniciar Fireworks sin abrir ningún documento, aparece la página de inicio de Fireworks en el entorno de trabajo. La página de inicio le ofrece un acceso rápido a los tutoriales de Fireworks, archivos recientes y Fireworks Exchange, en el que puede añadir nuevas capacidades a algunas funciones de Fireworks. Para desactivar la página de inicio, haga clic en No volver a mostrar este mensaje, cuando se abra la página Inicio.

Acerca de los paneles de Fireworks

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

Panel Optimizar Permite gestionar los ajustes que controlan el tamaño y el tipo de los archivos así como trabajar con la paleta de colores del archivo o la división.

Panel Capas Organiza la estructura de un documento y contiene opciones para crear, eliminar y manipular capas.

Panel Biblioteca común Muestra el contenido de la carpeta de biblioteca común Common Library, que contiene símbolos.

Panel Páginas Muestra las páginas del archivo actual y contiene opciones para la manipulación de páginas.

Panel Estados Muestra los estados del archivo actual y contiene opciones para la creación de animaciones.

Panel Historial Incluye una lista de los comandos de uso reciente que puede deshacer y rehacer de forma rápida. Además, es posible seleccionar varias acciones y después guardarlas y volver a usarlas como comandos.

Panel Formas automáticas Contiene formas automáticas que no aparecen en el panel Herramientas.

Panel Estilos Permite almacenar y volver a utilizar combinaciones de características de objetos o elegir un estilo entre los almacenados.

Panel Biblioteca de documentos Contiene símbolos gráficos, de botón y de animación. Es fácil arrastrar instancias de estos símbolos desde el panel Biblioteca de documentos hasta el documento. También es posible realizar cambios globales en ellas modificando solamente el símbolo.

Panel URL Permite crear bibliotecas que contienen direcciones URL que se utilizan con frecuencia.

Panel Mezclador de colores Permite crear colores para añadirlos a la paleta de colores del documento actual o aplicarlos a los objetos seleccionados.

Panel Muestras Gestiona la paleta de colores del documento actual.

Panel Información Proporciona datos sobre las dimensiones de los objetos seleccionados y las coordenadas del cursor conforme se mueve por el lienzo.

Panel Comportamientos Permite controlar los comportamientos, que determinan la reacción que se produce en las zonas interactivas o las divisiones al mover el ratón.

Panel Buscar Permite buscar y reemplazar elementos como texto, URL, fuentes y colores en uno o varios documentos.

Panel Alinear Contiene controles para alinear y distribuir objetos en el lienzo.

Panel Propiedades de forma automática Permite cambiar las propiedades de una forma automática tras insertarla en un documento.

Panel Paleta de colores (Ventana > Otros) Permite crear e intercambiar paletas de colores, exportar muestras de color ACT, explorar distintos esquemas de color y acceder a los controles más utilizados para elegir los colores.

Edición de imagen (Ventana > Otros) Organiza en un panel las herramientas y opciones utilizadas con frecuencia para la edición de mapas de bits.

Panel Trazado (Ventana > Otros) Ofrece acceso rápido a muchos comandos relacionados con trazados.

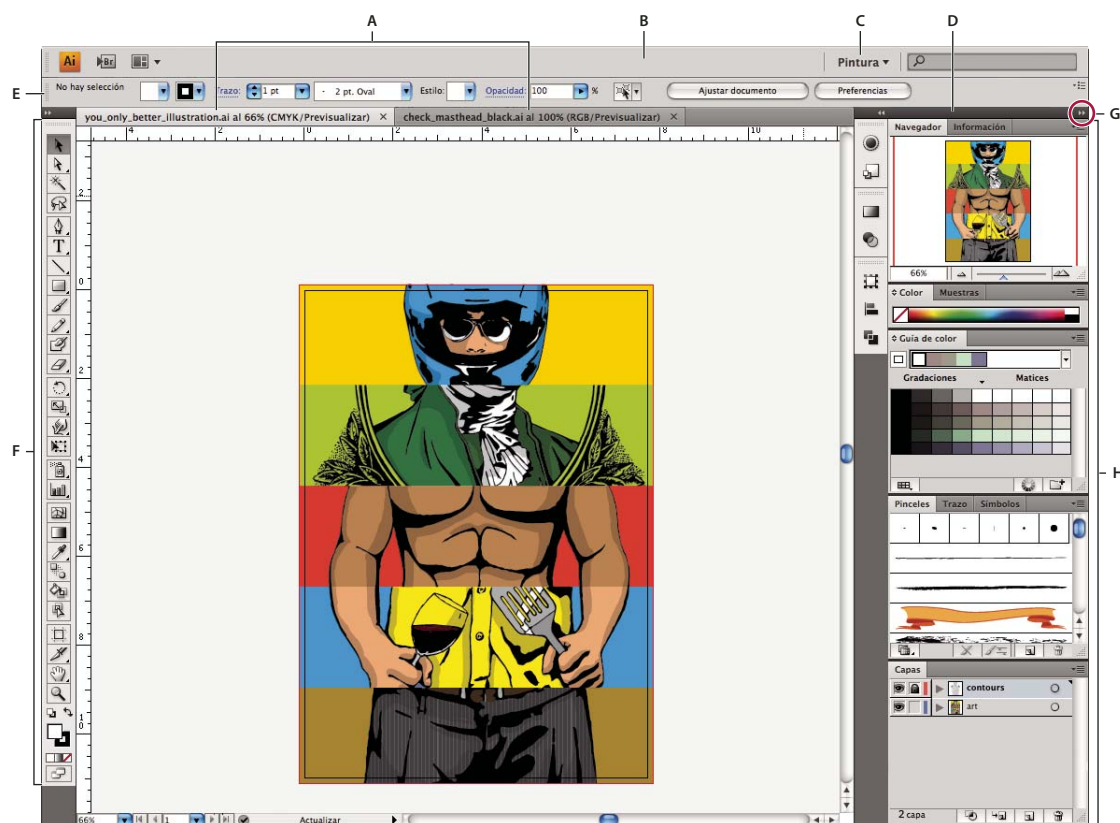
Caracteres especiales (Ventana > Otros) Muestra los caracteres especiales que se pueden utilizar en bloques de texto.

Propiedades de símbolo Permite gestionar las propiedades personalizables de los símbolos gráficos.

Información general sobre el espacio de trabajo

Crea y manipula los documentos y los archivos empleando distintos elementos como paneles, barras y ventanas. Cualquier disposición de estos elementos se denomina *espacio de trabajo*. Los espacios de trabajo de las distintas aplicaciones de Adobe® Creative Suite® 4 tienen el mismo aspecto para facilitar el cambio de una a otra. Además, si lo prefiere, puede adaptar cada aplicación a su modo de trabajar seleccionando uno de los varios espacios de trabajo preestablecidos o creando otro personalizado.

Aunque el diseño del espacio de trabajo predeterminado varía en función del producto, los elementos se manipulan de manera muy parecida en todos los casos.



Espacio de trabajo por defecto de Illustrator


A. Ventanas de documento en forma de fichas B. Barra de aplicaciones C. Conmutador de lugar de trabajo D. Barra de título de panel E. Panel de control F. Panel Herramientas G. Botón Contraer en iconos H. Cuatro grupos de paneles acoplados verticalmente

- La *barra Aplicación* de la parte superior contiene un conmutador de espacio de trabajo, menús (sólo en Windows) y otros controles de la aplicación. En ciertos productos para Mac, puede mostrarla u ocultarla con el menú Ventana.
- El *panel Herramientas* incluye utilidades para crear y editar imágenes, ilustraciones, elementos de página, etc. Las herramientas relacionadas están agrupadas.
- El *panel Control* muestra opciones específicas de la herramienta seleccionada en el momento. El panel de control también se conoce como la barra de opciones en Photoshop. (Adobe Flash®, Adobe Dreamweaver® y Adobe Fireworks® no tienen panel de control).
- El *Inspector de propiedades* de Flash, Dreamweaver y Fireworks muestra opciones específicas de la herramienta o del elemento seleccionado en el momento.

- La *ventana Documento* exhibe el archivo en el que se trabaja. Las ventanas Documento se pueden organizar como fichas y, en ciertos casos, también se pueden agrupar y acoplar.
- Los *paneles* ayudan a controlar y modificar el trabajo. Algunos ejemplos son Línea de tiempo en Flash, el panel Capas de Adobe Photoshop® y el panel Estilos CSS de Dreamweaver. Los paneles se pueden agrupar, apilar o acoplar.
- En Mac, *Marco de aplicación* agrupa todos los elementos del espacio de trabajo en una ventana única e integrada que permite tratar la aplicación como una sola unidad. Si mueve el marco de aplicación o alguno de sus elementos o si cambia su tamaño, todos los elementos que integra responden en consecuencia para evitar su superposición. Los paneles no desaparecen si cambia de aplicación o si hace clic sin querer fuera de la activa. Cuando trabaje con dos o más aplicaciones, puede colocarlas una al lado de la otra en la pantalla o en varios monitores. Ahora bien, si prefiere la interfaz de usuario libre tradicional de Mac, tiene la opción de desactivar Marco de aplicación. En Adobe Illustrator®, por ejemplo, elija Ventana > Marco de aplicación para activarlo o desactivarlo. (En Flash, el marco de aplicación siempre está activado. Dreamweaver no usa ningún marco de aplicación).

Ocultar o mostrar todos los paneles


- (Illustrator, Adobe InCopy®, Adobe InDesign®, Photoshop, Fireworks) Para ocultar o mostrar todos los paneles, incluidos el panel Herramientas y el panel de control, pulse Tabulador.
- (Illustrator, InCopy, InDesign, Photoshop) Para ocultar o mostrar todos los paneles excepto el panel Herramientas y el panel de control, pulse Mayús+Tabulador.

 *Los paneles ocultos se pueden visualizar de forma temporal si selecciona Mostrar automáticamente paneles ocultos en las preferencias de la interfaz. Está siempre activado en Illustrator. Mueva el puntero al borde de la ventana de la aplicación (Windows®) o al borde del monitor (Mac OS®) y colóquese encima de la banda que aparece.*

- (Flash, Dreamweaver, Fireworks) Para ocultar o mostrar todos los paneles, pulse F4.

Visualización de opciones de panel

- ❖ Haga clic en el icono de menú del panel  situado en la esquina superior derecha.


 *Puede abrir un menú de panel incluso cuando el panel está minimizado.*

(Illustrator) Ajuste de brillo del panel

- ❖ En las preferencias de la interfaz del usuario, mueva el regulador de Brillo. Este control afecta a todos los paneles, incluyendo el panel de control.

Reconfiguración del panel Herramientas

Puede mostrar las herramientas del panel Herramientas en una columna única, o unas junto a las otras en dos columnas. (Esta función no se encuentra disponible en el panel Herramientas de Fireworks ni Flash.)

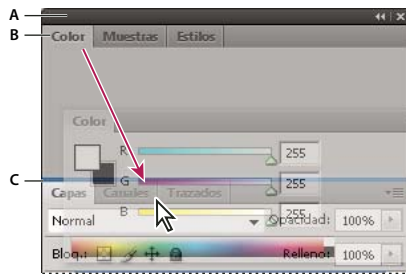
 *En InDesign e InCopy, también puede pasar de la visualización de columna única a la de dos columnas (o fila única) configurando una opción en las preferencias de la interfaz.*

- ❖ Haga clic en la doble flecha de la parte superior del panel Herramientas.

Gestión de ventanas y paneles

Puede crear un espacio de trabajo personalizado moviendo y manipulando los paneles y las ventanas Documento. También puede guardar espacios de trabajo y pasar de uno a otro.

Nota: Photoshop es la aplicación utilizada en los siguientes ejemplos. No obstante, el espacio de trabajo se comporta igual en todos los productos.



La zona de colocación azul estrecha indica que el panel Color se acoplará por sí mismo encima del grupo de paneles Capas.

A. Barra de título B. Ficha C. Zona de colocación



En Photoshop, puede cambiar el tamaño de fuente del texto del panel Control, de los otros paneles y de la información de herramientas. Elija un tamaño en el menú Tamaño de fuente de IU en las preferencias de interfaz.

Gestión de ventanas Documento

Si abre más de un archivo, aparecen ventanas Documento en forma de fichas.

- Si desea cambiar el orden de las fichas de ventanas Documento, arrastre la ficha correspondiente a otra ubicación dentro del grupo.
- Si desea desacoplar una ventana Documento de un grupo de ventanas, arrastre la ficha correspondiente fuera del grupo.
- Si desea acoplar una ventana Documento a otro grupo de ventanas Documento, arrastre la ventana hasta dicho grupo.

Nota: Dreamweaver no permite acoplar ni desacoplar ventanas Documento. Use el botón Minimizar de la ventana Documento para trabajar con ventanas flotantes.

- Para crear grupos de documentos apilados o en mosaico, arrastre la ventana a una de las zonas de colocación de los bordes superior, inferior o laterales de otra ventana. También puede seleccionar una composición para el grupo con el botón pertinente de la barra de la aplicación.

Nota: algunos productos no admiten esta función. Sin embargo, suelen disponer de comandos Mosaico y Cascada en el menú Ventana para ordenar los documentos.

- Para cambiar a otro documento del grupo ordenado en fichas al arrastrar una selección, arrastre ésta por encima de su pestaña durante unos instantes.

Nota: algunos productos no admiten esta función.

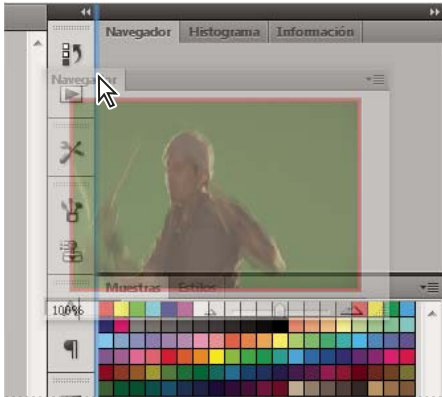
Acoplamiento y desacoplamiento de paneles

Un *conjunto acoplado* es un conjunto de paneles o grupos de paneles que se muestran juntos, generalmente en una orientación vertical. Los paneles se acoplan y desacoplan moviéndolos dentro y fuera de un conjunto acoplado.

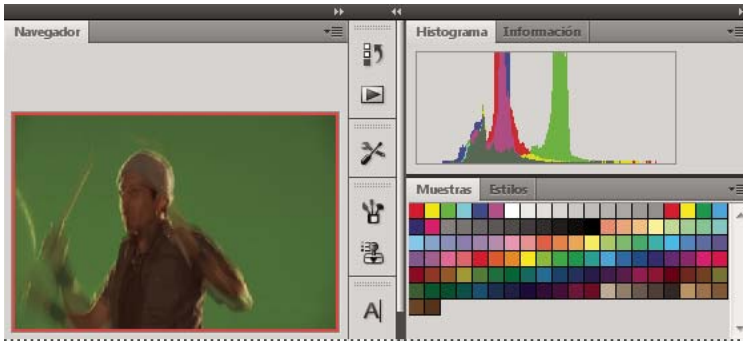
Nota: acoplar no es lo mismo que apilar. Una pila es una colección de grupos de paneles o paneles flotantes, unidos de arriba abajo.

- Para acoplar un panel, arrástrelo por su ficha al conjunto apilado, a la parte superior, a la parte inferior o entre otros paneles.
- Para acoplar un grupo de paneles, arrástrelo por su barra de título (la barra vacía sólida que se encuentra encima de las fichas) al conjunto acoplado.

- Para quitar un panel o grupo de paneles, arrástrelo fuera del conjunto acoplado por su ficha o barra de título. Puede arrastrarlo a otro conjunto acoplado o hacer que flote con libertad.



Panel del navegador arrastrado a un nuevo conjunto acoplado, indicado por un resaltado vertical azul



Panel del navegador ahora en su propio conjunto acoplado

💡 Es posible evitar que los paneles rellenen todo el espacio de un conjunto acoplado. Para hacerlo, arrastre el borde inferior del conjunto hacia arriba de manera que ya no llegue al borde del espacio de trabajo.

Movimiento de paneles

Conforme mueve paneles, verá *zonas de colocación* resaltadas en azul, áreas en las que puede mover el panel. Por ejemplo, puede mover un panel hacia arriba o hacia abajo en un conjunto acoplado arrastrándolo a la zona de colocación azul estrecha encima o debajo de otro panel. Si arrastra a un área que no es una zona de colocación, el panel flota con libertad en el espacio de trabajo.

- Para mover un panel, arrástrelo por su ficha.
- Para mover un grupo de paneles o una pila de paneles flotantes, arrastre la barra de título.

💡 Pulse **Ctrl** (Windows) o **Comando** (Mac OS) mientras mueve un panel para evitar que se acople. Pulse **Esc** mientras mueve el panel para cancelar la operación.

Nota: el conjunto acoplado es fijo, por lo que no se puede mover. No obstante, puede crear pilas o grupos de paneles si desea moverlos.

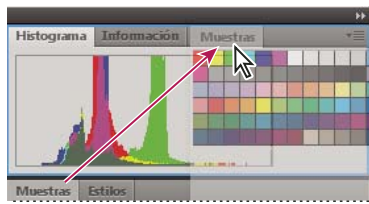
Adición y eliminación de paneles

Si quita todos los paneles de un conjunto acoplado, éste desaparece. Para crear un conjunto acoplado, mueva paneles hacia el borde derecho del espacio de trabajo hasta que aparezca una zona donde soltarlos.

- Para quitar un panel, haga clic con el botón derecho (Windows) o pulse Control y haga clic (Mac OS) en su ficha y elija Cerrar o bien deselectionelo en el menú Ventana.
- Para añadir un panel, selecciónelo en el menú Ventana y acóplelo donde desee.

Manipulación de grupos de paneles

- Para mover un panel a un grupo, arrastre la ficha del panel a la zona de colocación resaltada en el grupo.



Adición de un panel a un grupo de paneles

- Para reorganizar los paneles de un grupo, arrastre la ficha de un panel a una nueva ubicación del grupo.
- Para quitar un panel de un grupo de manera que flote con libertad, arrastre el panel por su ficha fuera del grupo.
- Para mover un grupo, arrastre su barra de título (encima de las fichas).

Apilado de paneles flotantes

Cuando arrastra un panel fuera de su conjunto apilado pero no a una zona de colocación, el panel flota con libertad. Los paneles flotantes se pueden situar en cualquier lugar del espacio de trabajo. Puede apilar paneles flotantes o grupos de paneles de manera que se muevan como una unidad cuando arrastra la barra de título que se encuentra más arriba. (Los paneles que forman parte de un conjunto acoplado no se pueden apilar ni mover como una unidad de esta manera).



Paneles apilados flotantes de libre movimiento

- Para apilar paneles flotantes, arrastre un panel por su ficha a la zona de colocación en la parte inferior de otro panel.
- Para cambiar el orden de apilado, arrastre un panel arriba o abajo por su ficha.

Nota: asegúrese de soltar la ficha encima de la zona de colocación estrecha entre los paneles, en lugar de en la zona de colocación ancha en una barra de título.

- Para quitar un panel o un grupo de paneles de la pila, de manera que flote por sí mismo, arrástrelo fuera de su ficha o barra de título.

Cambio del tamaño de los paneles

- Para minimizar o maximizar un panel, un grupo de paneles o una pila de paneles, haga doble clic en una ficha. También puede hacer clic una sola vez en el área de las fichas (el espacio vacío que hay junto a ellas).

- Para cambiar el tamaño de un panel, arrastre cualquiera de sus lados. A algunos paneles, como el panel de color en Photoshop, no se les puede cambiar el tamaño arrastrándolos.

Manipulación de paneles contraídos a iconos

Puede contraer los paneles a iconos para reducir la acumulación de elementos en el espacio de trabajo. En algunos casos, los paneles se contraen a iconos en el espacio de trabajo por defecto.



Paneles contraídos a iconos



Paneles expandidos desde iconos

- Para contraer o expandir todos los iconos de paneles en un conjunto acoplado, haga clic en la doble flecha de la parte superior del conjunto acoplado.
- Para expandir un icono de panel único, haga clic en él.
- Para cambiar el tamaño de los iconos de paneles a fin de ver sólo los iconos (pero no las etiquetas), ajuste el ancho del conjunto acoplado hasta que desaparezca el texto. Para volver a ver el texto de los iconos, aumente el ancho del conjunto acoplado.
- Para contraer un panel de vuelta a su icono, haga clic en su ficha, en su icono o en la doble flecha de la barra de título del panel.

💡 *En algunos productos, si selecciona la contracción automática de iconos de paneles en las preferencias de interfaz o de opciones de interfaz de usuario, el icono de panel expandido se contrae automáticamente cuando haga clic lejos de él.*

- Para añadir un panel o un grupo de paneles flotantes a un conjunto acoplado de iconos, arrástrelo por su ficha o barra de título. (Los paneles se contraen automáticamente a iconos cuando se añaden a un conjunto acoplado de iconos).
- Para mover un icono de panel (o un grupo de iconos de paneles), basta con arrastrarlo. Puede arrastrar los iconos de panel hacia arriba y hacia abajo en el conjunto acoplado, hacia otros conjuntos acoplados (donde aparecen en el estilo de panel de dicho conjunto acoplado) o hacia afuera del conjunto acoplado (donde aparecen como paneles flotantes expandidos).

Restauración del espacio de trabajo por defecto

- Seleccione el espacio de trabajo por defecto en el conmutador de espacios de trabajo de la barra de la aplicación.
- (Photoshop) Seleccione Ventana > Espacio de trabajo > Espacio de trabajo por defecto.
- (InDesign e InCopy) Elija Ventana > Espacio de trabajo > Restaurar *[nombre de espacio de trabajo]*.

Gestión de las conexiones a los servicios Web

En Adobe® Creative Suite® 4, el panel Conexiones permite gestionar las conexiones a los servicios Web y las extensiones instaladas localmente con las que mantienen alguna interacción. El propio panel Conexiones es una extensión. Éstas son otras extensiones que se instalan con las aplicaciones de Creative Suite:

Adobe ConnectNow Colabore con equipos de trabajo distantes por Internet compartiendo contenido de voz, de datos y multimedia.

Panel Kuler™ Cree, comparta y explore con rapidez temas de colores en línea.

Buscar ayuda En la esquina superior derecha de las aplicaciones, escriba los términos de búsqueda para acceder a la ayuda detallada de Adobe así como a otro contenido de las comunidades de diseño y producción.

Visite Adobe.com/es para obtener más información sobre servicios y extensiones adicionales.


Iniciar sesión en los servicios Web de Adobe

Sea cual sea la aplicación empleada para acceder al panel Conexiones, el inicio de sesión automático le conecta a numerosos servicios como las reuniones celebradas con ConnectNow.


- 1 En Adobe InDesign, Photoshop, Illustrator, Flash, Fireworks o Dreamweaver, elija Ventana > Extensiones > Conexiones.
- 2 Especifique su ID y su contraseña de Adobe. (Si carece de ID o lo ha olvidado, haga clic en el enlace oportuno).
- 3 (Opcional) Para que la sesión siga abierta al reiniciar el equipo, seleccione Recordarme en este equipo.
- 4 Haga clic en Inicio de sesión.

Desactivar las actualizaciones automáticas de extensiones

Por defecto, el panel Conexiones actualiza las extensiones instaladas de forma automática. Sin embargo, puede desactivar las actualizaciones automáticas y buscarlas manualmente.


- 1 En el menú  del panel Conexiones, elija Preferencias de actualización.
- 2 Deseleccione Comprobar las actualizaciones de forma automática.
- 3 Reinicie las aplicaciones abiertas de Adobe Creative Suite.


Buscar manualmente extensiones actualizadas

- ❖ En el menú  del panel Conexiones, elija Buscar actualizaciones.

Desactivar servicios Web

Si en su entorno de trabajo no se permiten las conexiones en línea, desactive los servicios Web.

- 1 En el menú  del panel Conexiones, elija Opciones de servicios sin conexión.
- 2 Seleccione Mantener sin conexión.
- 3 Reinicie las aplicaciones abiertas de Adobe Creative Suite.

 Para deshabilitar el panel Conexiones y los servicios Web sólo en Photoshop, deseleccione Permitir la conexión de las extensiones en la sección Plugins del cuadro de diálogo Preferencias.

Guardado de espacios de trabajo y paso de uno a otro

Al guardar la posición y el tamaño actuales de los paneles como un espacio de trabajo con nombre, puede restaurar dicho espacio de trabajo incluso aunque mueva o cierre un panel. Los nombres de los espacios de trabajo guardados aparecen en el conmutador de espacios de trabajo de la barra de la aplicación.


En Photoshop, el espacio de trabajo guardado puede incluir un conjunto de menús y un conjunto de métodos abreviados específicos.

Guardado de un espacio de trabajo personalizado

- 1 Con el espacio de trabajo en la configuración que desea guardar, siga uno de estos procedimientos:
 - (Photoshop, Illustrator) Elija Ventana > Espacio de trabajo > Guardar espacio de trabajo.
 - (InDesign, InCopy) Elija Ventana > Espacio de trabajo > Nuevo espacio de trabajo.
 - (Dreamweaver) Elija Ventana > Diseño del espacio de trabajo > Nuevo espacio de trabajo.
 - (Flash) Elija Nuevo espacio de trabajo en el conmutador de espacios de trabajo de la barra de la aplicación.
 - (Fireworks) Elija Guardar actual en el conmutador de espacios de trabajo de la barra de la aplicación.
- 2 Escriba un nombre para el espacio de trabajo.
- 3 (Photoshop, InDesign) En Capturar, seleccione una o varias de las siguientes opciones:
 - Ubicaciones de panel** Guarda las ubicaciones de los paneles actuales.
 - Métodos abreviados de teclado** Guarda el conjunto actual de métodos abreviados de teclado (sólo Photoshop).
 - Menús** Guarda el conjunto actual de menús.
- 4 Haga clic en Aceptar o Guardar.

Visualización de espacios de trabajo y paso de uno a otro

- ❖ Seleccione un espacio de trabajo en el conmutador de espacios de trabajo de la barra de la aplicación.

 En Photoshop, puede asignar métodos abreviados de teclado a cada espacio de trabajo para navegar rápidamente por ellos.

Eliminación de un espacio de trabajo personalizado

- Seleccione Administrar espacios de trabajo en el conmutador de espacios de trabajo de la barra de la aplicación, seleccione el espacio de trabajo y, a continuación, haga clic en Eliminar. (La opción no está disponible en Fireworks).
- (Photoshop, InDesign, InCopy) Seleccione Eliminar espacio de trabajo en el conmutador de espacios de trabajo.
- (Illustrator) Elija Ventana > Espacio de trabajo > Gestionar espacios de trabajo, seleccione el espacio de trabajo y, a continuación, haga clic en el icono Eliminar.
- (InDesign) Elija Ventana > Espacio de trabajo > Eliminar espacio de trabajo, seleccione el espacio de trabajo y, a continuación, haga clic en Eliminar.

(Photoshop) Inicio de la aplicación con los paneles de la última operación o con los paneles predeterminados

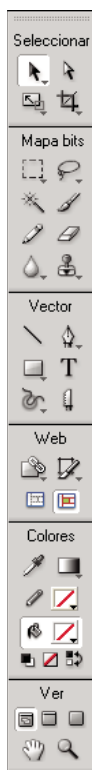
Al iniciar Photoshop, los paneles pueden aparecer en sus ubicaciones predeterminadas originales o aparecer según las utilizó por última vez.

En las preferencias de interfaz:

- Para visualizar los paneles en sus últimas ubicaciones al iniciar, seleccione Recordar ubicaciones de paneles.
- Para mostrar los paneles en sus ubicaciones predeterminadas al iniciar, deseleccione Recordar ubicaciones de paneles.

El panel Herramientas

El panel Herramientas está organizado en seis categorías: Seleccionar, Mapa de bits, Vector, Web, Colores y Ver. Cuando se elige una herramienta, el Inspector de propiedades muestra sus opciones.



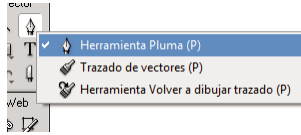
Ver las opciones de herramientas del Inspector de propiedades

- ❖ Con una herramienta seleccionada, elija Seleccionar > Anular selección para anular la selección de todos los objetos del lienzo.




Seleccionar una herramienta en un grupo de herramientas

Cuando en el ángulo inferior derecho de una herramienta del panel Herramientas aparece un triángulo pequeño, indica que la herramienta forma parte de un grupo.



- 1 Haga clic en el icono de la herramienta y mantenga pulsado el botón del ratón.
- 2 Arrastre el puntero para resaltar la herramienta que desee y suelte el botón del ratón.

 *Para seleccionar con rapidez una herramienta oculta, pulse repetidamente el método abreviado de teclado del grupo hasta que aparezca la herramienta que desee. (Los métodos abreviados aparecen entre paréntesis, al lado de los nombres de las herramientas).*

Inspector de propiedades

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

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

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

Desacoplar el inspector de propiedades

- ❖ Arrastre la ficha del panel hasta otra parte del espacio de trabajo.

Acoplar el Inspector de propiedades en la parte inferior del espacio de trabajo

- ❖ Arrastre la ficha del panel hasta la parte inferior de la pantalla.

Expandir o contraer el Inspector de propiedades

- ❖ Siga uno de estos procedimientos:
 - Haga doble clic en la ficha del panel.



- Haga clic en la flecha de la esquina superior izquierda del panel.

Mostrar y mover barras de herramientas (sólo Windows)

Mostrar u ocultar una barra de herramientas

- ❖ Elija Ventana > Barras de herramientas y seleccione cualquiera de las siguientes opciones:

Principal Muestra una barra de herramientas encima de la ventana del documento, con botones para los comandos comunes para los archivos, como Abrir, Guardar, Imprimir y Copiar.

Modificar Muestra una barra de herramientas debajo de la ventana del documento, con botones para los comandos de agrupación, organización, alineación y rotación de objetos.

Desacoplar una barra de herramientas

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

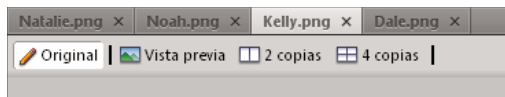
Acoplar una barra de herramientas (sólo Windows)

- ❖ Arrastre la barra de herramientas a un área de acoplamiento de la parte superior de la ventana de aplicación hasta que aparezca el rectángulo de la vista previa de colocación.

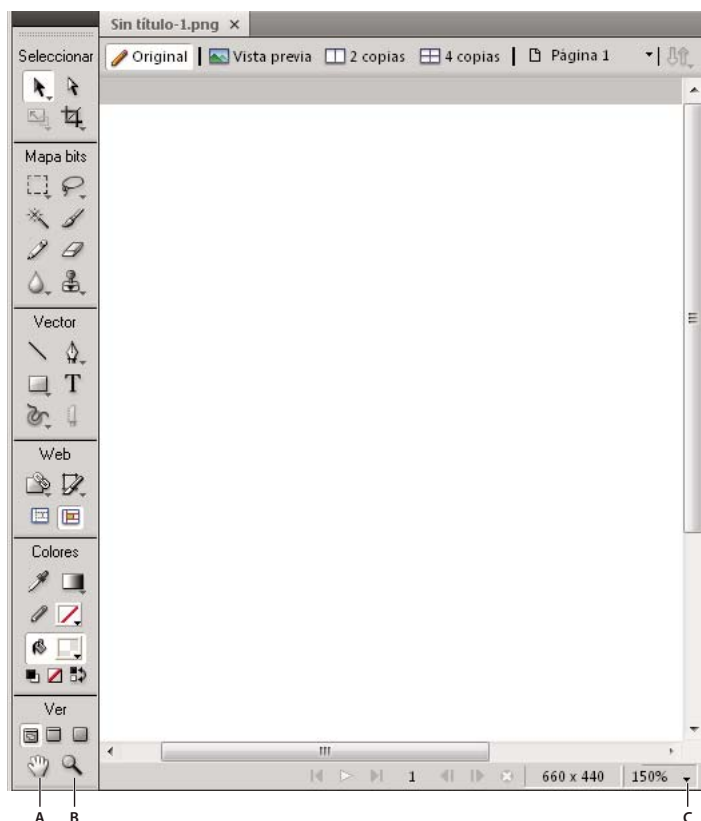
Explorar y ver documentos

Utilizar las fichas de documento para seleccionar documentos

Con el documento maximizado, utilice las fichas de documento que aparecen en la parte superior de la ventana del documento para ir de un documento abierto a otro. El nombre de archivo de cada documento abierto aparece en una ficha situada encima de los botones de vista.



Ampliar y reducir y acercar y alejar



A. Herramienta Mano B. Herramienta Zoom C. Menú emergente Establecer nivel de aumento

Ampliar, mediante incrementos predeterminados

❖ Siga uno de estos procedimientos:

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

Reducir, mediante incrementos predeterminados

❖ Siga uno de estos procedimientos:

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

Aumentar una determinada área

- 1 Seleccione la herramienta Zoom.

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

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

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

Reducir una determinada área

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

Recuperar el nivel de aumento del 100%

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

Desplazarse por el documento

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


Al desplazarse más allá del borde del documento, también se desplaza la vista para facilitar el trabajo con los píxeles del borde del lienzo.


Ajustar el documento en la vista actual


- ❖ Haga doble clic en la herramienta Mano.

Utilizar los modos de visualización para gestionar el espacio de trabajo

En el panel Herramientas, seleccione uno de entre tres modos de visualización para controlar la disposición del espacio de trabajo.

 **Modo Pantalla estándar** Se trata de la vista de ventana de documento predeterminada.

 **Modo Pantalla completa con menús** Vista de ventana de documento maximizada dispuesta contra un fondo gris. Son visibles los menús, las barras de herramientas, las barras de desplazamiento y los paneles.

 **Modo Pantalla completa** Vista de ventana de documento maximizada dispuesta contra un fondo negro. No hay menús, barras de herramientas ni barras de título visibles.

Mostrar varias vistas de un documento

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

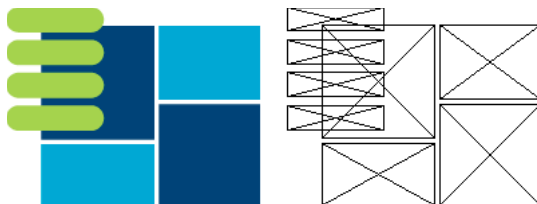
- 1 Seleccione Ventana > Duplicar ventana.
- 2 Elija un valor de aumento para la nueva ventana.

Controlar la forma en que un documento se vuelve a dibujar en la pantalla

- ❖ Seleccione Ver > Pantalla completa.

Cuando se selecciona Pantalla completa, Fireworks muestra el documento con todos los colores y detalles disponibles.

Si no se selecciona Pantalla completa, Fireworks muestra los trazados con un ancho de 1 píxel y sin relleno. Las imágenes aparecerán con una X atravesándolas.



Modos de Pantalla completa y borrador

Ver documentos tal y como aparecen en distintas plataformas

❖ Siga uno de estos procedimientos:

- En Windows, seleccione Ver > Gama de Macintosh.
- En Macintosh®, seleccione Ver > Gama de Windows.

Cambiar el lienzo

El lienzo se puede ajustar cuando se desee.

Cambiar el tamaño del lienzo

1 Siga uno de estos procedimientos:

- Seleccione Modificar > Lienzo > Tamaño del lienzo.
- Elija Seleccionar > Anular selección, haga clic en la herramienta Puntero para ver las propiedades del documento en el Inspector de propiedades y haga clic en el botón Tamaño del lienzo.

2 Introduzca las nuevas dimensiones en los cuadros de texto de anchura y altura.

3 Haga clic en un botón Anclaje para especificar los lados del lienzo que se van a ampliar o reducir en Fireworks y, a continuación, haga clic en Aceptar.

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

Cambiar el color del lienzo

❖ Siga uno de estos procedimientos:

- Seleccione Modificar > Lienzo > Color del lienzo, y seleccione una opción de color. Para un color personalizado, haga clic en un color de la ventana emergente de muestras.
- Desde el Inspector de propiedades, elija Seleccionar > Anular selección, haga clic en la herramienta Puntero para ver las propiedades del documento y haga clic en el cuadro de color de lienzo. Elija un color en la ventana emergente de muestras o haga clic con la herramienta Cuentagotas en un color. Para elegir un lienzo transparente, haga clic en el botón Transparente de la ventana emergente Muestras.



Para cambiar el color predeterminado del lienzo, haga clic en la muestra personalizada del cuadro de diálogo Nuevo documento. (Véase “[Creación de un documento nuevo de Fireworks](#)” en la página 8).

Cambiar el tamaño de un documento y su contenido

- 1 Siga uno de estos procedimientos:
 - Elija Seleccionar > Anular selección, haga clic en la herramienta Puntero para ver las propiedades del documento en el Inspector de propiedades y, a continuación, haga clic en el botón Tamaño de la imagen en el Inspector de propiedades.
 - Seleccione Modificar > Lienzo > Tamaño de la imagen.
Se abre el cuadro de diálogo Tamaño de la imagen.
- 2 En los cuadros de texto Dimensiones en píxeles, introduzca dimensiones horizontales y verticales nuevas.
(Opcional) Cambie las unidades de medida. Si desactiva Volver a muestrear la imagen, podrá cambiar los valores de resolución o tamaño de impresión, pero no podrá modificar las dimensiones en píxeles.
- 3 En los cuadros de texto Tamaño de impresión, introduzca las dimensiones horizontal y vertical que va a utilizar para imprimir la imagen.
- 4 En el cuadro Resolución, introduzca un valor de resolución nuevo para la imagen.
Al cambiar la resolución, también cambiarán las dimensiones en píxeles.
- 5 Siga uno de estos procedimientos:
 - Para mantener la misma proporción entre las dimensiones vertical y horizontal, elija Restringir las proporciones.
 - Para cambiar de forma independiente la anchura y la altura, anule la selección de Restringir proporciones.
- 6 Para añadir o quitar píxeles al cambiar de tamaño, de forma que la imagen conserve aproximadamente la misma apariencia, pero a un tamaño diferente, seleccione Volver a muestrear la imagen.
- 7 Seleccione Sólo página actual para aplicar el cambio de tamaño del lienzo sólo a la página actual.

Acerca del nuevo muestreo

Fireworks realiza un nuevo muestreo (cambio de tamaño) en las imágenes de forma diferente a la mayoría de las aplicaciones de edición de imágenes.

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

Debido a que los atributos de los objetos vectoriales en Fireworks se visualizan como píxeles, es posible que algunos trazos o rellenos parezcan ligeramente diferentes después de un nuevo muestreo. Eso sucede porque es necesario volver a dibujar los píxeles que componen el trazo o el relleno.

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

El tamaño de una imagen de mapa de bits se modifica ajustando la resolución o volviendo a muestrear la imagen.

- Cuando se ajusta la resolución, se cambia el tamaño de los píxeles de la imagen, de manera que, en un espacio determinado entran más o menos píxeles. Si se ajusta la resolución sin volver a muestrear, no se produce pérdida de datos.

- Cuando se repite un muestreo, se agregan o eliminan píxeles:

Al muestrear por aumento Añade píxeles para agrandar la imagen. Este sistema puede dar como resultado una pérdida de calidad, porque los píxeles que se añaden no siempre se corresponden con la imagen original.

El muestreo por reducción Elimina los píxeles para hacer la imagen más pequeña y da como resultado pérdida de datos en la imagen. Este enfoque también da lugar a pérdida de calidad porque algunos píxeles se descartan para redimensionar la imagen.

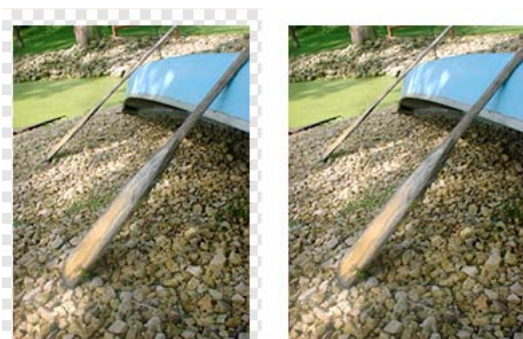
Rotar el lienzo

Consiste en rotar el lienzo cuando la imagen importada está invertida o girada. Es posible rotar el lienzo 180°, 90° a la derecha o 90° a la izquierda. Al girar el lienzo, la rotación afecta a todos los objetos del documento.

- ❖ Seleccione Modificar > Lienzo y elija una opción de rotación

Recortar o ajustar el lienzo

Expanda o recorte el tamaño del lienzo para que quepan los objetos que contiene.




Lienzo original (izquierda); lienzo recortado (derecha)

- 1 Elija Seleccionar > Anular selección para ver las propiedades del documento en el Inspector de propiedades.
- 2 Haga clic en Ajustar lienzo en el Inspector de propiedades.

Recortar un documento

Al recortar, se eliminan las partes no deseadas de un documento. El lienzo cambia de tamaño para ajustarse al área que se defina.

De forma predeterminada, el recorte elimina los objetos que superan los límites del lienzo. Puede conservar los objetos que se encuentren fuera del lienzo cambiando una preferencia antes de recortar.

- 1 Elija la herramienta Recortar  en el panel Herramientas o elija Edición > Recortar el documento.
- 2 Arrastre el cuadro delimitador por el lienzo. Ajuste los tiradores de recorte de modo que el cuadro delimitador encierre el área que desea mantener.
- 3 Haga doble clic dentro del cuadro delimitador o pulse Intro para recortar el documento.

Fireworks ajusta el lienzo al área definida y elimina los objetos que se encuentren más allá de los bordes del lienzo.

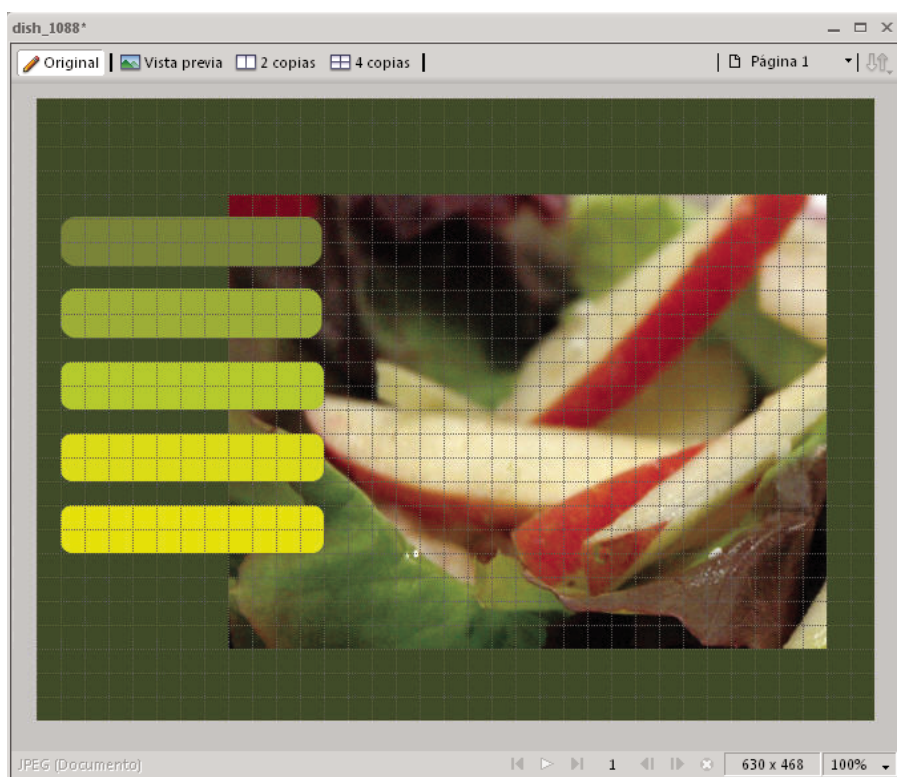


Puede conservar los objetos que se encuentran fuera del lienzo; para ello, anule la selección de Eliminar objetos al recortar en la ficha Edición del cuadro de diálogo Preferencias antes de recortar.

Utilización de reglas, guías y cuadrícula

Las reglas, las guías y la cuadrícula son ayudas para colocar y alinear objetos. Las guías son líneas que se arrastran al lienzo del documento a partir de las reglas. Puede utilizar las guías para marcar las partes importantes del documento, como los márgenes y el punto central del documento. La cuadrícula muestra un sistema de líneas horizontales y verticales superpuesto en el lienzo para situarse con precisión sobre él. Las guías y las cuadrículas no están en una capa y no se exportan con un documento.

💡 Para cambiar el tamaño de la cuadrícula o de la guía, así como el color de la cuadrícula, consulte “[Preferencias de guías y cuadrículas](#)” en la página 293.



Mostrar y ocultar las reglas

❖ Seleccione Ver > Reglas.

En los márgenes del documento aparece una regla horizontal y otra vertical. Las reglas se miden en píxeles.

Creación de una guía horizontal o vertical

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

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

Mover una guía a una determinada posición

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

Mostrar u ocultar guías o la cuadrícula

- ❖ Seleccione Ver > Guías > Mostrar guías o Ver > Cuadrícula > Mostrar cuadrícula.

Ajustar los objetos a las guías o a la cuadrícula

- ❖ Seleccione Ver > Guías > Ajustar a guías o Ver > Cuadrícula > Ajustar a cuadrícula.

Bloquear o desbloquear todas las guías

- ❖ Seleccione Ver > Guías > Bloquear guías.

Eliminar una guía

- ❖ Arrastre la guía fuera del lienzo.

Mostrar la distancia entre las guías

- ❖ Pulse la tecla Mayús cuando el puntero se encuentre en medio de las guías.



Pulse la tecla Mayús mientras arrastra las guías hacia el lienzo para mostrar la distancia que las separa.

Guías inteligentes

Las Guías inteligentes son guías de ajuste temporal que ayudan a crear, alinear, editar y transformar objetos en relación a otros objetos. Para activar y ajustar a las Guías inteligentes, seleccione Ver > Guías inteligentes y, a continuación, Mostrar guías inteligentes y Ajustar a guías inteligentes.

Puede utilizar Guías Inteligentes de los siguientes modos:

- Cuando cree un objeto, utilice las Guías inteligentes para situarlo en relación a los objetos existentes. Las herramientas de línea, rectángulo, elipse, polígono y formas automáticas muestran Guías inteligentes, al igual que las herramientas de división rectangular y circular.
- Cuando mueva un objeto, utilice las Guías inteligentes para alinearlos en relación a los objetos existentes.
- Cuando transforme un objeto, las Guías inteligentes aparecerán automáticamente para ayudarle en la transformación.



Para modificar cuándo y cómo aparecen las Guías inteligentes, defina las preferencias de las Guías inteligentes. (Consulte “[Preferencias de guías y cuadrículas](#)” en la página 293).

Deshacer y repetir varias acciones

El panel Historial muestra las últimas acciones realizadas en Fireworks. Especifique el número de pasos oportuno en el campo Pasos de Deshacer del cuadro de diálogo Preferencias de Fireworks.

Deshacer y rehacer acciones

- 1 Seleccione Ventana > Historial para abrir el panel Historial.
- 2 Suba o baje el marcador de deshacer.

Repetir acciones

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

Guardar acciones para su utilización posterior

- 1 Resalte las acciones que desee guardar en el panel Historial.
- 2 Haga clic en el botón de almacenamiento de la parte inferior del panel.
- 3 Escriba un nombre de comando.

Utilizar el comando personalizado guardado

- ❖ Seleccione el nombre del comando en el menú Comandos.





Capítulo 4: Selección y transformación de objetos

Seleccionar objetos

Para manipular los objetos del lienzo, primero es preciso seleccionarlos. Esta regla es válida para objetos vectoriales, trazados, puntos, bloques de texto, palabras, letras, divisiones o zonas interactivas, instancias y objetos de mapa de bits. Para seleccionar un objeto, utilice el panel Capas o una herramienta de selección.

El panel Capas Muestra cada objeto. Cuando el panel está abierto y las capas expandidas, basta con hacer clic en cualquier objeto de la lista para seleccionarlo.


Las herramientas de selección Cada una tiene una finalidad específica:

	La herramienta Puntero se utiliza para seleccionar objetos al hacer clic en ellos o arrastrar el puntero para crear un área de selección a su alrededor.
	La herramienta Subselección selecciona un solo objeto de un grupo o los puntos de un objeto vectorial.
	La herramienta Seleccionar detrás selecciona un objeto situado detrás de otro.
	La herramienta Exportar área selecciona un área para exportarla en un archivo aparte.

Seleccionar objetos mediante clics

❖ Siga uno de estos procedimientos:

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

 *Para previsualizar la selección al hacer clic en un objeto del lienzo situado detrás del puntero, elija la opción Resaltar posición del ratón en la categoría Edición del cuadro de diálogo Preferencias.*

Seleccionar objetos arrastrándolos

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



Desplazar o modificar objetos con la herramienta Subselección

Utilice la herramienta Subselección para seleccionar, desplazar o modificar puntos de un trazado vectorial o de un objeto que forma parte de un grupo.

- 1 Seleccione la herramienta Subselección.
- 2 Haga una selección.
- 3 Siga uno de estos procedimientos:
 - Para modificar un objeto, arrastre uno de sus puntos o tiradores de selección.
 - Para desplazar el objeto completo, arrástrelo tirando de cualquier parte excepto de los tiradores de selección o punto.

Seleccionar un objeto situado detrás de otros

- ❖ Con la herramienta Seleccionar detrás, haga clic de forma repetida en los objetos apilados, empezando por el primero, hasta que se seleccione el objeto que le interese.

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

Información de selección del Inspector de propiedades

Cuando se selecciona un objeto, el Inspector de propiedades identifica la selección. El área superior izquierda del Inspector de propiedades contiene la descripción del elemento que se está inspeccionando y el número de objetos seleccionados (si son varios). El Inspector de propiedades también dispone de un cuadro para escribir un nombre para los elementos seleccionados.

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

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



Modificar una selección

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

Añadir a una selección

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

Anular la selección de un objeto y mantener los demás seleccionados

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

Seleccionar todo en todas las capas de un documento

- ❖ Elija Seleccionar > Seleccionar todo.

Nota: seleccionar todo no selecciona objetos ocultos.

Anular la selección de todos los objetos seleccionados

- ❖ Elija Seleccionar > Anular selección.

Nota: para seleccionar todos los objetos visibles de todas las capas del documento, desactive la preferencia Editar sólo una capa. Al elegir la opción Editar sólo una capa, sólo se seleccionan los objetos de la capa actual. Para más información, consulte “Organizar capas” en la página 129.

Ocultar el indicativo de selección de un objeto seleccionado

- ❖ Seleccione Ver > Bordes.

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

Ocultar los objetos seleccionados

- ❖ Seleccione Ver > Ocultar selección.

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






Mostrar todos los objetos

- ❖ Elija Ver > Mostrar todo.

Nota: para ocultar los objetos con independencia de si están seleccionados o no, haga clic o arrástrelos hasta la columna Ojo del panel Capas.

Seleccionar píxeles

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

	La herramienta Recuadro selecciona un área rectangular de píxeles de la imagen.
	La herramienta Recuadro oval selecciona un área elíptica de píxeles de la imagen.
	La herramienta Lazo selecciona un área de píxeles de estilo libre en la imagen.
	La herramienta Lazo poligonal selecciona un área de píxeles de estilo libre y bordes rectos en la imagen.
	La herramienta Varita mágica selecciona un área de píxeles de color similar en la imagen.

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

Opciones para las herramientas de selección de mapas de bits

Hay varias opciones disponibles para las herramientas utilizadas para seleccionar mapas de bits.

Opciones de Borde

Duro Crea una selección de recuadro con un borde definido.

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

Fundido Permite fundir el borde de la selección de píxeles.

Opciones de estilo de Recuadro o Recuadro oval

Normal Permite crear un recuadro de altura y anchura no interdependientes.

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

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

***Nota:** la herramienta Varita mágica también permite definir el valor Tolerancia. Para obtener más información, consulte “[Seleccionar píxeles en zonas de color similar](#)” en la página 40.*

Crear recuadros de selección de píxeles

Utilice las herramientas de la sección Mapa de bits del panel Herramientas para dibujar un recuadro sobre zonas de píxeles específicos de una imagen de mapa de bits.

***Nota:** para cambiar la configuración de su selección al utilizar una de estas herramientas, marque la casilla Recuadro automático antes de realizar la selección.*

Seleccionar un área de píxeles rectangular o elíptica

- 1 Seleccione la herramienta Recuadro o Recuadro oval.
- 2 Defina las opciones Estilo y Borde en el Inspector de propiedades.
- 3 Arrastre el puntero para trazar un recuadro que defina la selección de píxeles.
 - Mantenga pulsada la tecla Mayús mientras arrastra la herramienta Recuadro o Recuadro oval para trazar más recuadros cuadrados o circulares. Si está activada la casilla Recuadro automático mientras realiza una serie de selecciones, esta función sólo afectará a la última selección que realice.
 - Para dibujar un recuadro desde su punto central, anule la selección de los demás recuadros activos y después mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) mientras dibuja.

Seleccionar un área de píxeles de estilo libre

- 1 Seleccione la herramienta Lazo.
- 2 Elija una opción de borde en el Inspector de propiedades.
- 3 Arrastre el puntero alrededor de los píxeles que desee seleccionar.

Trazar puntos para crear un recuadro de selección

Utilice la herramienta Lazo polígono para seleccionar una zona poligonal de píxeles específicos en una imagen de mapa de bits.

- 1 Seleccione la herramienta Lazo polígono.
- 2 Elija una opción de borde en el Inspector de propiedades.
- 3 Perfíle la selección mediante clics para trazar puntos alrededor del perímetro del objeto o del área.
Mantenga pulsada la tecla Mayús para restringir los segmentos de la herramienta Lazo polígono a incrementos de 45°.
- 4 Siga uno de estos procedimientos para cerrar el polígono:
 - Haga clic en el punto inicial.
 - Haga doble clic en el espacio de trabajo.

Seleccionar píxeles en zonas de color similar

- 1 Seleccione la herramienta Varita mágica.
- 2 Elija una opción de borde.
- 3 Para ajustar el nivel de tolerancia, arrastre el deslizador en el Inspector de propiedades.
Tolerancia significa el rango tonal de colores que se seleccionan al hacer clic en un píxel con la herramienta Varita mágica. Si introduce el valor **0** y hace clic en un píxel, sólo se seleccionan los píxeles adyacentes que tengan exactamente el mismo tono. Si se introduce **65**, se selecciona una gama más amplia de tonos.
- 4 Haga clic en el área cuyo color desee seleccionar.
Alrededor de los píxeles seleccionados aparece un recuadro.



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

Seleccionar colores similares en todo un documento

- 1 Seleccione un área de color con una herramienta Recuadro o Lazo o con la herramienta Varita mágica.
- 2 Elija Seleccionar > Seleccionar similar.

Aparecen recuadros que muestran todas las áreas que contienen los píxeles seleccionados. Esto depende de la configuración actual de tolerancia definida en el Inspector de propiedades para la herramienta Varita mágica.

***Nota:** para ajustar la tolerancia del comando Seleccionar similar, elija la herramienta Varita mágica y cambie el ajuste de Tolerancia en el Inspector de propiedades antes de utilizar el comando. O seleccione la casilla Recuadro automático para cambiar el ajuste de Tolerancia con la herramienta Varita mágica.*

Crear una selección según las áreas opacas de los objetos

En un objeto de mapa de bits seleccionado pueden seleccionarse píxeles en función de la opacidad de cualquier objeto o máscara del panel Capas.

- 1 Seleccionar un objeto de mapa de bits en el lienzo.
- 2 En el panel Capas, coloque el puntero sobre la miniatura del objeto que desee utilizar para crear la selección de píxeles.
- 3 Mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS).

El puntero cambia de forma para indicar que está a punto de seleccionar el canal alfa (área opaca) del objeto.

- 4 Haga clic en la miniatura.

En el mapa de bits seleccionado se crea una nueva selección de píxeles.

- 5 (Opcional) Para añadir a la selección otro objeto en el panel Capas, mantenga pulsadas las teclas Alt+Mayús (Windows) u Opción + Mayús (Mac OS) mientras hace clic sobre el otro objeto.



Para sustraer objetos de la selección, haga clic sobre los objetos mientras mantiene pulsadas las teclas Ctrl + Mayús.

Eliminar un recuadro de selección

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

❖ Siga uno de estos procedimientos:

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

Ajustar los recuadros de selección

Cambiar la posición de una selección al crearla

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

Desplazar un recuadro existente

❖ Siga uno de estos procedimientos:

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

Añadir píxeles a una selección existente

- 1 Elija una herramienta de selección de mapa de bits.
 - 2 Mantenga pulsada la tecla Mayús y dibuje más recuadros de selección.
 - 3 Para seguir aumentando la selección, repita los pasos 1 y 2 con cualquier herramienta de selección de mapa de bits.
- Los recuadros superpuestos se unen para formar un recuadro continuo.

Sustraer píxeles de una selección

❖ Mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y, con una herramienta de selección de mapa de bits, seleccione el área de píxeles que desee excluir.

Seleccionar una parte de un recuadro existente

Seleccione parte de un recuadro existente mediante el dibujo de un nuevo recuadro que se superponga al original.

- 1 Mantenga pulsadas las teclas Alt+Mayús (Windows) u Opción+Mayús (Mac OS) mientras crea una selección de recuadro superpuesta al recuadro original.
 - 2 Suelte el botón del ratón.
- Sólo se seleccionan los píxeles situados en la superposición de los dos recuadros.

Invertir una selección de píxeles


Mediante una selección de píxeles actual puede crear otra selección de píxeles que seleccione todos los píxeles actualmente deseleccionados.

- 1 Cree una selección de píxeles con cualquier herramienta de selección de mapa de bits.
- 2 Elija Seleccionar > Seleccionar inverso para seleccionar todos los píxeles que no estaban seleccionados en un primer momento.

Fundir una selección de píxeles

El *fundido* crea una sensación de transparencia en los píxeles seleccionados.

- 1 Elija Seleccionar > Fundido.
- 2 Introduzca un radio de fundido en el cuadro de diálogo Selección de fundido.
- 3 Si es necesario, cambie el número del cuadro de diálogo Selección de fundido para ajustar el radio.

 Si desea ver el aspecto de la selección fundida sin los píxeles circundantes, elija Seleccionar > Seleccionar inverso y a continuación pulse Suprimir.

Expandir o contraer un recuadro

Después de dibujar un recuadro para seleccionar píxeles, se puede ampliar o contraer su borde.

- 1 Después de dibujar el recuadro, elija Seleccionar > Expandir recuadro.

- 2 Introduzca el número de píxeles que desee utilizar para expandir o contraer el borde del recuadro y haga clic en Aceptar.

Seleccionar un área situada alrededor de un recuadro existente

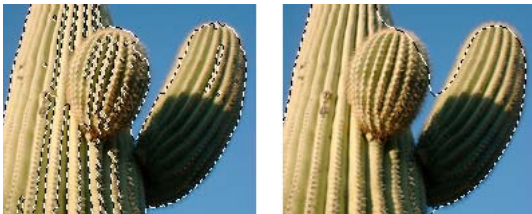
Para añadir efectos gráficos especiales a un recuadro, cree un recuadro adicional que enmarque el recuadro existente.

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

Suavizar el borde de un recuadro

Elimina cualquier exceso de píxeles a lo largo del borde de una selección de píxeles o recuadro después de utilizar la herramienta Varita mágica.

- 1 Elija Seleccionar > Suavizar recuadro.
- 2 Introduzca un radio de muestra para especificar el grado de suavizado que desee aplicar y haga clic en Aceptar.



Selección de píxeles antes y después del suavizado

Convertir, transformar o guardar selecciones de recuadros

Convertir un recuadro en un trazado

Es posible convertir una selección de mapa de bits en un objeto vectorial mediante el trazado de un recuadro alrededor de la parte del mapa de bits que desea convertir. Este proceso resulta útil si desea comenzar la creación de una animación mediante el trazado de una selección de un mapa de bits.

- ❖ Después de dibujar el recuadro, elija Seleccionar > Convertir recuadro en trazado.

Transferir un recuadro de selección a otro objeto de mapa de bits

Es posible transferir una selección de recuadro de un mapa de bits a otro o a una máscara.

- 1 Realice una selección trazando un recuadro.
- 2 En el panel Capas, seleccione un objeto de mapa de bits distinto en cualquier capa.

Para más información, consulte “[Máscaras](#)” en la página 132.

Guardar o restaurar una selección de recuadros

- 1 Elija Seleccionar > Guardar selección de mapa de bits o Seleccionar > Restaurar selección de mapa de bits.
- 2 En el menú Documento, elija abrir el documento que contiene la selección guardada.
- 3 En el menú Selección, seleccione *Nueva* o una selección guardada anteriormente y que desee modificar.
- 4 Si elige *Nueva*, escriba un nombre para la nueva selección.
- 5 (Sólo en caso de operaciones de restauración) Para invertir la selección restaurada, seleccione el cuadro Invertir.
- 6 Seleccione una opción en la sección Operación:

Nota: si se va a guardar una nueva selección, todas las opciones de modificación siguientes estarán desactivadas.

Nueva selección Sustituye la selección activa del documento activo por la especificada en el cuadro Selección.

Añadir a selección Agrega la selección activa a la especificada en los cuadros Documento y Selección.

Eliminar de selección Elimina la selección activa de la especificada en los cuadros Documento y Selección.

Intersectar con selección Intersecta la selección activa con la especificada en los cuadros Documento y Selección.


- 7 Haga clic en Aceptar y repita este proceso para cada selección de recuadro que desee guardar o restaurar.

Eliminar una selección de recuadro guardada

Nota: esta función sólo está activada si un documento abierto contiene al menos una selección guardada.

- 1 Elija Seleccionar > Eliminar selección de mapa de bits.
- 2 En el menú Documento, elija abrir el documento que contiene la selección guardada.
- 3 Elija la selección en el menú Selección.

Copiar o desplazar el contenido de una selección de recuadros

Al utilizar una herramienta de selección para arrastrar un recuadro a una nueva ubicación, se desplaza el recuadro, pero no su contenido. Para copiar o desplazar los píxeles seleccionados, use la herramienta Puntero  o mantenga pulsada una tecla modificadora mientras utiliza cualquier herramienta de mapa de bits.




Si mantiene pulsadas las teclas modificadoras que se indican más abajo, puede desplazar y copiar las selecciones mediante las teclas de flecha. Para desplazarse en incrementos de 10 píxeles, mantenga pulsada la tecla Mayús.

Desplazar el contenido de una selección de recuadro

- 1 Cree una selección de píxeles con una herramienta de selección de mapa de bits.
- 2 Siga uno de estos procedimientos:
 - Al utilizar cualquier herramienta de la sección Mapa de bits del panel Herramientas, mantenga pulsada la tecla Control (Windows) o Comando (Mac OS) y arrastre la selección.
 - Arrastre la selección mediante la herramienta Puntero.

Copiar el contenido de una selección de recuadro

- ❖ Siga uno de estos procedimientos:
 - Arrastre la selección con la herramienta Subselección .
 - Arrastre la selección con la herramienta Puntero mientras mantiene pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS).
 - Arrastre la selección con cualquier herramienta de mapa de bits mientras mantiene pulsadas las teclas Ctrl+Alt (Windows) o Comando+Opción (Mac OS).

Nota: si utiliza cualquiera de los procedimientos descritos anteriormente, la selección desplazada o copiada sigue formando parte del objeto actual de mapa de bits. Para crear un mapa de bits a partir de una selección de píxeles, realice el siguiente procedimiento.

Insertar un nuevo mapa de bits al copiar una selección

- 1 Seleccione un área de píxeles con una herramienta de selección de píxeles.

2 Siga uno de estos procedimientos:

- Seleccione Edición > Insertar > Mapa de bits nuevo mediante Cortar.

En la capa actual se crea un nuevo objeto de mapa de bits a partir de la selección de píxeles, y los píxeles seleccionados se eliminan del objeto de mapa de bits original.

- Seleccione Edición > Insertar > Mapa de bits nuevo mediante Copiar.

En la capa actual se crea un nuevo objeto de mapa de bits a partir de la selección de píxeles. En el panel Capas aparece una miniatura del nuevo mapa de bits en la capa actual, sobre el objeto del que se ha copiado o cortado.

Editar objetos seleccionados

Desplazar, duplicar o eliminar objetos

Desplazar una selección

❖ Siga uno de estos procedimientos:

- Arrástrela con la herramienta Puntero, Subselección o Seleccionar detrás.
- Pulse una tecla de flecha para desplazar la selección en incrementos de 1 píxel.
- Mantenga pulsada la tecla Mayús mientras pulsa una tecla de flecha para desplazar la selección en incrementos de 10 píxeles.
- En el Inspector de propiedades, introduzca las coordenadas x e y de la posición del ángulo superior izquierdo de la selección.
- Introduzca las coordenadas x e y del objeto en el panel Información. Si los cuadros X e Y no están visibles, arrastre el borde inferior del panel.

Mover o copiar objetos seleccionados pegándolos

- 1 Seleccione uno o varios objetos.
- 2 Seleccione Edición > Cortar, o bien Edición > Copiar.
- 3 Seleccione Edición > Pegar.

Duplicar uno o varios objetos seleccionados

❖ Seleccione Edición > Duplicar.

Si vuelve a usar el comando, los duplicados del objeto seleccionado se organizan en cascada a partir del original. Cada nuevo duplicado aparece 10 píxeles más abajo y 10 píxeles a la derecha del anterior. El último objeto duplicado se convierte en el seleccionado.

Clonar una selección

❖ Elija Edición > Clonar.

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

Nota: para alejar del original una clonación seleccionada píxel a píxel, utilice las teclas de flecha o Mayús+teclas de flecha. Es una forma práctica de mantener una distancia determinada entre clonaciones o su alineación vertical u horizontal.

Eliminar objetos seleccionados

❖ Siga uno de estos procedimientos:

- Pulse Suprimir o Retroceso.
- Seleccione Edición > Borrar, o bien Edición > Cortar.
- Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o haga clic mientras pulsa la tecla Control (Mac OS) en el objeto y elija Edición > Cortar en el menú contextual.




Cancelar o anular la selección de una selección

❖ Siga uno de estos procedimientos:

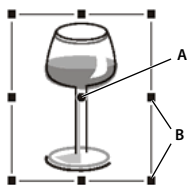
- Elija Seleccionar > Anular selección.
- Si utiliza las herramientas Recuadro, Recuadro oval o Lazo, haga clic en cualquier parte de la imagen fuera del área seleccionada.
- Pulse Esc.

Transformar y distorsionar objetos y selecciones

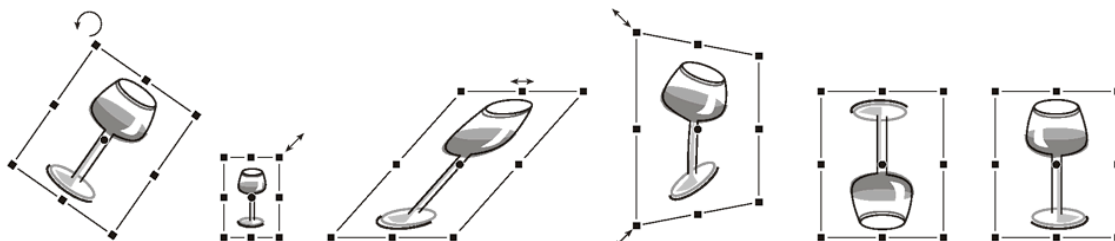
Transforme un objeto o grupo seleccionado, o una selección de píxeles, con las herramientas Escala, Sesgar y Distorsionar y con comandos de menú:

	Escala aumenta o reduce un objeto.
	Sesgar inclina un objeto a lo largo del eje especificado.
	Distorsión desplaza los lados o los ángulos de un objeto en la dirección en que se arrastra el tirador de selección estando la herramienta activa. Esto resulta útil para crear un aspecto tridimensional.

Cuando se elige una herramienta de transformación o un comando del menú Transformar, Adobe® Fireworks® muestra tiradores de transformación alrededor de los objetos seleccionados.



A. Punto central B. Tiradores de transformación



Objeto girado, con escala, sesgado, distorsionado y volteado vertical y horizontalmente

Transformar objetos seleccionados mediante los tiradores de transformación

- 1 Seleccione una herramienta de transformación.

A medida que el puntero se desplaza sobre o cerca de los tiradores de selección, cambia de forma para indicar la transformación.

- 2 Siga uno de estos procedimientos:


- Coloque el puntero cerca del punto de un ángulo y después arrástrelo para girar.
- Arrastre un tirador de transformación para que la transformación tenga lugar según la herramienta de transformación activa.

- 3 Haga doble clic en la ventana o pulse Intro para aplicar los cambios.

Cambiar el tamaño de un objeto seleccionado

Al cambiar la *escala* de un objeto (función que también recibe el nombre de cambio de tamaño), éste crece o decrece horizontal o verticalmente o en ambas direcciones.

- 1 Siga uno de estos procedimientos:

- Elija la herramienta Escala .
- Seleccione Modificar > Transformar > Escalar.

- 2 Arrastre los tiradores de transformación:

- Para cambiar la escala del objeto horizontal y verticalmente, arrastre un tirador de esquina. Las proporciones se limitan si se pulsa la tecla Mayús mientras se cambia la escala.
- Para cambiar la escala del objeto horizontal o verticalmente, arrastre un tirador lateral.
- Para cambiar la escala del objeto desde el centro, pulse Alt mientras arrastra cualquier tirador.

Cambiar tamaño de todos los objetos seleccionados

Puede seleccionar objetos del lienzo y cambiar su tamaño en sentido horizontal, vertical o ambos.


- 1 Seleccione los objetos en el lienzo con la herramienta Puntero.
- 2 Elija Comandos > Cambiar tamaño selección.
- 3 Utilice los controles de cambio de tamaño del cuadro de diálogo para cambiar el tamaño de los objetos en sentido horizontal o vertical y haga clic en Aplicar.

Nota: seleccione los controles de más o menos tamaño para ajustar los incrementos de cambio de tamaño.


Sesgo de objetos

Puede sesgar un objeto para transformarlo mediante su inclinación en el eje horizontal, en el vertical o en ambos.

- 1 Siga uno de estos procedimientos para que aparezcan los tiradores de transformación:

- Elija la herramienta Sesgar .
- Seleccione Modificar > Transformar > Sesgar.


- 2 Arrastre un tirador para sesgar el objeto.

 Arrastre un punto de esquina para crear una ilusión de perspectiva.

- 3 Haga doble clic en el documento o pulse Intro.


Distorsión de objetos

Cuando se arrastra un tirador de selección con la herramienta Distorsionar, el tamaño y las proporciones del objeto cambian.

- 1 Siga uno de estos procedimientos para que aparezcan los tiradores de transformación:
 - Elija la herramienta Distorsionar .
 - Seleccione Modificar > Transformar > Distorsionar.
- 2 Arrastre un tirador para distorsionar el objeto.
- 3 Haga doble clic dentro de la ventana o pulse Intro.

Rotar o voltear objetos

Un objeto rotado o volteado gira sobre su punto central.

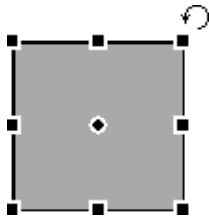
 Para crear una ilusión de perspectiva que sugiera que un objeto ha rotado en tres dimensiones, consulte “[Sesgo de objetos](#)” en la página 47.

Rotar 90° o 180° un objeto seleccionado


- ❖ Seleccione Modificar > Transformar y seleccione un comando Rotar en el submenú.

Rotar un objeto seleccionado arrastrándolo

- 1 Elija una herramienta de transformación.
- 2 Mueva el puntero fuera del objeto hasta que aparezca el puntero de rotación.



- 3 Arrástrelo para girar el objeto.

 Para restringir la rotación a incrementos de 15° con respecto al horizonte, arrastre el puntero mientras pulsa Mayús.

- 4 Haga doble clic en la ventana o pulse Intro para aplicar los cambios.

Cambiar de lugar el eje de rotación

- ❖ Arrastre el punto central alejándolo del centro.

Restablecer el eje de rotación en el centro de la selección

- ❖ Siga uno de estos procedimientos:
 - Haga doble clic en el punto central.
 - Pulse Esc para anular la selección del objeto y vuelva a seleccionarlo.

Voltear un objeto conservando la posición relativa

- ❖ Seleccione Modificar > Transformar > Voltear horizontalmente o Voltear verticalmente.

Transformar objetos numéricamente

En lugar de arrastrar para cambiar la escala o el tamaño de un objeto o para girarlo, puede transformarlo utilizando valores específicos. Utilice el Inspector de propiedades, el panel Información o el comando Transformación numérica.

- ❖ En el Inspector de propiedades o en el panel Información, escriba las nuevas medidas de anchura (An.) o altura (Al.).

Nota: si los cuadros An. y Al. no están visibles en el Inspector de propiedades, haga clic en la flecha de ampliación para ver todas las propiedades.

Escalar o rotar objetos seleccionados mediante el comando Transformación numérica

- 1 Seleccione Modificar > Transformar > Transformación numérica.
- 2 En el menú emergente, seleccione el tipo de transformación que se va a realizar.
- 3 Elija Restringir las proporciones para mantener las proporciones horizontales y verticales al cambiar la escala o el tamaño de una selección.
- 4 Elija Atributos de escala para transformar el relleno, el trazo y los efectos del objeto junto con éste.
- 5 Anule la selección de Atributos de escala para transformar sólo el trazado.
- 6 Introduzca valores numéricos para transformar la selección y haga clic en Aceptar.

Ver información sobre transformación numérica

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

- ❖ Seleccione Ventana > Información.

Escala de 9 divisiones

La escala de 9 divisiones permite escalar objetos vectoriales y de mapa de bits sin distorsionar su geometría, conservando el aspecto de elementos clave como el texto o las esquinas redondeadas.

Fireworks ofrece dos métodos de escala de 9 divisiones: escala de símbolos con guías de división permanentes que se pueden reajustar y escala estándar con guías temporales que se utilizan una única vez. La escala de símbolos es ideal para objetos que van a utilizarse muchas veces. La escala estándar es ideal para realizar ajustes únicos y rápidos en objetos de mapa de bits o formas básicas que se van a incorporar a maquetas de diseños.

Para ver un tutorial de vídeo sobre la creación de objetos escalables con escala de 9 divisiones, visite

www.adobe.com/go/lrvid4036_fw_es.



Para obtener la escala más flexible posible, haga que la división central tenga el mayor tamaño posible. Al reducir enormemente un objeto, Fireworks limita las divisiones circundantes a su tamaño original.

Véase también

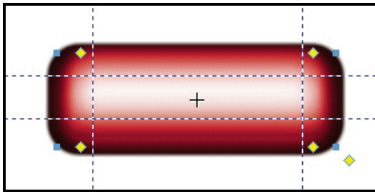
[“Símbolos”](#) en la página 153

[“Abrir imágenes creadas en otras aplicaciones”](#) en la página 9



[“Preferencias de guías y cuadrículas”](#) en la página 293

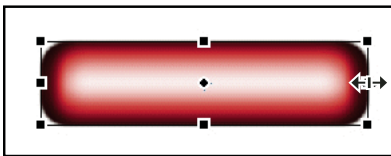
Símbolos de 9 divisiones**Aplicar guías de 9 divisiones a un símbolo**

- 1 Haga doble clic en el símbolo o en el botón para acceder al modo de edición de símbolos.
- 2 En el panel Propiedades, seleccione Activar guías de escala en 9 divisiones.
- 3 Desplace las guías y sitúelas correctamente en el botón o símbolo. Asegúrese de que están fuera de las guías las partes del símbolo que no deben distorsionarse al aplicar la escala (por ejemplo, las esquinas).



Guías de escala de 9 divisiones colocadas de manera que las esquinas no se distorsionen cuando se cambie el tamaño del botón.

- 4 (Opcional) Bloquee las guías: en el panel Propiedades, seleccione Bloquear guías de escala en 9 divisiones.
- 5 Para volver a la página de contenido, haga clic en el icono de página en la parte superior del panel del documento .
- 6 Cambie el tamaño del símbolo como desee mediante la herramienta Escala .



El botón ajusta su escala sin distorsionar la forma de la esquina.



Tras aplicar las guías de 9 divisiones a un símbolo, puede anidarlo en las regiones protegidas de otros símbolos de 9 divisiones, creando objetos complejos que se escalan perfectamente.

Véase también

[“Símbolos”](#) en la página 153

Escalar en una dimensión con tres divisiones

Si se planea escalar un objeto en una sola dimensión, es posible utilizar tres divisiones en lugar de nueve.

- ❖ Realice el procedimiento estándar de 9 divisiones pero, en el paso 3, realice una de las acciones siguientes:
 - Para escalar de manera vertical, arrastre las guías de división horizontal al borde del objeto.
 - Para escalar de manera horizontal, arrastre las guías verticales al borde.

Identificar símbolos que utilizan la escala de 9 divisiones

- ❖ En el panel Biblioteca de documentos, haga doble clic en un icono de símbolo para acceder al modo de edición de símbolos y busque las guías de división.


Véase también

[“Cambio de la edición de símbolos a la edición de páginas”](#) en la página 154

Objetos estándar con 9 divisiones

La herramienta Escala de 9 divisiones crea guías de división temporales que le ayudan a escalar objetos sin distorsionar su geometría. Esta herramienta es útil para escalar rápidamente objetos de mapa de bits o formas básicas que se utilizarán en prototipos y maquetas de diseño.

Las guías que crea con la herramienta Escala de 9 divisiones desaparecen tras un sólo uso. Para obtener más guías de división permanentes que pueden reutilizarse, consulte [“Símbolos de 9 divisiones”](#) en la página 50.

- 1 En el lienzo, seleccione un objeto de mapa de bits o una forma vectorial.
- 2 En el panel Herramientas, seleccione la herramienta Escala de 9 divisiones .

***Nota:** si se seleccionó una forma automática en el paso 1, Fireworks le solicitará que la desagrupe. Hágalo únicamente si ha terminado de ajustar los puntos de control de la forma automática.*

- 3 En el lienzo, coloque las guías de división para conservar la geometría del objeto de la mejor manera posible. Para obtener más detalles, consulte [“Escala de 9 divisiones”](#) en la página 49.
- 4 Transforme el objeto arrastrando una esquina o tirador lateral.

Véase también

[“Formas básicas”](#) en la página 72

[“Formas automáticas”](#) en la página 74

[“Editar preferencias”](#) en la página 293

Organizar varios objetos

Opciones para organizar objetos

Agrupación de objetos Trata los objetos como si fueran uno o protege la relación de cada objeto con el resto de objetos del grupo.

Apilar en orden los objetos Coloca los objetos detrás o delante de otros objetos.

Alinear objetos seleccionados Alinea los objetos respecto a un área del lienzo o respecto al eje horizontal o vertical.


Agrupar o desagrupar objetos

Agrupe los objetos individuales seleccionados y, a continuación, manipúelos como si fueran un único objeto. Por ejemplo, una vez dibujados los pétalos de una flor como objetos individuales, agrúpelos para seleccionar y mover toda la flor como si fuera un único objeto.

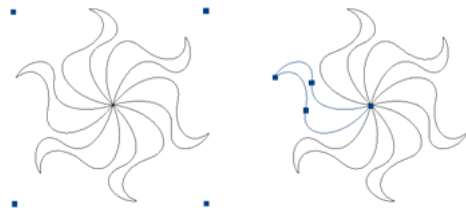
Los grupos pueden editarse sin desagrupar. También se puede seleccionar un objeto individual de un grupo y editarlo sin desagrupar sus componentes. Los objetos pueden desagruparse cuando se desee.

❖ Seleccione Modificar > Agrupar o Modificar > Desagrupar.

Seleccionar objetos incluidos en grupos

Para trabajar por separado con objetos de un grupo, desagrupe los objetos o utilice la herramienta Subselección  para seleccionar cada uno de ellos sin que el grupo se vea afectado.

Modificar los atributos de un objeto subseleccionado cambia únicamente el objeto subseleccionado. Si mueve un objeto subseleccionado a otra capa, el objeto se suprime del grupo original.



Subselección de un objeto incluido en un grupo

Seleccionar un objeto que forma parte de un grupo

❖ Elija la herramienta Subselección y haga clic en el objeto o arrastre el puntero para crear un área de selección a su alrededor. Para añadir objetos o eliminarlos de la selección, mantenga pulsada la tecla Mayús al mismo tiempo que hace clic o arrastra.

Seleccionar el grupo que contiene un objeto subseleccionado

❖ Siga uno de estos procedimientos:

- Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o haga clic mientras mantiene pulsada la tecla Control (Mac OS) en el grupo y elija Seleccionar > Superseleccionar en el menú contextual.
- Elija Seleccionar > Superseleccionar.

Seleccionar todos los objetos de un grupo seleccionado

❖ Siga uno de estos procedimientos:

- Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o pulse la tecla Control mientras hace clic (Mac OS) en cualquier lugar del grupo y elija Seleccionar > Subseleccionar en el menú contextual.
- Elija Seleccionar > Subseleccionar.

Apilar en orden los objetos

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

Las capas también influyen en el orden de apilamiento. Por ejemplo, imagine que un documento tiene dos capas llamadas Capa 1 y Capa 2. Si la Capa 1 se encuentra bajo la Capa 2 en el panel Capas, todo el contenido de la Capa 2 aparecerá delante de todo el contenido de la Capa 1.

Es posible cambiar el orden de las capas si arrastra la capa en el panel Capas hacia una posición nueva. Para más información, consulte [“Organizar capas”](#) en la página 129.

Cambiar el orden de apilamiento de un objeto o grupo seleccionado en una capa

- Para desplazar el objeto o el grupo a la parte superior o inferior del orden de apilamiento, seleccione Modificar > Organizar > Traer al frente o Enviar al fondo.
- Para desplazar el objeto o el grupo una posición hacia arriba o hacia abajo en el orden de apilamiento, seleccione Modificar > Organizar > Traer hacia adelante o Enviar hacia atrás.

Si hay varios objetos o grupos seleccionados, los objetos se sitúan delante o detrás de todos los objetos no seleccionados, pero conservan el orden relativo entre sí.

Organizar los objetos entre capas

El panel Capas ofrece otra perspectiva del control de la organización. Para desplazar los objetos seleccionados de una capa a otra, arrastre la miniatura del objeto o el indicador de selección azul a otra capa.

Alinear objetos

A los objetos seleccionados se les puede aplicar uno o varios comandos Alinear.



Para un acceso rápido a estos comandos, use el panel Alinear (Ventana > Alinear).

Alinear objetos seleccionados

- 1 Seleccione Modificar > Alinear.
- 2 Seleccione una de las opciones siguientes:
 - Izquierda** Alinea los objetos hacia el objeto seleccionado más a la izquierda.
 - Centrar verticalmente** Alinea los puntos centrales de los objetos en un eje vertical.
 - Derecha** Alinea los objetos hacia el objeto seleccionado más a la derecha.
 - Superior** Alinea los objetos hacia el objeto seleccionado más arriba.
 - Centrar horizontalmente** Alinea los puntos centrales de los objetos en un eje horizontal.
 - Inferior** Alinea los objetos hacia el objeto seleccionado más abajo.

Distribuir de manera uniforme las anchuras o alturas de tres o más objetos seleccionados

- ❖ Seleccione Modificar > Alinear > Distribuir anchos o Modificar > Alinear > Distribuir altos.

Capítulo 5: Utilización de mapas de bits

Creación de mapas de bits

Los *mapas de bits* son imágenes compuestas de pequeños cuadrados de color denominados *píxeles*, que se combinan como las teselas de un mosaico para crear una imagen. Algunos ejemplos de mapas de bits son fotografías, imágenes tomadas con un escáner y elementos gráficos creados con programas de pintura. A veces reciben el nombre de *imágenes entramadas*.

Adobe® Fireworks® combina las ventajas de la edición fotográfica, el dibujo vectorial y las aplicaciones de pintura. Las imágenes de mapa de bits se crean dibujando y pintando con herramientas de mapa de bits, convirtiendo objetos vectoriales en imágenes de mapa de bits o abriendo e importando imágenes. Las imágenes de mapa de bits no pueden convertirse en objetos vectoriales.

Véase también

“[Acerca de las imágenes de mapa de bits](#)” en la página 7

Crear objetos de mapa de bits mediante el dibujo

Cuando se crea un objeto de mapa de bits, aparece en la capa actual. El panel Capas, cuando las capas están expandidas, muestra la miniatura y el nombre de cada objeto de mapa de bits bajo la capa en la que reside. Aunque determinadas aplicaciones de mapas de bits consideran cada objeto del mapa de bits como una capa independiente, Fireworks combina en las capas los objetos de mapas de bits, los objetos vectoriales y el texto.


- 1 Seleccione la herramienta Pincel o Lápiz en la sección Mapa de bits del panel Herramientas.
- 2 Pinte o dibuje con la herramienta Pincel o Lápiz para crear objetos de mapa de bits en el lienzo.

A la capa actual del panel Capas se añade un nuevo objeto de mapa de bits. Para obtener más información sobre las herramientas Lápiz y Pincel, consulte “[Edición de mapas de bits](#)” en la página 55.

Crear objetos de mapas de bits vacíos

Es posible crear un mapa de bits vacío y dibujar o pintar píxeles en él posteriormente.

❖ Siga uno de estos procedimientos:

- Haga clic en el botón Nueva imagen de mapa de bits  en el panel Capas.
- Seleccione Edición > Insertar > Mapa de bits vacío.
- Dibuje un recuadro de selección a partir de un área vacía del lienzo y rellénelo. Para más información, consulte “[Crear recuadros de selección de píxeles](#)” en la página 39.

A la capa actual del panel Capas se añade un mapa de bits vacío.

Cortar o copiar píxeles y pegarlos como un objeto nuevo de mapa de bits

- 1 Realice una selección de píxeles con las herramientas Recuadro, Lazo o Varita mágica.
- 2 Corte y pegue, o copie la selección a un nuevo mapa de bits.

La selección aparece en el panel Capas como un objeto de la capa actual.

***Nota:** también puede hacer clic con el botón derecho (Windows) o pulsar la tecla Control y hacer clic (Mac OS) en un recuadro de píxeles y seleccionar una opción de cortar o copiar.*

Convertir los objetos vectoriales seleccionados en una imagen de mapa de bits

***Nota:** la conversión de vectores en mapa de bits es definitiva, excepto cuando puede utilizarse la opción Edición > Deshacer o aún es posible deshacer acciones en el panel Historial.*


❖ Siga uno de estos procedimientos:

- Seleccione Modificar > Allanar selección.
- Seleccione Allanar selección en el menú de opciones del panel Capas.

Edición de mapas de bits


Las herramientas más utilizadas para la edición de fotografías se encuentran en el panel Edición de imagen (Ventana > Otros > Edición de imagen).

Dibujar objetos de mapas de bits


- 1 Elija la herramienta Lápiz .
- 2 Ajuste las opciones de la herramienta en el Inspector de propiedades:
 - Suavizado** Suaviza los bordes de las líneas dibujadas.
 - Autoborrado** Aplica el color de relleno cuando se hace clic con la herramienta Lápiz en el color del trazo.
 - Preservar transparencia** Limita el dibujo de trazos del Lápiz a los píxeles existentes de forma que no se permite en las zonas transparentes de la imagen.
- 3 Arrastre el ratón por el lienzo para dibujar. Para restringir el trazado a una línea vertical, horizontal o diagonal, mantenga pulsada la tecla Mayús mientras arrastra el ratón.

Pintar un objeto con la herramienta Pincel

Para más información, consulte “[Aplicar y cambiar trazos](#)” en la página 113.

- 1 Elija la herramienta Pincel .
- 2 Defina los atributos del trazo en el Inspector de propiedades.
- 3 Arrastre el puntero para pintar.

Cambiar los píxeles al color de relleno


- 1 Elija la herramienta Cubo de pintura .
- 2 Elija un color en el cuadro Color de relleno.
- 3 Ajuste el valor de tolerancia en el Inspector de propiedades.

***Nota:** la tolerancia determina la similitud de color que deben tener los píxeles para que se les aplique el relleno. Un valor de tolerancia bajo rellena los píxeles que tienen valores de color similares al del píxel en el que se hace clic. Un valor de tolerancia alto rellena los píxeles que tienen una gama más amplia de valores de color.*

- 4 Haga clic en la imagen.


Todos los píxeles que se ajustan al rango de tolerancia adoptan el color de relleno.

Aplicar un relleno degradado a una selección de píxeles

- 1 Realice la selección.
- 2 Haga clic en la herramienta Cubo de pintura del panel Herramientas y elija la herramienta Degradado  en el menú emergente.
- 3 Defina los atributos de relleno en el Inspector de propiedades.
- 4 Haga clic en la selección de píxeles para aplicar el relleno.

Muestrear un color para utilizarlo como color de trazo o de relleno

Nota: el puntero de cuentagotas del cuadro de color es distinto de la herramienta Cuentagotas. Consulte “[Tomar muestras de colores en una ventana emergente de color](#)” en la página 109.

Use la herramienta Cuentagotas  para muestrear el color de una imagen.


- 1 Si el atributo correcto no está activo todavía, siga uno de estos procedimientos:
 - Haga clic en el icono de trazo junto al cuadro Color del trazo en el panel Herramientas para convertirlo en el atributo activo.
 - Haga clic en el icono de relleno junto al cuadro Color de relleno en el panel Herramientas para convertirlo en el atributo activo.

Nota: no haga clic en el cuadro de color propiamente dicho. Si lo hace, el puntero de cuentagotas aparece en lugar de la herramienta Cuentagotas.

- 2 Abra un documento de Fireworks o un archivo que pueda abrirse en Fireworks.
- 3 Seleccione la herramienta Cuentagotas en la sección Colores del panel Herramientas. A continuación, defina el valor de Media de colores en el Inspector de propiedades:
 - 1 píxel** Crea un color de trazo o relleno con un solo píxel.
 - Media 3x3** Crea un color de trazo o relleno con la media de los valores de color en un área de 3x3 píxeles.
 - Media 5x5** Crea un color de trazo o relleno con la media de los valores de color en un área de 5x5 píxeles.
- 4 Haga clic con la herramienta Cuentagotas en cualquier punto del documento.

La muestra de color aparece en todos los cuadros de color de trazo o color de relleno de Fireworks.

Borrar píxeles de un objeto o selección de mapa de bits

- 1 Seleccione la herramienta Borrador .
- 2 En el Inspector de propiedades, elija forma cuadrada o redonda para el borrador.
- 3 Arrastre los deslizadores para establecer los niveles de Borde, Tamaño y Opacidad.
- 4 Arrastre la herramienta Borrador por los píxeles que desee suprimir.

Recortar un mapa de bits seleccionado

Es posible aislar un solo objeto de mapa de bits de un documento de Fireworks y recortar únicamente ese objeto sin tocar los demás objetos del lienzo.

- 1 Seleccione un objeto de mapa de bits o dibuje un recuadro de selección mediante una herramienta de selección de mapa de bits.
- 2 Elija Edición > Recortar mapa de bits seleccionado.
- 3 Ajuste los tiradores de recorte hasta que el cuadro delimitador abarque el área de la imagen de mapa de bits que desee conservar.









Nota: para cancelar una selección de recorte, pulse *Esc*.



Cuadro delimitador

- 4 Haga doble clic dentro del cuadro delimitador o pulse Intro para recortar la selección.

Retoque de mapas de bits

	La herramienta Sello permite copiar o clonar un área de una imagen en otra.
	La herramienta Desenfocar reduce el enfoque de las áreas seleccionadas de una imagen.
	La herramienta Difuminar mueve el color elegido en la dirección que arrastre la imagen.
	La herramienta Perfilar mejora la nitidez de determinadas áreas de una imagen.
	La herramienta Aclarar ilumina partes de una imagen.
	La herramienta Oscurecer disminuye la luz de partes de una imagen.
	La herramienta Eliminación de ojos rojos reduce el efecto de ojos rojos en las fotos.
	La herramienta Reemplazar color pinta un color sobre otro.

Clonar píxeles

La clonación de píxeles es muy práctica para arreglar fotografías arañadas o eliminar el polvo de una imagen; se puede copiar un área de píxeles de la fotografía y sustituir el arañado o la partícula de polvo por el área clonada.

- 1 Seleccione la herramienta Sello.
- 2 Haga clic en una área para convertirla en el área de origen (el área que va a clonarse).

El puntero de muestreo adopta la forma de una cruz.

Nota: para designar una área de píxeles diferente para clonar, pulse la tecla *Alt* (Windows) u *Opción* (Mac OS) mientras hace clic en otra área de píxeles.

- 3 Desplácese a otro lugar de la imagen y arrastre el puntero.

Aparecerán dos punteros.

- El primero es el origen y tiene forma de cruz.
- Según las preferencias de pincel seleccionadas, el segundo puntero tiene forma de sello, de cruz o de círculo azul. Conforme arrastre el segundo puntero, los píxeles situados debajo del primero se copian y se aplican al área situada debajo del segundo.

Establecer las opciones de la herramienta Sello

- 1 Seleccione la herramienta Sello.
- 2 En el Inspector de propiedades, configure las opciones del Sello:

Tamaño Determina el tamaño del sello.

Borde Determina la suavidad del trazo (100% es duro; 0% es suave).

Origen alineado Determina la operación de muestreo. Cuando se ha seleccionado esta opción, el puntero de muestreo se desplaza vertical y horizontalmente en línea con el segundo puntero. Cuando no lo está, el área de muestreo es fija, independientemente de adónde se desplace el segundo puntero y de dónde se haga clic con él.

Utilizar todo el documento Toma muestras de todos los objetos en todas las capas. Cuando esta opción no está seleccionada, la herramienta Sello muestrea únicamente el objeto activo.

Opacidad Determina en qué medida puede verse el fondo a través del trazo.

Modo de mezcla Determina el modo en que la imagen clonada influye en el fondo.

Duplicar una selección de píxeles

- Arrastre la selección de píxeles con la herramienta Subselección.
- Pulse la tecla *Alt* (Windows) u *Opción* (Mac OS) mientras arrastra la selección de píxeles con la herramienta Puntero.

Desenfocar, perfilar y difuminar imágenes

Las herramientas Desenfocar y Perfilar afectan al enfoque de los píxeles. La herramienta Desenfocar permite resaltar partes de una imagen desenfocando de forma selectiva el enfoque de los elementos. La herramienta Perfilar es útil para reparar problemas en imágenes escaneadas o fotografías desenfocadas. La herramienta Difuminar permite mezclar colores suavemente.

- 1 Seleccione la herramienta Desenfocar, Perfilar o Difuminar.

- 2 Defina las opciones de pincel en el Inspector de propiedades:

Tamaño Define el tamaño de la punta del pincel.

Borde Especifica la suavidad de la punta del pincel.

Forma Define la forma cuadrada o redonda para la punta del pincel.

Intensidad Define la cantidad de desenfoque o perfilado.

Opciones de difuminado

Presión Define la intensidad del trazo.

Manchar color Permite difuminar con el color especificado al inicio de cada trazo. Si esta opción no está seleccionada, la herramienta utiliza el color que se encuentre debajo del puntero de la herramienta.

Utilizar todo el documento Mancha con los datos de color de los objetos de todas la capas. Si esta opción no está seleccionada, la herramienta Difuminar utiliza únicamente los colores del objeto activo.

- 3 Arrastre la herramienta por los píxeles que desee perfilar, desenfocar o difuminar.



Mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) para pasar de un comportamiento a otro de la herramienta.

Iluminar y oscurecer partes de las imágenes

Use la herramienta Aclarar u Oscurecer para iluminar u oscurecer los píxeles de una imagen. El uso de estas herramientas es similar al aumento o disminución de la exposición a la luz cuando se revela una fotografía.

- 1 Seleccione la herramienta Aclarar para dar más luz a partes de una imagen o la herramienta Oscurecer para restarles luz.

- 2 Defina las opciones de pincel y la exposición en el Inspector de propiedades.

La exposición puede ajustarse entre 0% y 100%. Los valores altos consiguen efectos más fuertes.

- 3 Ajuste el intervalo en el Inspector de propiedades:

Sombras Cambia principalmente las partes oscuras de la imagen.

Resaltados Cambia principalmente las partes claras de la imagen.

Medios tonos Cambia principalmente la gama intermedia por canal de la imagen.

- 4 Arrastre el puntero por la parte de la imagen que desee aclarar u oscurecer.


***Nota:** para alternar de forma temporal entre la herramienta Aclarar y la herramienta Oscurecer, mantenga pulsada la tecla Alt (Windows).*

Eliminar el efecto de ojos rojos en las fotos

Esta herramienta sólo reemplaza las partes rojas de la fotografía con colores grises y negros.



Fotografía original; después de utilizar la herramienta Eliminación de ojos rojos


- 1 En la sección Mapa de bits del panel Herramientas, seleccione la herramienta Eliminación de ojos rojos . (Si la herramienta no se encuentra visible, mantenga pulsada la herramienta Sello hasta que aparezca un menú emergente).
- 2 En el Inspector de propiedades, configure estas opciones:
Tolerancia Determina la gama de matices que se va a reemplazar (0 reemplaza sólo el rojo; 100 reemplaza todos los matices que contengan rojo).
Fuerza Establece la oscuridad de los grises que van a reemplazar los matices rojos.
- 3 Arrastre el puntero en forma de cruz hasta los ojos rojos de la fotografía.
Si el efecto de ojos rojos persiste, elija Edición > Deshacer y repita los pasos 2 y 3 con distintos valores de Tolerancia y Fuerza.

Reemplazar colores en objetos de mapas de bits



Fotografía original; después de utilizar la herramienta Reemplazar color

Reemplazar un color utilizando una muestra de color

- 1 En la sección Mapa de bits del panel Herramientas, seleccione la herramienta Reemplazar color . (Si la herramienta no se encuentra visible, mantenga pulsada la herramienta Sello hasta que aparezca un menú emergente).
- 2 En el cuadro Desde del Inspector de propiedades, haga clic en Muestra.
- 3 Haga clic en la paleta Desde para seleccionar el color, y elija un color del menú emergente para especificar el color que desea reemplazar.
- 4 Haga clic en la paleta A del Inspector de propiedades y seleccione un color del menú desplegable.

- 5 Defina el resto de atributos del trazo en el Inspector de propiedades:


Tolerancia Determina la gama de colores que se va a reemplazar (0 reemplaza sólo los colores de la paleta Desde; 100 reemplaza todos los colores similares a la paleta Desde).

Fuerza Determina qué proporción del color se reemplaza.

Colorear Reemplaza el color de la paleta Desde por el de la paleta A. Anule la selección Colorear para mezclar parte del color de la paleta Desde con el de la paleta A.

- 6 Arrastre la herramienta sobre el color que se va a reemplazar.

Reemplazar un color por un color seleccionado en una imagen

- 1 En la sección Mapa de bits del panel Herramientas, seleccione la herramienta Reemplazar color . (Si la herramienta no se encuentra visible, mantenga pulsada la herramienta Sello hasta que aparezca un menú emergente).
- 2 En el cuadro Desde del Inspector de propiedades, haga clic en Imagen.
- 3 Haga clic en el cuadro de color de la paleta A del Inspector de propiedades para seleccionar el color y, a continuación, elija el color del menú emergente.
- 4 Defina el resto de atributos del trazo en el Inspector de propiedades.
- 5 Con esta herramienta, haga clic en una sección de la imagen del mapa de bits que contiene el color que desea reemplazar. Sin soltar la herramienta, continúe pintando la imagen con dicho color.

Desenfocar bordes mediante fundido

El fundido desenfoca los bordes de una selección de píxeles y ayuda a integrar el área seleccionada en los píxeles circundantes. Esta función es útil cuando se copia una selección para pegarla en otro fondo.



- Para realizar el fundido mientras selecciona píxeles, elija una herramienta de selección de mapa de bits y seleccione Fundido en el menú emergente Borde del Inspector de propiedades. Arrastre el deslizador al número de píxeles que desee desenfocar en el borde y realice la selección.
- Para fundir desde la barra de menús, elija Seleccionar > Fundido y escriba el valor del radio de fundido en el cuadro de diálogo Selección de fundido.

El valor de radio determina el número de píxeles que se van a fundir a cada lado del borde de selección.

Ajustar el color y el tono de un mapa de bits

Para más información, consulte “[Controlar la forma en que un documento se vuelve a dibujar en la pantalla](#)” en la página 29.

Utilice los filtros de ajuste de color y tono para mejorar y realzar los colores de las imágenes de mapa de bits.

- Para aplicar filtros que se pueden borrar (o editar) y que no alteran de forma permanente los píxeles, utilice Filtros automáticos. Adobe recomienda el uso de filtros como Filtros automáticos siempre que sea posible.

***Nota:** aunque los filtros automáticos son más flexibles, si un documento contiene un gran número de ellos, el rendimiento de Fireworks puede disminuir.*

- Para aplicar filtros de forma permanente y definitiva, selecciónelos desde el menú Filtros.
- No se pueden aplicar los Filtros automáticos desde el menú Filtros a las selecciones de píxeles. Es posible definir un área de un mapa de bits, crear un mapa de bits independiente a partir de él y a continuación aplicarle filtros automáticos.
- Si se aplica un filtro a un objeto vectorial seleccionado con el menú Filtros, Fireworks convierte la selección en un mapa de bits.

Aplicar un filtro automático al área definida por un recuadro de selección de mapa de bits

- 1 Seleccione una herramienta de selección de mapa de bits y trace un recuadro de selección.
- 2 Seleccione Edición > Cortar.
- 3 Seleccione Edición > Pegar.

Fireworks pega la selección en la posición original de los píxeles, aunque la selección se considerará como un objeto de mapa de bits independiente.

- 4 Haga clic en la miniatura del nuevo objeto de mapa de bits en el panel Capas para seleccionarlo.
- 5 Aplique un filtro automático desde el Inspector de propiedades.

El filtro automático se aplica únicamente al nuevo objeto de mapa de bits, como si se hubiera aplicado un filtro a una selección de píxeles.

Ajustar el rango tonal en mapas de bits

Un mapa de bits con un rango tonal completo debe contener un número equilibrado de píxeles en todas las áreas. Hay tres opciones disponibles para el ajuste del rango tonal: Niveles, Curvas para obtener un control preciso o Niveles automáticos para conseguir ajustes automáticos.

La función Niveles corrige los mapas de bits que tienen una alta concentración de píxeles en resaltados, medios tonos o sombras.

Resaltados Corrige los excesos de píxeles claros que provocan que la imagen parezca descolorida.

Medios tonos Corrige los excesos de píxeles en medios tonos que provocan que la imagen parezca apagada.

Sombras Corrige los excesos de píxeles oscuros que provocan que muchos detalles no se aprecien.

La función Niveles establece el negro para los píxeles más oscuros y el blanco para los más claros para, de esta forma, redistribuir los medios tonos proporcionalmente. Esto permite generar una imagen con detalles bien definidos en todos sus píxeles.



Original con píxeles concentrados en los resaltados; después de ajustar con Niveles

Utilice el histograma del cuadro de diálogo Niveles para ver la distribución de píxeles de un mapa de bits. Se trata de una representación gráfica de la distribución de los píxeles en los resaltados, medios tonos y sombras.

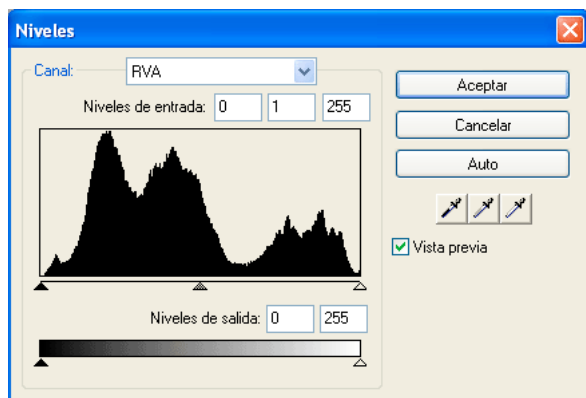
El histograma sirve para determinar la mejor manera de corregir el rango tonal de una imagen. Una concentración alta de píxeles en las zonas de sombras o resaltados indica que se puede mejorar la imagen mediante la aplicación de las funciones Niveles o Curvas.

El eje horizontal muestra los valores de color del más oscuro (0) al más claro (255). Lea el eje horizontal de izquierda a derecha: los píxeles más oscuros se encuentran a la izquierda, los píxeles de medios tonos están en el centro y los más claros están a la derecha.

El eje vertical muestra el número de píxeles en cada nivel de brillo. Por lo general, se ajustan en primer lugar resaltados y sombras. El ajuste de medios tonos en segundo lugar permite mejorar los valores de brillo sin que ello afecte a los resaltados ni a las sombras.

Ajustar resaltados, medios tonos y sombras con Niveles

- 1 Seleccione la imagen de mapa de bits.
- 2 Siga uno de estos procedimientos:
 - En el Inspector de propiedades, haga clic en el botón más (+) junto a la etiqueta Filtros y, a continuación, en el menú emergente Filtros, elija Ajustar color > Niveles.
 - Elija Filtros > Ajustar color > Niveles.



Cuadro de diálogo Niveles



Para ver los cambios en el espacio de trabajo, elija Vista previa en el cuadro de diálogo. La imagen se actualiza conforme se realizan cambios.

- 3 En el menú emergente Canal, seleccione para aplicar los cambios a los canales de color por separado (Rojo, Azul o Verde) o a todos los canales de color (RAV).
- 4 Arrastre los deslizadores Niveles de entrada situados bajo el histograma:
 - El control derecho permite ajustar los resaltados con valores entre 255 y 0.
 - El control central permite ajustar los medios tonos con valores entre 10 y 0.
 - El control izquierdo permite ajustar las sombras con valores entre 0 y 255.

***Nota:** el valor de sombra no puede superar el de resaltado; el valor de resaltado no puede ser inferior al de sombra; y los medios tonos deben hallarse entre los de sombras y resaltados.*
- 5 Para ajustar los valores de contraste, arrastre los deslizadores Niveles de salida:
 - El control derecho permite ajustar los resaltados con valores entre 255 y 0.
 - El control izquierdo permite ajustar las sombras con valores entre 0 y 255.

Ajustar resaltados, medios tonos y sombras de forma automática

- 1 Seleccione la imagen.
- 2 Siga uno de estos procedimientos:
 - En el Inspector de propiedades, haga clic en el botón más (+) junto a la etiqueta Filtros y, a continuación, en el menú emergente Filtros, elija Ajustar color > Niveles automáticos.
 - Elija Filtros > Ajustar color > Niveles automáticos.



También pueden ajustarse de forma automática resaltados, medios tonos y sombras con el botón Auto de los cuadros de diálogo Niveles o Curvas.

Ajustar un color específico del rango tonal con Curvas

La función Curvas ofrece un control más preciso sobre el rango tonal que la función Niveles. La función Curvas permite ajustar cualquier color a lo largo del rango tonal sin que afecte a otros colores.

La cuadrícula del cuadro de diálogo Curvas representa dos valores de brillo:

El eje horizontal Representa el brillo original de los píxeles, como se muestra en el cuadro Entrada.

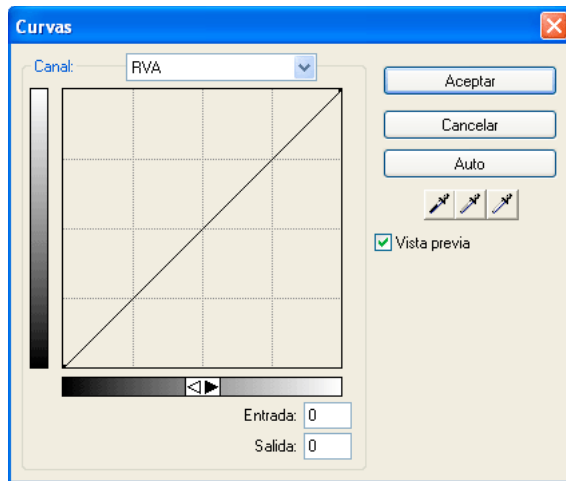
El eje vertical Representa los nuevos valores del brillo, como se muestran en el cuadro Salida.

Al abrir el cuadro de diálogo Curvas por primera vez, la línea diagonal indica que no se han realizado cambios y, por consiguiente, los valores de entrada y salida son los mismos para todos los píxeles.

- 1 Seleccione la imagen.
- 2 Siga uno de estos procedimientos para abrir el cuadro de diálogo Curvas:
 - En el Inspector de propiedades, haga clic en el botón más (+) junto a la etiqueta Filtros y, a continuación, en el menú emergente Filtros, elija Ajustar color > Curvas.

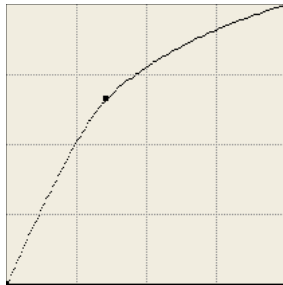
***Nota:** si el Inspector de propiedades está parcialmente minimizado, haga clic en el botón Añadir filtros en lugar de en el botón más.*

 - Elija Filtros > Ajustar color > Curvas.



Cuadro de diálogo Curvas

- 3 En el menú emergente Canal, elija si aplicar los cambios a los canales de color por separado o a todos los colores.
- 4 Haga clic en un punto de la línea diagonal de la cuadrícula y arrástrelo a otra posición para ajustar la curva.
 - Cada punto de la curva tiene valores de entrada y salida propios. Al arrastrar un punto, los valores de entrada y salida se actualizan.
 - La curva muestra valores de brillo entre 0 y 255, donde 0 representa las sombras.



Curva después de mover un punto para ajustarla


💡 Para ajustar resaltados, medios tonos y sombras de forma automática, haga clic en el botón Auto del cuadro de diálogo Curvas.

Eliminar un punto de la curva

- ❖ Arrastre el punto fuera de la cuadrícula.

Nota: los puntos finales de la curva no pueden eliminarse.

Ajustar el balance tonal manualmente

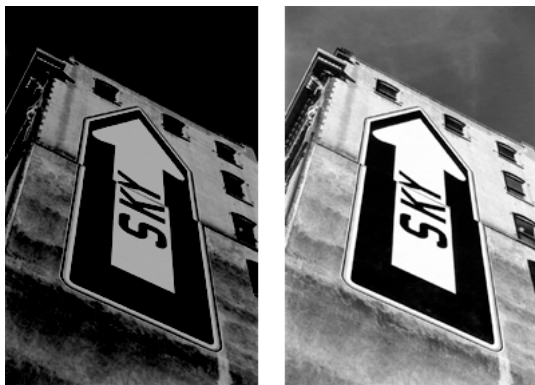
- 1 Abra el cuadro de diálogo Niveles o Curvas y elija un canal de color en el menú emergente Canal.
- 2 Elija el cuentagotas apropiado para restablecer los valores tonales de la imagen:
 - Haga clic en el píxel más claro con el cuentagotas de resaltado  para restablecer el valor de resaltado.
 - Haga clic en un píxel de color neutral de la imagen con el cuentagotas de medios tonos para restablecer el valor de medios tonos.

- Haga clic en el píxel más oscuro de la imagen con el cuentagotas de sombras para restablecer el valor de sombras.

3 Haga clic en Aceptar.

Ajustar brillo y contraste

La función Brillo/Contraste modifica el contraste o brillo de los píxeles de una imagen. Este comando afecta a los resaltados, medios tonos y sombras de la imagen.



Original; después de ajustar el brillo

- 1 Seleccione la imagen.
- 2 Siga uno de estos procedimientos:
 - En el Inspector de propiedades, haga clic en el botón más (+) junto a la etiqueta Filtros y, a continuación, en el menú emergente Filtros, elija Ajustar color > Brillo/Contraste.
 - Elija Filtros > Ajustar color > Brillo/Contraste.
- 3 Para ajustar la configuración en el rango comprendido entre -100 y 100, arrastre los deslizadores de brillo y contraste.

Cambiar los colores del objeto mediante una mezcla

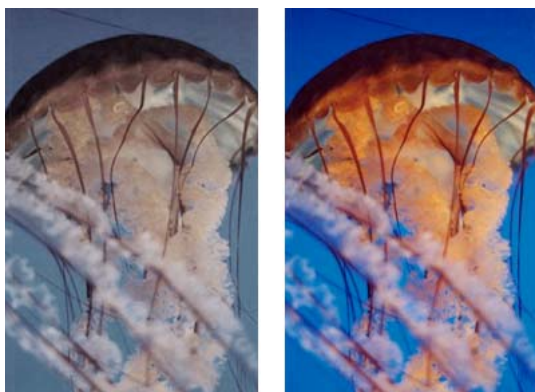
Para más información, consulte “[Los modos de mezcla](#)” en la página 145.

Si se opta por la mezcla, el color se añade encima del objeto. La mezcla de un color con un objeto existente es parecido a utilizar Matiz/Saturación. No obstante, la mezcla permite aplicar rápidamente un color específico a partir de un panel de muestras de colores.

- 1 En el Inspector de propiedades, haga clic en el botón más (+) junto a la etiqueta Filtros y, a continuación, en el menú emergente Filtros, elija Ajustar color > Relleno de color.
- 2 Seleccione un modo de mezcla. El valor por defecto es Normal.
- 3 Elija un color de relleno en el menú emergente del cuadro de color.
- 4 Elija un porcentaje de opacidad para el color de relleno y pulse Intro.

Ajustar matiz y saturación

Ajuste la sombra de un color (matiz), su intensidad (saturación) o su luminosidad en una imagen.



Original; después de ajustar la saturación

- 1 Seleccione la imagen.
- 2 Siga uno de estos procedimientos:
 - En el Inspector de propiedades, haga clic en el botón más (+) junto a la etiqueta Filtros y, a continuación, en el menú emergente Filtros, elija Ajustar color > Matiz/Saturación.
 - Elija Filtros > Ajustar color > Matiz/Saturación.
- 3 Arrastre los deslizadores para ajustar los colores de la imagen.
 - El rango de valores de matiz es de -180 a 180.
 - El rango de valores de saturación y luminosidad es de -100 a 100.

Cambiar una imagen RVA por una imagen bitonal o añadir color a una imagen de escala de grises

- ❖ Elija Colorear en el cuadro de diálogo Matiz/Saturación.

Nota: cuando se elige Colorear, los deslizadores Matiz y Saturación cambian sus valores. El matiz cambia de 0 a 360. La saturación cambia de 0 a 100.

Invertir los valores de color de una imagen

Puede cambiar los colores de una imagen por su color inverso de la rueda de colores. Por ejemplo, al aplicar el filtro a un objeto rojo (R=255, V=0, A=0) el color cambia a azul claro (R=0, V=255, A=255).



Una imagen monocroma; después de invertir



Una imagen a color; después de invertir

- 1 Seleccione la imagen.
- 2 Siga uno de estos procedimientos:
 - En el Inspector de propiedades, haga clic en el botón más (+) junto a la etiqueta Filtros y, a continuación, en el menú emergente Filtros, elija Ajustar color > Invertir.
 - Elija Filtros > Ajustar color > Invertir.

Cambiar un objeto a escala de grises

- 1 Seleccione el objeto.
- 2 Seleccione Comandos > Creativo > Convertir en escala de grises.

Cambiar un objeto a tonos sepia

- 1 Seleccione el objeto.
- 2 Seleccione Comandos > Creativo > Convertir a tonos sepia.

Desenfoque y perfilado de mapas de bits

Opciones de desenfoque

Desenfocar Suaviza el enfoque de los píxeles seleccionados.

Desenfocar más Aplica el triple de desenfoque que el comando Desenfocar.

Desenfoque gaussiano Aplica una media ponderada de desenfoque a cada píxel, lo que produce un efecto de halo. El rango de valores del radio de desenfoque es de 0,1 a 250. Un aumento en el radio origina un efecto de desenfoque más acentuado.

Desenfoque de movimiento Produce un efecto de movimiento en la imagen. El rango de valores de distancia es de 1 a 100. Un aumento en la distancia origina un efecto de desenfoque más acentuado.

Desenfoque radial Produce un efecto de rotación en la imagen. El rango de los valores de calidad es de 1 a 100. Cuanto mayor es la calidad, menos repeticiones de la imagen original se producen con el efecto de desenfoque.

Desenfoque de zoom Produce un efecto de movimiento de la imagen, de forma que ésta pareciera acercarse o alejarse del espectador. Requiere los valores de cantidad y calidad. Cuanto mayor es la calidad, menos repeticiones de la imagen

original se producen con el efecto de desenfoque. Un aumento en la cantidad origina un efecto de desenfoque más acentuado.

- 1 Seleccione la imagen.
- 2 Siga uno de estos procedimientos:
 - En el Inspector de propiedades, haga clic en el botón más (+) junto a la etiqueta Filtros y, a continuación, en el menú emergente Filtros, elija una opción de desenfoque.
 - Seleccione Filtros > Desenfocar > [opción de desenfoque].
- 3 Establezca otros valores para la opción de desenfoque seleccionada.

Cambiar un mapa de bits por un dibujo lineal

Altere los mapas de bits para que parezcan dibujos lineales al identificar las transiciones de color de las imágenes y cambiarlas por líneas. Siga uno de estos procedimientos:

- En el Inspector de propiedades, haga clic en el botón más (+) junto a la etiqueta Filtros y, a continuación, en el menú emergente Filtros, elija Otro > Buscar bordes.
- Elija Filtros > Otro > Buscar bordes.



Original; después de aplicar *Buscar bordes*

Convertir una imagen en una transparencia

Convierta un objeto o texto en una transparencia basándose en la transparencia de la imagen. Siga uno de estos procedimientos:

- En el Inspector de propiedades, haga clic en el botón más (+) junto a la etiqueta Filtros y, a continuación, en el menú emergente Filtros, elija Otro > Convertir en alfa.
- Elija Filtros > Otro > Convertir en alfa.

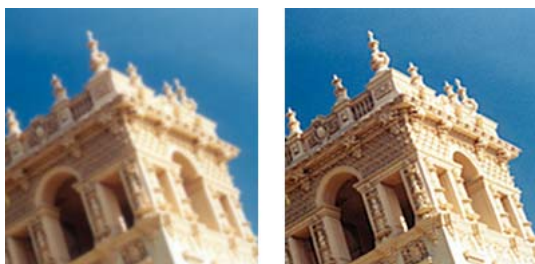
Cómo perfilar una imagen

Utilice una opción de Perfilar para corregir las imágenes borrosas:

Perfilar Ajusta el foco de una imagen borrosa mediante el incremento del contraste de los píxeles adyacentes.

Perfilar más Aumenta el contraste de los píxeles adyacentes casi tres veces más que Perfilar.

Desperfilar máscara Perfila la imagen mediante el ajuste del contraste de los bordes de los píxeles. Esta opción es la que ofrece el mayor control, por lo que suele ser la mejor opción para perfilar imágenes.



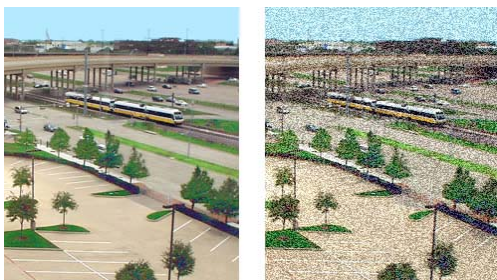
Original; después del perfilado

- 1 Seleccione la imagen.
- 2 Siga uno de estos procedimientos:
 - En el Inspector de propiedades, haga clic en el botón más (+) junto a la etiqueta Filtros, seleccione Perfilar y, a continuación, en el menú emergente Filtros, elija una opción de perfilado.
 - Seleccione Filtros > Perfilar > [opción de perfilado].Se aplican las opciones de Perfilar o Perfilar más.
- 3 (Opción de Desperfilado máscara) Arrastre el deslizador Cantidad de perfilado para seleccionar la cantidad de este filtro que se va a aplicar, en un porcentaje de 1 a 500.
- 4 Arrastre el deslizador Radio del píxel para seleccionar un radio de 0,1 a 250.
Al incrementar el radio, aumenta el área de gran contraste alrededor de cada borde del píxel.
- 5 Arrastre el deslizador Umbral para seleccionar un umbral de 0 a 255.
Los valores de utilización más frecuentes son los comprendidos entre 2 y 25. Al incrementar el umbral, sólo se perfilan los píxeles de la imagen que presentan más contraste. Al reducir el valor de umbral, también se incluyen los píxeles de menor contraste. Si el valor de umbral es 0, se perfilan todos los píxeles de la imagen.

Incorporar ruido a una imagen

La mayoría de las imágenes conseguidas mediante una cámara digital o un escáner no tienen los colores perfectamente uniformes cuando se visualizan con niveles de aumento grande. Los colores que se ven se componen de píxeles de diversos colores distintos. En la edición de imágenes, el *ruido* se refiere a estas variaciones aleatorias del color en los píxeles que componen una imagen.

A veces, por ejemplo, cuando se pega parte de una imagen en otra, la proporción de diferencia aleatoria del color en las dos imágenes puede ser patente. Esto puede impedir que las imágenes se mezclen de forma óptima. En tal caso, añada ruido a una o ambas imágenes para crear la ilusión de que las dos proceden de la misma fuente. También se puede añadir ruido a una imagen como un elemento creativo, por ejemplo, para simular una fotografía antigua o estática en la pantalla de un televisor.



Fotografía original; después de añadir ruido

Añadir ruido

- 1 Seleccione la imagen.
- 2 Siga uno de estos procedimientos para abrir el cuadro de diálogo Añadir ruido:
 - En el Inspector de propiedades, haga clic en el botón más (+) junto a la etiqueta Filtros y, a continuación, en el menú emergente Filtros, elija Ruido > Añadir ruido.
 - Elija Filtros > Ruido > Añadir ruido.

Nota: aplicar un filtro desde el menú Filtros es una operación definitiva que sólo se puede deshacer si Edición > Deshacer está disponible como opción. Para conservar la posibilidad de ajustar, desactive o elimine este filtro y, a continuación, aplíquelo como un filtro automático tal y como se describe en el primer punto de este paso. Para obtener más información, consulte “[Utilización de filtros automáticos](#)” en la página 121.
- 3 Arrastre el control deslizante Cantidad para definir el nivel de ruido.

Admite valores comprendidos entre 1 y 400. Cuanto mayor es el nivel, más píxeles colocados al azar tendrá la imagen.
- 4 Seleccione la opción Color para aplicar el ruido. Anule la selección de la opción para aplicar sólo ruido monocromo.
- 5 Haga clic en Aceptar.

Capítulo 6: Utilización de objetos vectoriales


Un *objeto vectorial* es un elemento gráfico cuya forma se define mediante un trazado. La forma de un trazado de vectores se determina por los puntos que atraviesa. El color del trazo de un objeto vectorial sigue al trazado, y su relleno ocupa el área que hay dentro del trazado. El trazo y el relleno determinan el aspecto del objeto gráfico cuando se imprime o publica en la Web.

Entre las formas de los objetos vectoriales se incluyen las formas básicas, las formas automáticas (grupos de objetos vectoriales que tienen controles especiales para ajustar sus atributos) y formas de estilo libre. Puede utilizar diversas herramientas y técnicas para dibujar y editar objetos vectoriales.

Formas básicas

Entre las formas básicas se incluyen líneas, rectángulos, elipses, rectángulos redondeados, polígonos y estrellas.

Dibujar y editar formas básicas

La herramienta Rectángulo y la herramienta Rectángulo redondeado dibujan rectángulos como objetos agrupados. Para desplazar un punto de esquina de un rectángulo de forma independiente, desagrupe el rectángulo o utilice la herramienta Subselección .

Para obtener más información acerca de cómo cambiar el tamaño y la escala de los objetos, consulte “[Transformar y distorsionar objetos y selecciones](#)” en la página 46.

Dibujar una línea, un rectángulo o una elipse

- 1 Seleccione la herramienta Línea, Rectángulo o Elipse en el panel Herramientas.
- 2 (Opcional) Establezca los atributos de trazo y relleno en el Inspector de propiedades.
- 3 Arrastre el ratón por el lienzo para dibujar la forma.
 - En el caso de la herramienta Línea, arrastre con la tecla Mayús pulsada para restringir el dibujo de líneas a incrementos de 45°.
 - Con la herramienta Rectángulo o Elipse, mantenga pulsada la tecla Mayús mientras arrastra el ratón para que la forma sea un cuadrado o un círculo.

Dibujar una forma desde el punto central

- ❖ Sitúe el puntero en el que será el punto central y mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) mientras arrastra la herramienta de dibujo. Para restringir las proporciones, mantenga también pulsada la tecla Mayús.

Añadir puntas de flecha a una línea

- 1 Dibuje o seleccione una línea.
- 2 Seleccione Comandos > Creativo > Añadir puntas de flecha.

3 Defina las opciones siguientes:

- Seleccione Añadir al comienzo y Añadir al final de la forma necesaria y defina el estilo de la punta de flecha.
- Seleccione Aplicar trazo y Relleno sólido de la forma necesaria.

Ajustar la posición de una forma básica mientras la dibuja

- ❖ Mientras mantiene pulsado el botón del ratón, pulse y mantenga pulsada la barra espaciadora (sólo rectángulo o elipse) y, a continuación, arrastre el objeto a otro lugar del lienzo. Suelte la barra espaciadora para continuar dibujando el objeto.

Cambiar el tamaño de una línea, un rectángulo o una elipse seleccionado

La modificación de la escala de un objeto vectorial no afecta a la anchura de su trazo. El tamaño de los objetos cambia proporcionalmente.

- ❖ Siga uno de estos procedimientos:
 - Introduzca nuevos valores de anchura (An.) o altura (Al.) en el Inspector de propiedades o en el panel Información.
 - Elija la herramienta Escala en la sección Seleccionar del panel Herramientas y arrastre un tirador de transformación de una esquina.
 - Seleccione Modificar > Transformar > Escala y arrastre uno de los tiradores de transformación de esquina, o seleccione Modificar > Transformar > Transformación numérica e introduzca las nuevas dimensiones.
 - En un rectángulo, arrastre un punto de una esquina.

Dibujar rectángulos redondeados básicos

Puede especificar redondeados de las esquinas en porcentajes o en píxeles. Al especificar redondeados en píxeles, el valor máximo es la mitad de la longitud del lado del rectángulo más corto, los valores superiores no tienen un efecto mayor.

- 1 En la sección Vector del panel Herramientas, seleccione la herramienta Rectángulo.
- 2 Arrastre el ratón por el lienzo para dibujar el rectángulo.
- 3 En el Inspector de propiedades, elija porcentajes o píxeles en el menú emergente a la derecha del cuadro Redondez. Establezca el porcentaje moviendo el control deslizante o indicando un valor del 0 al 100 en el cuadro. Si indica este valor en píxeles, puede especificar hasta la mitad de la longitud del lado del rectángulo más corto.



Al tiempo que arrastra, pulse las teclas de flecha arriba o derecha para conseguir esquinas redondeadas. Use las teclas de flecha abajo o izquierda para reducir la curva.

Dibujar un polígono básico

La herramienta Polígono dibuja polígonos equiláteros (incluidos los triángulos), a partir de un punto central.

- 1 En la sección Vector del panel Herramientas, seleccione la herramienta Polígono.
- 2 En el Inspector de propiedades, siga uno de estos procedimientos para especificar el número de lados:
 - Utilice el deslizador emergente Lados para elegir entre 3 y 25 lados.
 - Introduzca un número entre 3 y 360 en el cuadro Lados.
- 3 Arrastre el ratón para trazar el polígono.

Para restringir la orientación de un polígono a incrementos de 45°, mantenga pulsada la tecla Mayús mientras dibuja.

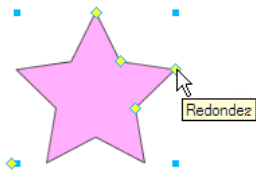
Dibujar una estrella

- 1 En la sección Vector del panel Herramientas, seleccione la herramienta Polígono.
- 2 En el Inspector de propiedades, elija De estrella en el menú emergente Forma.
- 3 En el cuadro Lados, escriba el número de puntas de la estrella.
- 4 En el cuadro Ángulo, seleccione Automático o introduzca un valor. Los valores más cercanos a 0 determinan puntas más largas y estrechas; por el contrario, cuanto más próximos a 100, las puntas son más cortas y romas.
- 5 Arrastre el ratón por el lienzo para dibujar la estrella.

Para restringir la orientación de una estrella a incrementos de 45°, mantenga pulsada la tecla Mayús mientras arrastra el ratón.

Formas automáticas

Las formas automáticas, a diferencia de otros grupos de objetos, tienen puntos de control en forma de rombo, además de los tiradores del grupo de objetos. Al arrastrar un punto de control sólo se altera la propiedad visual asociada. La mayoría de los puntos de control tienen textos informativos que describen la forma en la que afectan a la forma automática.



Las herramientas de formas automáticas crean formas con orientaciones predefinidas. Por ejemplo, la herramienta Flecha dibuja flechas horizontales.

Para obtener más información acerca de cómo cambiar la orientación, consulte [“Transformar y distorsionar objetos y selecciones”](#) en la página 46.

Las herramientas de Formas automáticas

Flecha Flechas sencillas de todas las proporciones y líneas rectas o curvas.

Línea flecha Líneas de flecha rectas y estrechas que proporcionan un acceso rápido a las puntas de flecha comunes (haga clic en cualquier extremo de la línea).

Rectángulo biselado Rectángulos con esquinas biseladas.

Rectángulo con chaflán Rectángulos con chaflanes (esquinas que están redondeadas en la parte interior del rectángulo).

Línea de conexión Líneas de conexión de tres segmentos, como las que se utilizan para conectar los elementos de un diagrama de flujo o un organigrama.

Donut Anillos rellenos.

Forma de L Formas con la esquina en ángulo a la derecha.

Herramienta Medición Líneas de flecha simples que indican las dimensiones de elementos de diseño claves en píxeles o pulgadas.

Sección Gráficos de sectores.

Rectángulo redondeado Rectángulos con esquinas redondeadas.

Polígono inteligente Polígonos equiláteros, de 3 a 25 lados.

Espiral Espirales abiertas.

De estrella Estrellas con cualquier número de puntas, de 3 a 25.

Dibujar una forma automática

- 1 En la sección Vector del panel Herramientas, seleccione una herramienta de forma automática el menú emergente.
- 2 Siga uno de estos procedimientos:
 - Arrastre el ratón por el lienzo para dibujar la forma.
 - Haga clic en el lienzo para colocar la forma con su tamaño predeterminado.

Añadir una sombra a una forma automática

El comando Añadir sombra añade una sombra debajo del objeto seleccionado, en función de las dimensiones del objeto. En realidad, la sombra es una forma automática con puntos de control que se pueden utilizar para manipular su apariencia. Por ejemplo, puede pulsar la tecla Mayús y arrastrar el punto de control de dirección para restringir su movimiento a un ángulo de 45 grados. Al hacer clic en el punto de control de dirección la sombra vuelve a la forma original. El comando Añadir sombra disminuirá automáticamente en un nivel la nueva sombra. A menos que aplique este comando a un único objeto en la parte superior de la capa actual, la sombra aparece encima del objeto seleccionado.

- 1 Seleccione un objeto en el lienzo.
- 2 Seleccione Comandos > Creativo > Añadir sombra.
- 3 (Opcional) Para cambiar la sombra, utilice uno de los métodos siguientes:
 - Arrastre el punto de control de dirección para restringir su movimiento a un ángulo de 45 grados.
 - Haga clic en el punto de control de dirección para restablecer la sombra (su tamaño es idéntico al de la forma original).
 - Pulse Ctrl o Comando y haga clic en el punto de control para restablecer solamente el eje x.
 - Haga doble clic en el punto de control de perspectiva para restablecer solamente la anchura de la sombra.


Cambiar con precisión las propiedades de la forma automática

Utilice el panel Propiedades de forma automática para ejercer un control número preciso sobre una forma automática seleccionada, o bien para insertar otra forma automática en el documento.

Nota: este panel sólo admite las formas automáticas que aparecen en el panel Herramientas. No admite formas automáticas de terceros ni tampoco las del panel Formas (Ventana > Formas automáticas).

Las propiedades que pueda cambiar dependerán del tipo de forma automática.

- 1 Inserte una forma automática en el documento.
- 2 Seleccione Ventana > Propiedades de forma automática.
- 3 Ajuste las propiedades.


 En el caso de las formas rectangulares, puede bloquear las esquinas de modo que los cambios que se realicen en una esquina afecten a las cuatro. También puede cambiar las propiedades para cada esquina de manera individual.

- 4 Para aplicar los cambios, pulse el tabulador o Intro.

Para un mayor ajuste de la forma automática en el lienzo, utilice los puntos de control. Los valores correspondientes del panel Propiedades de forma automática se actualizan dinámicamente.


Cambiar propiedades de forma automática mediante los puntos de control

Seleccione una Forma automática y, a continuación, utilice los puntos de control amarillos para ajustar las propiedades de la forma automática.

 Los nombres de los puntos de control indican cuál es su función. Para ver un nombre, pase el ratón sobre un punto de control hasta que aparezca el texto informativo.

Ajustar formas automáticas de flechas

- Para ajustar el brillo y la nitidez de la punta de la flecha, arrastre los puntos de control de punta de flecha y tamaño de flecha.
- Para ajustar la anchura, la altura, el grosor y el redondeo de la esquina del extremo final, arrastre el punto de control con el nombre correspondiente.

 Para crear una flecha curvada, arrastre el punto de control de anchura o altura y llévelo hacia la derecha o la izquierda.

Ajustar formas automáticas de línea de flecha

- Para alternar entre opciones de punta de la flecha, haga clic en un punto de control en cualquier extremo de la línea.
- Para extender o acortar la línea, arrastre un punto de control.

Ajustar formas automáticas de rectángulo biselado, con chaflán y redondeado

- Para ajustar todas las esquinas de un rectángulo a la vez, arrastre un punto de control de la esquina.
- Para ajustar una sola esquina de un rectángulo, pulse la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) al tiempo que arrastra un punto de control de esquina.
- Para cambiar el tamaño de un rectángulo sin afectar a las esquinas, arrastre el punto de control de arrastre para cambio de tamaño.
- Para convertir todas las esquinas de un rectángulo a otro tipo, haga clic en el punto de control de cualquier esquina.
- Para convertir una sola esquina a un tipo diferente, mantenga pulsadas las teclas Alt (Windows) o Opción (Mac OS) y haga clic en cualquier punto de control de esquina.

Ajustar las formas automáticas de líneas de conexión

- Para mover el punto de inicio o final, arrastre el punto de control hasta el inicio o el final de la línea de conexión.
- Para volver a situar la barra de cruz, arrastre el punto de control de posición horizontal.
- Para ajustar todas las esquinas a la vez, arrastre un punto de control de esquina.
- Para ajustar una sola esquina, pulse la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) al tiempo que arrastra un punto de control de esquina.

Ajustar formas automáticas de donut

Las formas automáticas de donut tienen inicialmente tres puntos de control. Para cada nueva sección que añada, Fireworks añadirá un punto de control para cambiar el tamaño de la nueva sección o dividirla.


- Para añadir secciones, pulse Alt (Windows) u Opción (Macintosh) y arrastre un punto de control de adición/división de sector del perímetro exterior de la forma.
- Para eliminar una sección, arrastre el punto de control de adición/división de sector del perímetro exterior de la forma para definir la parte de ésta que desea que permanezca en el lienzo.
- Para cambiar el tamaño del radio interior, arrastre el punto de control del radio interior.
- Para asignarle el valor cero al radio interior, haga clic en el punto de control de restablecimiento de radio.

Ajustar las formas automáticas de forma de L

- Para cambiar la altura o la anchura de una sección, arrastre uno de los dos puntos de control de altura o anchura.
- Para ajustar el redondeado de las esquinas, arrastre el punto de control de radio de esquina.

Ajustar formas automáticas de herramienta Medición

- Para cambiar la longitud o el ángulo de una sección de medida, arrastre un punto de control a cualquier extremo de la línea.
- Para cambiar las unidades entre píxeles o pulgadas, mantenga pulsada la tecla Control (Windows) o Comando (Mac OS) cuando arrastre un punto de control a un extremo.
- Para extender o acortar las líneas de límites del área medida, arrastre un punto de control a cualquier lado de la medida numérica.

 *La herramienta Medición es útil al crear especificaciones de interfaz. Para ocultar las medidas, haga clic en el icono de ojo en el panel Capas.*

Ajustar formas automáticas de sección

Las formas automáticas de sección tienen inicialmente tres puntos de control. Para cada nueva sección que añada, Fireworks añadirá un punto de control para cambiar el tamaño de la nueva sección o dividirla.

- Para añadir secciones, pulse Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y arrastre un punto de control de arrastrar hasta segmento en el perímetro exterior de la forma.
- Para cambiar el tamaño de un sector, arrastre un punto de control de arrastrar hasta segmento en el perímetro exterior de la forma.
- Para restablecer una sección de forma que sólo tenga una división, haga clic en el punto de control de restablecimiento.

Ajustar las formas automáticas de polígono inteligente

- Para cambiar el tamaño del polígono o rotarlo, arrastre el punto de control de escala/rotación. Para rotar sólo, pulse la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) al tiempo que arrastra un punto de control de escala/rotación..
- Para añadir o eliminar secciones, arrastre el punto de control de secciones.
- Para cambiar el número de lados, arrastre el punto de control de lados.
- Para dividir el polígono en segmentos, pulse la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) al tiempo que arrastra el punto de control de lados.
- Para cambiar el tamaño de un polígono interior, arrastre el punto de control de polígono interior.

- Para restablecer un polígono interior, haga clic en el punto de control de restablecimiento del polígono interior.

Ajustar formas automáticas de espiral

- Para ajustar el número de giros, arrastre el punto de control de espirales.
- Para abrir o cerrar la espiral, haga clic en el punto de control de apertura/cierre de espiral.

Ajustar formas automáticas de estrellas

- Para cambiar el número de lados, arrastre el punto de control de puntos.
- Para ajustar los valles, arrastre un punto de control de valle.
- Para ajustar las puntas, arrastre un punto de control de pico.
- Para ajustar el redondeado de picos o valles, arrastre un punto de control de redondeo.

Utilizar formas automáticas adicionales

La ficha Formas automáticas contiene formas automáticas adicionales que son más complejas que las del panel Herramientas. Coloque esas formas automáticas en el dibujo, arrastrándolas desde el panel Formas automáticas hasta el lienzo.

- 1 Seleccione Ventana > Formas automáticas para mostrar el panel Formas automáticas.
- 2 Arrastre una vista previa de forma automática desde el panel Arrastre una vista previa de forma automática desde el panel Formas automáticas hasta el lienzo hasta el lienzo.
- 3 (Opcional) Edite la forma automática arrastrando cualquiera de sus puntos de control.

Añadir nuevas formas automáticas a Fireworks

Añada nuevas formas automáticas desde el sitio Web de Adobe® Fireworks® Exchange. Las nuevas formas automáticas aparecen en el panel Formas automáticas o en el menú Herramientas.

También puede añadir nuevas formas automáticas a Fireworks, si escribe código de JavaScript. Para obtener más información, consulte *Ampliación de Fireworks*.

- 1 Seleccione Ventana > Formas automáticas para mostrar el panel Formas automáticas.
- 2 En el menú Opciones, seleccione Obtener más formas automáticas.
- 3 En el sitio Web de Exchange, siga las instrucciones que verá en pantalla para añadir nuevas formas.

Formas de estilo libre

Puede dibujar y editar trazados vectoriales con el fin de crear casi cualquier forma de objeto vectorial.


Dibujar trazados de estilo libre con la herramienta Trazado de vectores

La herramienta Trazado de vectores, situada en el menú emergente de la herramienta Pluma, es similar a utilizar un rotulador o una pintura a la cera.

La herramienta cuenta con una amplia variedad de categorías de trazos de pincel, como aerógrafo, caligráfico, carbón, cera o antinatural. Dentro de cada categoría existen distintos trazos, como Marcador claro y Marcador oscuro, Salpicadura de pintura, Bambú, Cinta, Confeti, 3D, Pasta de dientes y Pintura viscosa.

Aunque los trazos parecen pintura o tinta, cada uno tiene los puntos y trazados de un objeto vectorial. Ello implica que se puede cambiar la forma del trazo utilizando cualquiera de las diversas técnicas de edición de vectores. Tras remodelar el trazado, su trazo vuelve a dibujarse automáticamente. También puede modificar los trazos existentes y añadir rellenos a objetos seleccionados que se hayan dibujado con la herramienta Trazado de vectores.

Consulte “[Aplicación de colores, trazos y rellenos](#)” en la página 105.

- 1 En el menú emergente de la herramienta Pluma, seleccione la herramienta Trazado de vectores .
- 2 (Opcional) Establezca los atributos de trazo y las opciones de la herramienta Trazado de vectores en el Inspector de propiedades. (Opcional) Para un suavizado de trazado más preciso, seleccione un número en el menú emergente Precisión, en el Inspector de propiedades, para la herramienta Trazado de vectores. Cuanto mayor sea el número que elija, más serán los puntos que aparecerán en el trazado que dibuje.
- 3 Arrastre el ratón por el lienzo para dibujar. Para restringir el trazado a una línea vertical u horizontal, mantenga pulsada la tecla Mayús mientras arrastra el ratón.
- 4 Suelte el botón del ratón para terminar el trazado. Para cerrar el trazado, suelte el botón del ratón cuando el cursor haya regresado al punto de inicio del trazado.

Dibujar trazados de estilo libre trazando puntos con la herramienta Pluma

Trazar puntos es similar a hacer un dibujo conectando los puntos. Al hacer clic en cada punto con la herramienta Pluma, Fireworks dibuja automáticamente el trazado del objeto vectorial desde el último punto colocado con el ratón.

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



Los segmentos de trazado rectos y curvos se pueden modificar arrastrando sus puntos. Los segmentos curvos se pueden editar aún más mediante el arrastre de sus tiradores de punto. Además los segmentos rectos se pueden convertir en curvos (y viceversa) por la conversión de sus puntos.

Dibujar un trazado con segmentos de línea recta

- 1 Seleccione la herramienta Pluma en el panel Herramientas.
- 2 (Opcional) Elija Edición > Preferencias (Windows) o Fireworks > Preferencias (Mac OS X), seleccione una de las opciones de la ficha Edición y haga clic en Aceptar:

Mostrar vista previa de la pluma Muestra una presentación preliminar del segmento de línea que se obtendría con el clic siguiente.

Mostrar puntos sólidos Muestra puntos sólidos al dibujar.

- 3 Haga clic en el lienzo para colocar el primer punto de esquina.
- 4 Desplace el cursor y haga clic para colocar el siguiente punto.
- 5 Continúe trazando puntos. Segmentos rectos unirán el espacio entre ellos.

6 Siga uno de estos procedimientos:

- Haga doble clic en el último punto para terminar el trazado como trazado abierto.
- Seleccione otra herramienta para terminarlo como trazado abierto.

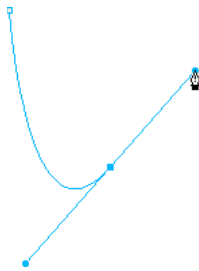
***Nota:** si elige otra herramienta de selección (distinta a la herramienta Texto) y luego regresa a la herramienta Pluma, Fireworks reanudará el dibujo del objeto la próxima vez que haga clic con el ratón.*

- Para cerrar el trazado haga clic en el primer punto que dibujó. Los puntos de inicio y finalización de un trazado cerrado son el mismo.


***Nota:** el bucle que se forma cuando un trazado pasa por encima de sí mismo no constituye un trazado cerrado. Sólo son cerrados los trazados que comienzan y terminan en el mismo punto.*

Dibujar un trazado con segmentos curvos

- 1 Seleccione la herramienta Pluma en el panel Herramientas.
- 2 Haga clic para colocar el primer punto de esquina.
- 3 Sitúese en el punto siguiente y arrastre para generar un punto de curva. Cada vez que se arrastra, Fireworks extiende el segmento de línea hasta el nuevo punto.



- 4 Continúe trazando puntos. Si arrastra un punto nuevo, se produce un punto de curva; si sólo hace clic, se crea un punto de esquina.

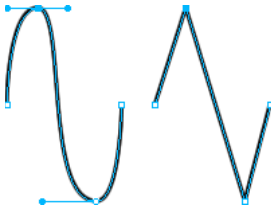
 *Es posible cambiar temporalmente a la herramienta Subselección para modificar la posición de los puntos y la forma de las curvas mientras se dibuja. Pulse la tecla Control (Windows) o Comando (Mac OS) mientras arrastra un punto o un tirador de punto con la herramienta Pluma.*

5 Siga uno de estos procedimientos:

- Para finalizar el trazado como un trazado abierto, haga doble clic en el último punto o seleccione otra herramienta. Al elegir determinadas herramientas y volver luego a la herramienta Pluma, Fireworks continuará dibujando el objeto la próxima vez que haga clic con el ratón.
- Para cerrar el trazado haga clic en el primer punto que dibujó. Los puntos de inicio y finalización de un trazado cerrado son el mismo.

Convertir segmentos de trazado en puntos rectos o curvos

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

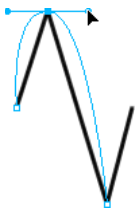


Los segmentos de trazado rectos pueden convertirse en segmentos curvos, y viceversa, si se convierten sus puntos.

Convertir un punto de esquina en un punto de curva

- 1 Seleccione la herramienta Pluma en el panel Herramientas.
- 2 Haga clic en un punto de esquina de un trazado seleccionado y arrástrelo alejándolo de éste.

Los tiradores se extenderán curvando los segmentos adyacentes.



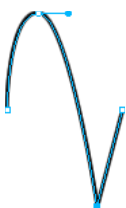
Nota: para editar los tiradores del punto, elija la herramienta Subselección o pulse la tecla Control (Windows) o Comando (Mac) mientras la herramienta Pluma está activa.

Convertir un punto de curva en un punto de esquina


- 1 Seleccione la herramienta Pluma en el panel Herramientas.
- 2 Haga clic en un punto de curva de un trazado seleccionado.



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



Editar trazados de estilo libre utilizando puntos y tiradores de punto

La herramienta Subselección  del panel Herramientas permite seleccionar varios puntos. Antes de seleccionar un punto con la herramienta Subselección, seleccione el trazado usando la herramienta Puntero o Subselección o haciendo clic en su miniatura en el panel Capas.

Seleccionar puntos específicos de un trazado seleccionado

- ❖ Con la herramienta Subselección, realice uno de los siguientes procedimientos:
 - Haga clic en un punto, o mantenga pulsada la tecla Mayús y haga clic en varios puntos uno a uno.



- Arrastre un recuadro alrededor de los puntos que desea seleccionar.

Insertar un punto en un trazado seleccionado

La adición de puntos a un trazado concede control sobre un segmento determinado del trazado.

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

Eliminar un punto en un trazado seleccionado

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

- ❖ Siga uno de estos procedimientos:
 - Haga clic con la herramienta Pluma en un punto de esquina de un objeto seleccionado.
 - Haga doble clic con la herramienta Pluma en un punto de curva de un objeto seleccionado.
 - Seleccione un punto con la herramienta Subselección y pulse la tecla Suprimir o Retroceso.

Mover un punto

- ❖ Arrástrelo con la herramienta Subselección.

Modificar un segmento de trazado recto

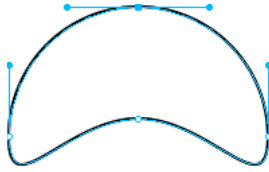
- 1 Seleccione el trazado con la herramienta Puntero o Subselección.
- 2 Haga clic en un punto con la herramienta Subselección.

Los puntos de esquina seleccionados aparecen como cuadrados azules sólidos.
- 3 Arrastre el punto o utilice las teclas de flecha para mover el punto a una nueva ubicación.

Modificar la forma de un segmento de trazado curvo

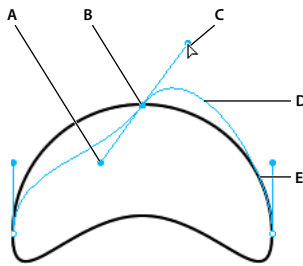
- 1 Seleccione el trazado con la herramienta Puntero o Subselección.
- 2 Haga clic en un punto de curva con la herramienta Subselección.

Un punto de curva seleccionado aparece como un círculo azul sólido. Los tiradores de punto se proyectan a partir del punto.



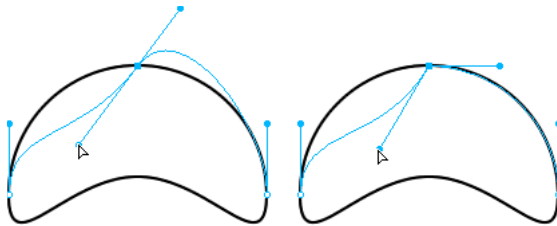
- 3 Arrastre los tiradores a otra posición. Para restringir el movimiento de los tiradores a ángulos de 45°, pulse la tecla Mayús mientras arrastra.

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



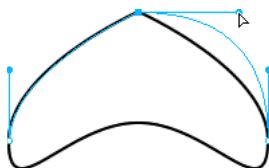
A. Tirador de punto B. Punto seleccionado C. Puntero Subselección D. Presentación preliminar de trazado E. Trazado

Por ejemplo, si arrastra el tirador de punto de la izquierda hacia abajo, el de la derecha subirá. Mantenga pulsada la tecla Alt mientras arrastra un tirador para moverlo de forma independiente.



Ajustar el tirador de un punto de esquina

- 1 Mediante la herramienta Subselección, seleccione un punto de esquina.
- 2 Mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) mientras arrastra el punto para mostrar su tirador y doblar el segmento adyacente.



Arrastre de un tirador de punto con la herramienta Subselección para editar el segmento de trazado adyacente

Extender y fusionar trazados de estilo libre

Utilice la herramienta Pluma para seguir dibujando un trazado abierto existente, así como para fusionar trazados.

Reanudar el dibujo de un trazado abierto existente

- 1 Seleccione la herramienta Pluma en el panel Herramientas.
- 2 Haga clic en el punto final y continúe dibujando el trazado.

Fusionar dos trazados abiertos

Cuando se conectan dos trazados, el resultante toma los atributos de trazo, relleno y filtro del trazado situado más arriba.

- 1 Seleccione la herramienta Pluma en el panel Herramientas.
- 2 Haga clic en el punto final de uno de los trazados.
- 3 Mueva el puntero hasta el punto final del otro trazado y haga clic.

Unión automática de trazados abiertos similares

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

- 1 Seleccione un trazado abierto.
- 2 Elija la herramienta Subselección y arrastre un punto final del trazado a unos pocos píxeles del punto final del trazado similar.

Técnicas especiales para la edición de vectores

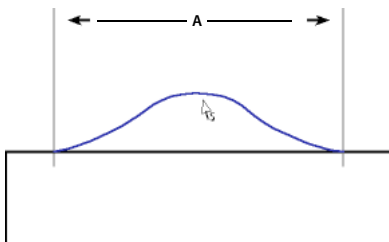
Además de arrastrar puntos y tiradores de punto, Fireworks dispone de diversas herramientas que sirven para editar objetos vectoriales directamente. También se pueden utilizar las operaciones de trazado para crear nuevas formas combinando o alterando trazados existentes. Y puede utilizar el panel Trazado para tener un rápido acceso a los comandos relacionados con el trazado.

Editar con herramientas vectoriales

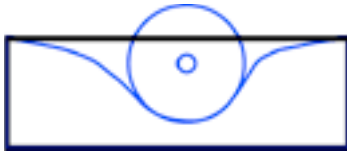
Las herramientas vectoriales aparecen en el panel Herramientas.

Doblar y remodelar objetos vectoriales con la herramienta Estilo libre

La herramienta Estilo libre permite doblar y remodelar objetos vectoriales directamente, sin necesidad de manipular sus puntos. Es posible reducir o estirar cualquier parte de un trazado con independencia de dónde se encuentren sus puntos. Fireworks añade, mueve o elimina los puntos situados a lo largo del trazado mientras se cambia la forma del objeto vectorial.



Herramienta Estilo libre tirando de un segmento de trazado; A indica la longitud especificada.



La herramienta Estilo libre reduce un segmento de trazado

A medida que mueve el ratón por un trazado seleccionado, el puntero cambia al de ampliación o reducción, según su posición relativa al trazado. El tamaño del puntero de reducción o ampliación puede cambiarse.

Puntero	Significado
	La herramienta Estilo libre está utilizándose.
	La herramienta Estilo libre está utilizándose y el puntero de ampliación está preparado para tirar del trazado seleccionado.
	La herramienta Estilo libre está utilizándose y el cursor está ampliando el trazado seleccionado.
	La herramienta Estilo libre está utilizándose y el puntero de reducción está activo.
	La herramienta Remodelar área está en uso y el puntero está activo. El área comprendida entre el círculo interno y el círculo externo representa la intensidad reducida.

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

Estirar un trazado seleccionado

Cuando el puntero está dentro, el trazado se puede ampliar.

- 1 En el panel Herramientas, seleccione la herramienta Estilo libre
- 2 Sitúe el cursor sobre el trazado seleccionado.
- 3 Arrastre el trazado.

Reducir un trazado seleccionado

Cuando no está dentro, se puede reducir.

- 1 En el panel Herramientas, seleccione la herramienta Estilo libre.
- 2 Separe ligeramente el puntero del trazado.
- 3 Arrastre hacia el trazado para reducirlo. Desplace el cursor para cambiar la forma del trazado seleccionado.

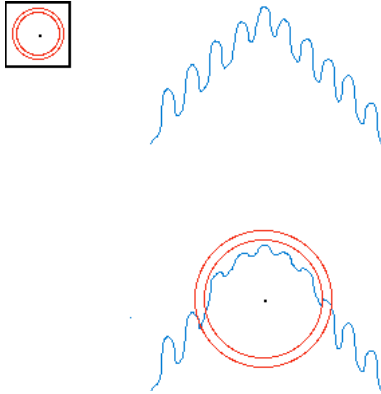
Cambiar el tamaño del puntero de reducción.

❖ Siga uno de estos procedimientos:

- Mientras mantiene pulsado el botón del ratón, pulse 2 o la tecla de flecha derecha para aumentar la anchura del puntero.
- Mientras mantiene pulsado el botón del ratón, pulse 1 o la tecla de flecha izquierda para reducir la anchura del puntero.
- Para establecer el tamaño del puntero (en píxeles) y la longitud del segmento de trazado, anule la selección de todos los objetos en el documento e introduzca un valor comprendido entre 1 y 500 en el cuadro Tamaño del Inspector de propiedades.

Distorsionar trazados seleccionados con la herramienta Remodelar área

La herramienta Remodelar estira el área de todos los trazados seleccionados dentro del círculo externo del puntero de remodelación de área.



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

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

- 1 En el menú emergente de la herramienta Estilo libre, seleccione la herramienta Remodelar área.
- 2 Arrastre el ratón por los trazados para volver a dibujarlos.

Cambiar el tamaño del puntero de remodelación del área

❖ Siga uno de estos procedimientos:


- Mientras mantiene pulsado el botón del ratón, pulse 2 o la tecla de flecha derecha para aumentar la anchura del puntero.
- Mientras mantiene pulsado el botón del ratón, pulse 1 o la tecla de flecha izquierda para reducir la anchura del puntero.
- Para establecer el tamaño del puntero (en píxeles) y la longitud del segmento de trazado, anule la selección de todos los objetos en el documento e introduzca un valor comprendido entre 1 y 500 en el cuadro Tamaño del Inspector de propiedades.

Establecer la fuerza del círculo interior del puntero de remodelación del área

- ❖ En el cuadro Fuerza del Inspector de propiedades, indique un valor comprendido entre 1 y 100 para especificar el porcentaje de la fuerza potencial del puntero. A mayor porcentaje, mayor fuerza.

Volver a dibujar o ampliar un segmento de trazado seleccionado, con la herramienta Volver a dibujar trazado

Cuando se utiliza la herramienta Volver a dibujar trazado, el trazado conserva el trazo, el relleno y las características de efectos.

- 1 En el menú emergente de la herramienta Pluma, seleccione la herramienta Volver a dibujar trazado .
- 2 (Opcional) Cambie el nivel de precisión de la herramienta Volver a dibujar trazado; para ello, elija un número en el menú emergente del cuadro Precisión del Inspector de propiedades. Cuanto mayor sea el número, más serán los puntos que aparecerán en el trazado.

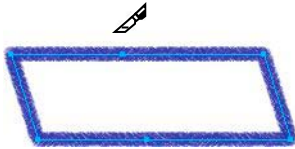
- 3 Sitúe el cursor sobre el trazado.
- 4 Arrastre el ratón para volver a dibujar o extender un segmento de trazado.
- 5 Suelte el botón del ratón.

Cambiar la apariencia del trazado haciendo variar la presión y la velocidad mediante las herramientas del Depurador de trazados

La utilización de una presión o velocidad diferentes permite cambiar las propiedades de trazo de un trazado. Para especificar cuál de ellas resulta afectada por las herramientas Depurador de trazados, utilice la ficha Sensibilidad del cuadro de diálogo Editar trazo. También se puede especificar cuánto afectan la presión y la velocidad a esas propiedades.

Para obtener más detalles acerca de cómo definir opciones en el cuadro de diálogo Editar trazo, consulte “[Aplicar y cambiar trazos](#)” en la página 113.

Dividir un trazado en diversos objetos, mediante la herramienta Cuchilla



- 1 En el panel Herramientas, seleccione la herramienta Cuchilla

***Nota:** la utilización del borrador en las tabletas Wacom selecciona automáticamente la herramienta Cuchilla.*

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

Editar con operaciones de trazado

Puede utilizar las operaciones de trazado del menú Modificar para crear nuevas formas combinando o alterando trazados existentes. En algunas de estas operaciones, el orden de apilamiento de los objetos de trazado seleccionados define la manera en que funciona la operación.

Para obtener información acerca de cómo organizar el orden de apilamiento de los objetos seleccionados, consulte “[Apilar en orden los objetos](#)” en la página 52.

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

Crear un trazado continuo a partir de dos trazados abiertos

- 1 En el panel Herramientas, seleccione la herramienta Subselección.
- 2 Seleccione dos puntos finales en dos trazados abiertos.
- 3 Seleccione Modificar > Combinar trazados > Unir.

Crear un trazado compuesto

- 1 Seleccione dos o más trazados abiertos o cerrados.

- 2 Seleccione Modificar > Combinar trazados > Unir.

Dividir un trazado compuesto

- 1 Seleccione el trazado compuesto.
- 2 Seleccione Modificar > Combinar trazados > Separar.

Combinar trazados cerrados seleccionados como un solo trazado que abarque el área completa de los originales

- ❖ Seleccione Modificar > Combinar trazados > Unión. El trazado resultante toma los atributos de trazo y relleno del objeto situado más atrás.

Convertir un trazado en una selección de recuadro

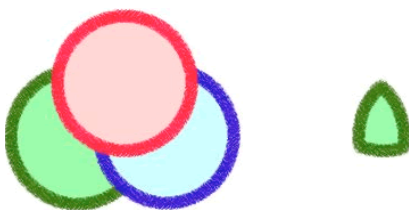
Puede convertir una forma vectorial en una selección de mapa de bits y, a continuación, utilizar las herramientas correspondientes para editar el nuevo mapa de bits.

- 1 Seleccione un trazado.
- 2 Seleccione Modificar > Convertir trazado en recuadro.
- 3 En el cuadro de diálogo Convertir trazado en recuadro, seleccione un valor de Borde para el recuadro.
- 4 Si elige Fundido en el valor Borde, especifique el valor que desea utilizar para el nivel de fundido.
- 5 Haga clic en Aceptar.

***Nota:** la conversión de un trazado en un recuadro elimina el recuadro seleccionado. Para cambiar ese valor predeterminado, seleccione Edición > Preferencias > Edición y, a continuación, desactive el valor Eliminar trazados al convertir en recuadro.*

Crear un objeto a partir de la intersección de otros objetos

- ❖ Seleccione Modificar > Combinar trazados > Intersección. El trazado resultante toma los atributos de trazo y relleno del objeto situado más atrás.



Eliminar una parte de un objeto de trazado

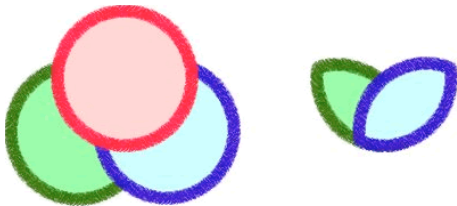
Se pueden eliminar las partes de un objeto de trazado seleccionado que queden solapadas por otro objeto de trazado seleccionado que esté situado delante.



- 1 Seleccione el objeto de trazado que defina el área que desea eliminar.
- 2 Seleccione Modificar > Organizar > Traer al frente.
- 3 Mantenga pulsada la tecla Mayús y añada a la selección el objeto de trazado cuyas partes desea eliminar.
- 4 Seleccione Modificar > Combinar trazados > Perforación.

Recortar un trazado

Es posible recortar un trazado utilizando la forma de otro. El trazado situado más adelante define la forma del área recortada.



- 1 Seleccione el objeto de trazado que defina el área que desea recortar.
- 2 Seleccione Modificar > Organizar > Traer al frente.
- 3 Mantenga pulsada la tecla Mayús y añada a la selección el objeto de trazado que desea recortar.
- 4 Seleccione Modificar > Combinar trazados > Recortar.

El objeto de trazado resultante toma los atributos de trazo y relleno del objeto situado más atrás.

Simplificar un trazado

El comando Simplificar elimina puntos redundantes de un trazado en la cantidad que se especifique. Algunos ejemplos de puntos redundantes son más de dos puntos en una línea recta o puntos que se encuentran exactamente uno encima de otro.

- 1 Seleccione Modificar > Modificar el trazado > Simplificar.
- 2 Introduzca una cantidad de simplificación y haga clic en Aceptar.

Al simplificar un trazado, aumenta la medida en que Fireworks puede alterarlo con el fin de reducir el número de puntos que contiene.

Expandir el trazo de un objeto seleccionado

Es posible convertir el trazo de un trazado seleccionado en un trazado cerrado. El resultado crea la ilusión de un trazado sin relleno y con un trazo que toma los mismos atributos que el relleno del objeto original.



Nota: la expansión del trazo de un trazado que se intersecta consigo mismo puede generar resultados interesantes. Si el trazado original contiene un relleno, las partes en intersección no contendrán un relleno después de expandirse el trazo.

- 1 Seleccione Modificar > Modificar el trazado > Expandir trazo.
- 2 Establezca la anchura del trazado cerrado final.
- 3 Seleccione un tipo de esquina.
- 4 Si elige el vértice en ángulo, establezca el *ángulo mínimo*, que es el punto en que un vértice de este tipo se convierte automáticamente en biselado). El ángulo mínimo es la relación entre la longitud del vértice en ángulo y la anchura del trazo.
- 5 Seleccione una opción de terminación y, a continuación, haga clic en Aceptar.

Contraer o expandir un trazado

- 1 Seleccione Modificar > Modificar el trazado > Trazado hundido.
- 2 Elija una dirección para contraer o expandir el trazado:
Interior Contrae el trazado.
Exterior Expande el trazado.
- 3 Establezca la anchura entre el trazado original y el que va a contraer o expandir.
- 4 Seleccione un tipo de esquina.
- 5 Si selecciona el vértice en ángulo, defina su límite.
- 6 Haga clic en Aceptar.

Editar trazados mediante el panel Trazado

Para agilizar las tareas de edición del trazado, utilice las siguientes herramientas del panel Trazado (Ventana > Otros > Trazado).



Capítulo 7: Trabajo con texto

Adobe® Fireworks® permite utilizar muchas características normalmente reservadas para sofisticadas aplicaciones de edición de sobremesa, incluidos el uso de diversas fuentes y diversos tamaños y el ajuste entre caracteres, del espaciado, del color, del interlineado y del desplazamiento de línea de base. Puede editar el texto en cualquier momento, incluso después de aplicar filtros automáticos, y puede importar texto editable a partir de un documento de Adobe Photoshop®.

Introducir el texto

Utilice la herramienta Texto **T** y las opciones del Inspector de propiedades para introducir, dar formato y editar texto en sus gráficos.

Nota: si el Inspector de propiedades está minimizado, haga clic en la flecha de ampliación situada en la esquina inferior derecha para ver todas las propiedades de texto.

Los objetos de texto se guardan automáticamente bajo un nombre que coincide con el texto que se ha escrito. Puede cambiar el nombre asignado en el cuadro Texto del Inspector de propiedades o en la miniatura del objeto en el panel Capas.

Véase también

“[Preferencias de letra](#)” en la página 293

Crear y mover bloques de texto

El texto de un documento de Fireworks aparece dentro de un *bloque de texto* (un rectángulo con tiradores). Los bloques de texto son o bien de *tamaño automático* o bien de *anchura fija*.

- Un bloque de texto de tamaño automático se expande en sentido horizontal, a medida que se escribe, y se reduce cuando se elimina texto. Cuando se hace clic en el lienzo con la herramienta Texto y se comienza a escribir, de forma predeterminada se crean bloques de texto de tamaño automático.
- Los bloques de texto de anchura fija permiten controlar la anchura del flujo de texto. Los bloques de este tipo se crean de forma predeterminada al arrastrar el ratón para dibujar un bloque de texto con la herramienta Texto.
- Cuando el puntero de texto está activo dentro de un bloque de texto, la esquina superior derecha de éste muestra un círculo hueco o un cuadrado hueco. El círculo indica un bloque de texto de tamaño automático mientras que el cuadrado indica un bloque de texto de anchura fija. Haga doble clic en la esquina para cambiar de un bloque de texto a otro.

- 1 Seleccione la herramienta Texto.
- 2 Seleccione las características del texto.
- 3 Cree un bloque de texto:

- Para crear un bloque de texto de tamaño automático, haga clic en el documento, allí donde desea que comience el bloque de texto, para crear un bloque de texto de tamaño automático.

- Para crear un bloque de texto de anchura fija, arrastre el cursor hasta trazar un bloque de texto. Para mover el bloque de texto mientras lo arrastra para crearlo, mantenga pulsado el botón del ratón, presione y mantenga pulsada la barra espaciadora, y arrastre el bloque de texto hasta otra ubicación.

1 Escriba el texto.

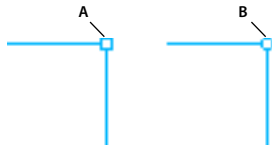
2 (Opcional) Resalte el texto de dentro del bloque de texto y cámbiele el formato.

3 (Opcional) Para mover el bloque de texto, arrástrelo a una otra ubicación.

4 Siga uno de estos procedimientos:

- Haga clic fuera del bloque de texto.
- Seleccione otra herramienta en el panel Herramientas.
- Pulse Esc.

Cambiar los bloques de texto de tamaño automático y los de anchura fija



Un bloque de texto de anchura fija y uno de tamaño automático
A. Indicador de anchura fija B. Indicador de tamaño automático

- Para cambiar un bloque de texto a anchura fija o tamaño automático, haga doble clic dentro del bloque de texto y, a continuación, haga doble clic en el círculo o el cuadrado de la esquina superior derecha del bloque de texto.
- Para cambiar un bloque de texto seleccionado a anchura fija cambiándole el tamaño, arrastre un tirador de cambio de tamaño.
- Para cambiar varios bloques de texto a anchura fija, seleccione los bloques y elija Comandos > Texto > Definir anchura.
- Para cambiar bloques de texto de anchura fija a tamaño automático, seleccione los bloques y elija Comandos > Texto > Alternar anchura fija.

Formato y edición de texto

El método más rápido para editar texto con un control detallado de edición consiste en utilizar el Inspector de propiedades. Como alternativa al Inspector de propiedades, utilice los comandos del menú Texto.

Importante: por lo que respecta al comando *Deshacer*, los cambios realizados durante una sesión de edición de texto constituyen una sola operación. Si se elige *Edición > Deshacer* mientras se edita texto, se cancelarán todas las ediciones de texto realizadas desde que se hizo doble clic en el bloque de texto para modificar su contenido.

1 Siga uno de estos procedimientos para seleccionar el texto que desea cambiar:

- Haga clic en un bloque de texto con la herramienta Puntero o Subselección para seleccionar todo el bloque. Para seleccionar varios bloques al mismo tiempo, mantenga pulsada la tecla Mayús mientras selecciona cada uno de los bloques.
- Haga doble clic en un bloque de texto con la herramienta Puntero o Subselección y, a continuación, resalte una serie de caracteres.

- Haga clic dentro de un bloque de texto con la herramienta Texto y, a continuación, resalte una serie de caracteres.
- 2 Cambie el texto o la fuente. Las fuentes se miden en puntos.
 - 3 Siga uno de estos procedimientos:
 - Haga clic fuera del bloque de texto.
 - Seleccione otra herramienta en el panel Herramientas.
 - Pulse Esc.

Acerca de las fuentes

Una *fuerza* es un conjunto completo de caracteres (letras, números y símbolos) que comparten un grosor, una anchura y un estilo comunes, como por ejemplo el estilo Adobe Garamond Bold de 10 puntos.

Los *tipos de fuentes* (a menudo denominados *familias de tipos* o *familias de fuentes*) son conjuntos con el mismo aspecto diseñados para uso conjunto, como Adobe Garamond.

Un *estilo de texto* es una variante de una sola fuente en una familia de fuentes. Normalmente, el miembro *Latino* o *Sin formato* (el nombre varía según la familia) de una familia de fuentes es la fuente base, que puede incluir estilos de texto, como normal, negrita, seminegrita, cursiva y negrita cursiva.

Además de las fuentes instaladas en su sistema, también puede utilizar las fuentes instaladas en estas carpetas:






Windows Archivos de programa/Archivos comunes/Adobe/Fonts

Mac OS Librería/Application Support/Adobe/Fonts

Si instala una fuente Type 1, TrueType, OpenType o CID en la carpeta local Fonts, la fuente sólo aparece en aplicaciones de Adobe.

Previsualización de fuentes

Puede visualizar ejemplos de una fuente en la familia de fuentes y los menús de estilos de fuentes del panel Carácter y otras áreas de la aplicación desde donde puede seleccionar las fuentes. Los siguientes iconos sirven para indicar diferentes tipos de fuentes:

- OpenType 
- Type 1 
- TrueType 
- Multiple Master 
- Composite 

Puede desactivar la función de previsualización o cambiar el tamaño en puntos de los nombres de fuente o los ejemplos de fuentes en las preferencias de texto.


Especificación de un tamaño de fuente

Por defecto, el tamaño de fuente se mide en *puntos* (1 punto equivale a 1/72 de pulgada). Puede especificar cualquier tamaño de fuente comprendido entre 0,1 y 1.296 puntos, en incrementos de 0,001 puntos.

- 1 Seleccione los caracteres u objetos de texto que desea cambiar. Si no selecciona ningún texto, el tamaño de fuente se aplica al texto nuevo que cree.

2 Realice una de las siguientes operaciones:


- En el panel Carácter o en la barra Control, defina la opción Tamaño de fuente.
- Elija un tamaño en el menú Texto > Tamaño. La opción Otros permite introducir un nuevo tamaño en el panel Carácter.

 La unidad de medida del texto se puede cambiar en el cuadro de diálogo Preferencias.

Hacer que las fuentes que faltan estén disponibles

❖ Realice una de las acciones siguientes:

- Instale las fuentes que faltan en el sistema.
- Active las fuentes no disponibles con una aplicación de administración de fuentes.
- Coloque las fuentes no disponibles en la carpeta Fonts, ubicada en la carpeta de la aplicación. Las fuentes de esta carpeta sólo están disponibles para la aplicación. Para Mac OS, las fuentes pueden instalarse en la carpeta HD > Librería > Application Support > Adobe > Fonts. Las fuentes instaladas aquí sólo se pueden utilizar en productos de Adobe.

 Si no tiene acceso a las fuentes que faltan, búsquelas y sustitúyalas.

Elegir una familia de fuentes y un estilo


Puede elegir una familia de fuentes y un estilo con el Inspector de propiedades o el menú Texto.

Véase también

“[Preferencias de letra](#)” en la página 293

Elegir una familia de fuentes y un estilo con el Inspector de propiedades

1 Elija una familia en el menú Fuente. Si en su sistema hay instalada más de una copia de una fuente, una abreviatura seguirá al nombre de la fuente: (T1) para las fuentes PostScript, (TT) para las fuentes TrueType y (OT) para las fuentes OpenType.

 Puede elegir una familia de fuentes y un estilo escribiendo su nombre en el cuadro. A medida que va escribiendo, aparecerá el nombre de la primera fuente o el primer estilo que comiencen por esa letra. Siga escribiendo, hasta que aparezca el nombre de la fuente o el estilo que desee.

2 Para elegir un estilo de tipo de fuente, siga uno de estos procedimientos:

- En el menú Estilo del Inspector de propiedades, elija un estilo instalado.
- Si la familia de la fuente no incluye estilos, haga clic en el botón Negrita falsa, en el botón Cursiva falsa o en el botón Subrayado para aplicar un estilo simulado.

Elegir una familia de fuentes y un estilo con el menú Texto

❖ Elija Texto > Fuente > [familia] > [estilo]. Si la familia de fuentes no incluye estilos, elija Negrita falsa, Cursiva falsa o Subrayado en el menú Texto > Estilo.

Cambiar texto a mayúsculas

Puede cambiar el texto seleccionado a mayúsculas.

- ❖ Seleccione Comandos > Texto > Mayúsculas.

Cambiar texto a minúsculas

Puede cambiar el texto seleccionado a minúsculas.

- ❖ Seleccione Comandos > Texto > Minúsculas.

Cambiar texto a mayúscula inicial

Puede cambiar el texto seleccionado para que empiece con mayúscula.

- ❖ Seleccione Comandos > Texto > Mayúsculas iniciales.

Inserción de caracteres especiales

- 1 Tras crear un bloque de texto, haga clic en la ubicación dentro del mismo donde desea insertar un carácter especial
- 2 Seleccione Ventana > Otros > Caracteres especiales y, a continuación, seleccione el carácter que desee insertar.

Insertar texto de marcador de posición

Puede insertar un bloque de texto de marcador de posición que no tenga ningún significado concreto. Esta opción coloca un bloque de texto (lorem ipsum) en el lienzo.

- ❖ Seleccione Comandos > Texto > Lorem ipsum.

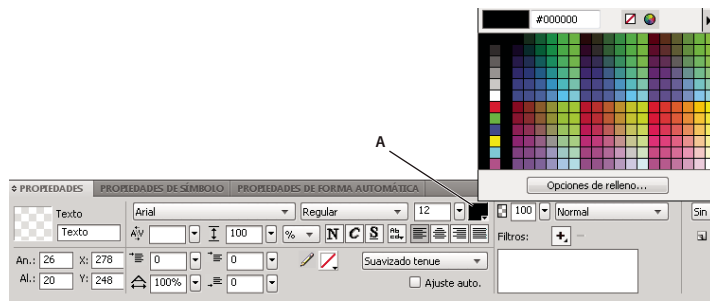
Aplicar color al texto

- De forma predeterminada, el texto es negro y no tiene trazo. Es posible cambiar el color de todo el texto de un bloque seleccionado o de todo el texto resaltado dentro de un bloque. Además, se pueden añadir trazo y filtros automáticos a todo el texto de un bloque de texto seleccionado, pero no al texto que está resaltado en un bloque de texto.
- La herramienta Texto mantiene el color de texto actual de un bloque a otro.
- Las características de trazo y los filtros automáticos que se aplican a un bloque de texto se actualizan al editar el texto del bloque, pero esas actualizaciones no se aplican a los nuevos bloques de texto.
- La herramienta Texto conserva el color de texto actual con independencia del color de relleno de otras herramientas. Después de utilizar un color de relleno y regresar a la herramienta Texto, el color de relleno vuelve al valor de la herramienta Texto más reciente y el trazo se restablece como Ninguno.

Consulte “[Guardar los atributos de texto de trazo, relleno y filtro como un estilo](#)” en la página 100.

Establecer el color del texto en un bloque de texto seleccionado

- ❖ Siga uno de estos procedimientos:
 - Haga clic en el cuadro Color de relleno del Inspector de propiedades y seleccione un color en la ventana emergente de color. O, con otra ventana emergente de color abierta, utilice el puntero del cuentagotas para tomar una muestra de un color de cualquier parte de la pantalla.



Cuadro Color de relleno

- En el panel Herramientas, haga clic en el icono situado junto al cuadro Color de relleno y seleccione un color de la ventana emergente. O, con otra ventana emergente Color de relleno abierta, utilice el puntero del cuentagotas para tomar una muestra de un color de cualquier parte de la pantalla.

Nota: si se aplica un trazo a un texto resaltado dentro de un bloque, se seleccionará automáticamente todo el bloque de texto.

Establecer el espaciado entre líneas y letras

El *ajuste entre caracteres* aumenta o reduce la separación (en porcentajes) entre determinados pares de letras con el fin de mejorar su presentación. El ajuste automático entre caracteres utiliza información de ajuste de la fuente, al mostrar el texto. El seguimiento aumenta o reduce los espacios entre los caracteres seleccionados.



Para desactivar el ajuste automático entre caracteres, desactive la opción *Ajuste auto.* en el Inspector de propiedades.

El interlineado determina la distancia entre las líneas adyacentes de un párrafo. El interlineado se puede medir en píxeles o como porcentaje de la distancia, en puntos, que separa dos líneas de base consecutivas.

Véase también


“[Preferencias de letra](#)” en la página 293

Establecer el ajuste entre caracteres o seguimiento

- 1 Siga uno de estos procedimientos para seleccionar el texto cuyo espacio entre caracteres desea ajustar:
 - Utilice la herramienta Texto para hacer clic entre dos caracteres o para resaltar los caracteres que desee cambiar.
 - Utilice la herramienta Puntero para seleccionar un bloque de texto entero. Pulse la tecla Mayús y haga clic para seleccionar varios bloques de texto.
- 2 Seleccione los caracteres para los que desea establecer el espaciado y realice una de las siguientes acciones:
 - En el Inspector de propiedades, arrastre el deslizador emergente Seguimiento o introduzca un porcentaje en el cuadro.

Cero representa el seguimiento normal. Los valores positivos alejan las letras entre sí. Los valores negativos acercan las letras.
 - Mantenga pulsada la tecla Control (Windows) o Comando (Mac OS) mientras pulsa las teclas de flecha izquierda o derecha del teclado.

La tecla de flecha izquierda reduce el espacio entre las letras en un 1%, y la de flecha derecha lo aumenta en un 1%.

 Mantenga pulsadas las teclas Mayús y Control (Windows) o Mayús y Comando (Mac OS) mientras pulsa las teclas de flecha izquierda o derecha para modificar el seguimiento en incrementos del 10%.


Establecer el interlineado de texto seleccionado



Opciones de interlineado en el Inspector de propiedades

1 Siga uno de estos procedimientos:

- En el Inspector de propiedades, arrastre el deslizador emergente Interlineado o introduzca un valor en el cuadro. El valor predeterminado es 100%.
- Utilizando el teclado, mantenga pulsadas las teclas Control (Windows) o Comando (Mac OS) mientras pulsa la tecla Flecha arriba (para aumentar la separación) o la tecla Flecha abajo (para disminuir la separación).


 Mantenga pulsadas las teclas Mayús y Control (Windows) o Mayús y Comando (Mac OS) mientras pulsa las teclas Flecha arriba o Flecha abajo para modificar el interlineado en incrementos de 10.

2 Para cambiar el tipo de unidad de interlineado, elija % o px (píxeles) en el menú emergente Unidades de interlineado.

Establecer la orientación y la alineación del texto

Establecer la orientación


Puede orientar bloques de texto enteros horizontal o verticalmente. Las líneas de texto vertical discurren de derecha a izquierda, reflejando los idiomas asiáticos.

1 Haga clic en el botón Orientación de texto  en el Inspector de propiedades.

2 Elija una opción de orientación:

Horizontal de izquierda a derecha Es el valor predeterminado.

Vertical de derecha a izquierda Orienta el texto verticalmente, discurre desde la parte superior a la parte inferior. Las líneas separadas por retornos se muestran como columnas que discurren de derecha a izquierda.

 Para invertir el texto para obtener un efecto especial, use la herramienta Distorsionar y arrastre un tirador lateral.

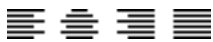
Establecer la alineación del texto

La *alineación* determina la posición de un párrafo en relación con los bordes de su bloque de texto. De forma predeterminada, el texto horizontal se alinea a la izquierda.

Es posible alinear el texto vertical en el borde superior o inferior, centrarlo dentro del bloque o justificarlo totalmente entre el borde superior y el inferior.

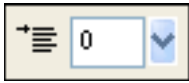
1 Seleccione el texto.

2 Haga clic en un botón de alineación en el Inspector de propiedades.

Los controles de alineación  aparecen en el Inspector de propiedades cuando hay texto resaltado o un bloque de texto está seleccionado.

Establecer sangrado y espaciado de párrafos

- ❖ Para establecer el sangrado de un texto, en el Inspector de propiedades, arrastre el deslizador emergente Sangrado del párrafo o introduzca un valor (en píxeles) en el cuadro de texto.



Opción Sangrado del párrafo en el Inspector de propiedades

- ❖ Para establecer la cantidad de separación antes y después de cada párrafo, en el Inspector de propiedades, arrastre el deslizador emergente Espacio delante de párrafo o Espacio delante de párrafo, o introduzca un valor en el cuadro de texto.



Opciones de espaciado de párrafos en el Inspector de propiedades

Aplicar efectos de texto

Suavizar los bordes del texto

Se llama *suavizado* a alisar el borde de un texto seleccionado. El suavizado hace que los bordes del texto se fundan con el fondo y que el texto aparezca más claro y legible cuando tenga un gran tamaño. El suavizado se aplica a todos los caracteres de un bloque de texto.



Texto original; después del suavizado

- ❖ En el Inspector de propiedades, elija una de las opciones del menú emergente Suavizado.

Sin suavizado Desactiva el suavizado del texto.

Suavizado nítido Crea una transición nítida entre los bordes del texto y el fondo.

Suavizado fuerte Crea una transición muy abrupta entre los bordes del texto y el fondo, conservando las formas de los caracteres del texto y mejorando las áreas detalladas de los caracteres.

Suavizado tenue Crea una transición suave entre los bordes del texto y el fondo.

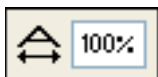
Suavizado personalizado Ofrece los siguientes controles avanzados de suavizado:

- **Sobremuestreo** Determina la cantidad de detalle utilizada para crear la transición entre los bordes del texto y el fondo.
- **Nitidez** Determina la suavidad de la transición entre los bordes del texto y el fondo.
- **Fuerza** Determina la intensidad con la que los bordes del texto se mezclan con el fondo.

Nota: el texto de los archivos de vectores (como archivos de Adobe FreeHand®) se suaviza al abrirlo en Fireworks.

Ajustar la anchura de los caracteres seleccionados

- ❖ En el Inspector de propiedades, arrastre el deslizador emergente Escala horizontal o introduzca un valor en el cuadro de texto. Arrastre el deslizador hasta un valor mayor que 100% para aumentar la anchura o la altura de los caracteres o arrástrelo hasta un valor inferior para reducirlas. 100% es el valor predeterminado.

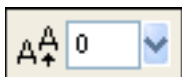


Opción Escala horizontal del Inspector de propiedades

Cambiar la proximidad del texto a la línea de base

El *desplazamiento de la línea de base* determina la cercanía del texto por encima o por debajo respecto de su línea base natural, como en el caso de los caracteres de un subíndice o un superíndice. Si no existe tal desplazamiento, el texto se sitúa sobre la línea de base. Los desplazamientos de la línea de base se miden en píxeles.

Non ^{est} quod contemnas hoc studendi genus.



Opción Desplazamiento de la línea de base en el Inspector de propiedades

- ❖ En el Inspector de propiedades, arrastre el deslizador emergente Desplazamiento de línea de base o introduzca un valor en el cuadro de texto para indicar la altura por encima o por debajo a la que debe colocarse el texto en subíndice o superíndice. Introduzca valores positivos para crear caracteres de superíndice y negativos para crear caracteres de subíndice.

Guardar los atributos de texto de trazo, relleno y filtro como un estilo

Puede aplicar trazos, rellenos y filtros a un texto en un bloque de texto seleccionado y, a continuación, guardar los atributos de texto en forma de estilo. Después de crear texto, sigue siendo editable en Fireworks. Los trazos, rellenos, filtros y estilos se actualizan automáticamente cuando se edita el texto.



Texto al que se ha aplicado trazo, relleno, filtro y estilo

- 1 Cree un objeto de texto y aplíquelo los atributos que desee. Aplique cualquier estilo en el panel Estilos, incluso si no se trata de un estilo de texto.
- 2 Seleccione el objeto de texto.
- 3 Seleccione Nuevo estilo en el menú de opciones del panel Estilos.
- 4 Seleccione las propiedades de estilo y dé un nombre al nuevo estilo.

Véase también

“[Preferencias de letra](#)” en la página 293

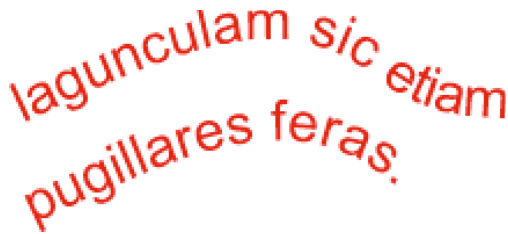
Unión de texto a un trazado

Como alternativa a los bloques de texto rectangulares, puede dibujar un trazado y amoldarle texto. El texto fluye a lo largo de la forma del trazado. Tanto el texto como el trazado son editables.

Un trazado al que se amolda texto pierde temporalmente sus atributos de trazo, relleno y filtros. Los atributos de trazo, relleno y filtros que se apliquen posteriormente afectarán al texto, no al trazado. Si luego se separa el texto del trazado, éste recupera sus atributos de trazo, relleno y filtros.

Nota: la unión de texto que contiene retornos manuales o automáticos a un trazado puede producir resultados imprevistos.

Si el texto amoldado a un trazado abierto excede la longitud de éste, el texto sobrante pasa al principio de una nueva línea y repite la forma del trazado.



Texto unido a un trazado que pasa a otra línea y repite la forma del trazado

Amoldar texto a un trazado y editarlo

- Para amoldar texto al perímetro de un trazado, seleccione un objeto de texto y un trazado con la tecla Mayús pulsada y, a continuación, seleccione Texto > Amoldar a trazado.
- Para colocar un bloque de texto en un trazado, seleccione un objeto de texto y un trazado con la tecla Mayús pulsada y, a continuación, seleccione Texto > Amoldar a trazado.
- Para separar el texto de un trazado seleccionado, seleccione Texto > Separar del trazado.
- Para editar texto amoldado a un trazado, haga doble clic en el objeto de texto en un trazado con la herramienta Puntero o Subselección o bien utilice la herramienta Texto y haga clic para seleccionar el texto.
- Para editar la forma del trazado, utilice la herramienta Subselección para seleccionar el objeto de texto en un trazado y arrastre los puntos subseleccionados para cambiar la forma del trazado.

Nota: también puede utilizar la herramienta Pluma Bezier para editar un trazado. El texto discurre automáticamente por el trazado a medida que se editan los puntos.

Modificar la orientación y dirección del texto en un trazado

El orden en que se dibuja un trazado determina la dirección del texto que se le amolda. Por ejemplo, si dibuja un trazado de derecha a izquierda, el texto amoldado aparece hacia atrás y boca abajo.



Texto amoldado a un trazado dibujado de derecha a izquierda

- ❖ Seleccione Texto > Orientación y seleccione una orientación.



Texto girado alrededor de un trazado



Texto orientado verticalmente en un trazado



Texto inclinado en vertical alrededor de un trazado



Texto inclinado en horizontal alrededor de un trazado

- Para invertir la dirección del texto en un trazado seleccionado, seleccione Texto > Invertir dirección.
- Para mover el punto de inicio de un texto amoldado a un trazado, seleccione el objeto de texto en trazado y, en el Inspector de propiedades, introduzca un valor en el cuadro de texto Desplazamiento de texto.

Amoldar texto a trazado

Puede amoldar el texto a un objeto vectorial. El texto está contenido en los límites vectoriales. Tanto el texto como el objeto vectorial se pueden editar. Cuando se amolda texto a un trazado, el área del trazado determina la cantidad de texto visible.

- 1 Seleccione el texto y el objeto vectorial en el lienzo.
- 2 Seleccione Texto > Amoldar al trazado.

Convertir texto en trazados

Convierta texto en trazados y edite a continuación la forma de las letras como cualquier objeto vectorial. Todas las herramientas de edición de vectores están disponibles para el texto que se convierte en trazados.

Nota: *el texto convertido no se puede editar como texto.*

- Para convertir el texto, seleccione Texto > Convertir en trazados.
- Para editar individualmente los trazados de caracteres de texto convertido, utilice la herramienta Subselección para seleccionar el texto convertido, o seleccione este y, a continuación, diríjase a Modificar > Desagrupar.
- Para crear un trazado compuesto a partir de un grupo de trazado que se creó al convertir texto en trazados, seleccione el grupo de trazado, seleccione Modificar > Desagrupar y, a continuación, seleccione Modificar > Combinar trazados > Unir.

Transformar bloques de texto

Es posible transformar los bloques de texto de la misma manera que otros objetos. El texto se puede escalar, rotar, sesgar y voltear para crear efectos originales.

Las transformaciones complejas pueden dificultar la lectura del texto. Cuando la transformación de un bloque de texto hace que el texto se cambie de tamaño o escala, el tamaño de fuente resultante aparece en el Inspector de propiedades al seleccionar el texto.

Véase también

[“Preferencias de letra”](#) en la página 293

Solidificar texto

Puede convertir el texto en objetos vectoriales compuestos. No puede editar el texto después de la conversión. Ya que los caracteres se unen como un objeto compuesto, debe dividir los trazados combinados antes de editar los caracteres por separado.

- Para solidificar el texto, seleccione Comandos > Texto > Solidificar.
- Para dividir el trazado combinado en caracteres editables independientes, utilice la herramienta Subselección o elija Modificar > Combinar trazados > Separar.

Importar texto

- Para importar texto desde Adobe Photoshop o Adobe Illustrator®, importe un archivo de Photoshop o Illustrator o copie el texto en Fireworks.



De forma predeterminada, el texto de Photoshop e Illustrator conserva todos los atributos en Fireworks. Sin embargo, también puede importar texto de Photoshop como imágenes de mapa de bits. (Consulte [“Photoshop importa y abre las preferencias”](#) en la página 294).

- Para importar texto en los formatos RTF (Rich Text Format) y ASCII (texto sin formato), cópielo en Fireworks. También puede elegir Archivo > Abrir o Archivo > Importar y navegar al archivo. (El texto ASCII importado se establece en el color de relleno actual y la fuente predeterminada, 12 píxeles de altura).

Seleccionar sustituciones para las fuentes que faltan

Si abre un documento en Fireworks que contiene fuentes no instaladas en su sistema, puede sustituirlas o mantener su aspecto.

Mantener aspecto Sustituye el texto por una imagen de mapa de bits que representa el aspecto del texto en su fuente original. Aun así podrá editar el texto, pero al hacerlo, Fireworks sustituye dicha imagen de mapa de bits por una fuente que esté instalada en el sistema. La edición puede ocasionar que cambie el aspecto del texto.

Sustituir fuentes que faltan Sustituye las fuentes en el documento. Puede editar y guardar el texto. Cuando se vuelva a abrir el documento en un sistema que tenga instaladas las fuentes originales, Fireworks lo recordará y las utilizará.

Véase también

[“Preferencias de letra”](#) en la página 293

Seleccionar una fuente de sustitución

- 1 Abra un documento que contenga fuentes que no se encuentran en el sistema y seleccione una fuente que falta de la lista Cambiar fuente no encontrada.
- 2 Siga uno de estos procedimientos:
 - Elija una fuente de sustitución en la lista A.
 - Haga clic en Sin cambios para dejar la fuente que falta tal como está.

La siguiente vez que abra un documento con las mismas fuentes no encontradas, el cuadro de diálogo Fuentes que faltan incluirá las fuentes elegidas.

Revisión de la ortografía del texto

Revisar la ortografía del texto

- 1 Seleccione uno o varios bloques de texto. Si no se selecciona ningún bloque de texto, Fireworks revisa la ortografía de todo el documento.
- 2 Seleccione Texto > Ortografía.

Personalizar la ortografía

- 1 Seleccione Texto > Configuración de ortografía o haga clic en el botón Configuración en el cuadro de diálogo Ortografía.
- 2 Elija las opciones en el cuadro de diálogo Configuración de ortografía:
 - Elija diccionarios para uno o más idiomas.
 - Si desea buscar un diccionario personalizado, haga clic en el icono de carpeta situado junto al cuadro de texto Ruta de acceso al Diccionario personal.
 - Para editar el diccionario personalizado, haga clic en el botón Editar diccionario personal y, a continuación, añada, elimine o modifique palabras en la lista.
 - Elija los tipos de palabras que desea incluir en la revisión ortográfica.

Capítulo 8: Aplicación de colores, trazos y rellenos

Adobe® Fireworks® tiene una amplia gama de opciones para organizar, seleccionar y aplicar colores.

Aplicación de colores

Activar, eliminar o intercambiar el trazo y el relleno

Active el trazo o el relleno para determinar a qué atributo afectan los ajustes de color. Restablezca los colores de trazo y relleno para aplicar los valores predeterminados especificados en el cuadro de diálogo Preferencias.

Activar el color de trazo o de relleno

- ❖ En la sección Colores del panel Herramientas, haga clic en el icono situado a la izquierda del cuadro Color del trazo o Color de relleno.

Nota: la herramienta Cubo de pintura rellena las selecciones de píxeles y los objetos vectoriales con el color mostrado en el cuadro Color de relleno.



Cuadros de color de trazo y de relleno del panel Herramientas y la ventana emergente de colores

Restablecer los colores de trazo y de relleno a sus valores predeterminados

- ❖ Haga clic en el botón Establecer colores predeterminados de trazo/relleno en el panel Herramientas o en el Mezclador de colores.

Eliminar el trazo y el relleno de los objetos seleccionados

- ❖ Haga clic en el botón Sin color de trazo o relleno en la sección Colores del panel Herramientas. Para establecer la característica inactiva en Ninguno, haga clic otra vez en el botón Sin color de trazo o relleno.

Nota: para eliminar el relleno o el trazo también puede hacer clic en el botón Transparente de cualquier ventana emergente Color de relleno o Color del trazo, o elegir Ninguno en el menú emergente Opciones de relleno u Opciones del trazo en el Inspector de propiedades.

Intercambiar los colores de relleno y trazo

- ❖ Haga clic en el botón Intercambiar colores de trazo/relleno  del panel Herramientas o del Mezclador de colores.

Aplicar y organizar muestras

En el panel Muestras, es posible ver, cambiar, crear y editar grupos de muestras, así como elegir colores de trazo y de relleno.

Aplicar un color de muestra al trazo o relleno de un objeto seleccionado

- 1 Haga clic en el icono situado junto al cuadro Color de trazo o Color de relleno del panel Herramientas o del Inspector de propiedades para activarlo.
- 2 Seleccione Ventana > Muestras.
- 3 Haga clic en una muestra para aplicar el color al trazo o relleno del objeto seleccionado.

Seleccionar, cambiar o añadir grupos de muestras

Es muy fácil cambiar a otro grupo de muestras predeterminado o crear uno propio. También es posible importar muestras personalizadas de archivos de paleta de colores guardados como archivos ACT o GIF.

❖ Para seleccionar un grupo de muestras, seleccione el grupo en el menú Opciones del panel Muestras.

Nota: la opción *Cubos de color* vuelve al grupo predeterminado de muestras.

- Para seleccionar un grupo de muestras personalizado, seleccione Opciones en el panel Muestras > Reemplazar muestras, diríjase hasta la carpeta y elija el archivo.
- Para añadir muestras desde una paleta de colores externa, seleccione Opciones en el panel Muestras > Añadir muestras, diríjase hasta la carpeta y seleccione un archivo ACT o GIF de paleta de colores.

Añadir o reemplazar un color en el panel Muestras

Nota: las operaciones de adición o eliminación de muestras no se anulan con Edición > Deshacer.

- 1 Seleccione la herramienta Cuentagotas en el panel Herramientas.
- 2 Seleccione el número de píxeles que va a tomar de muestra en el menú emergente Muestra del Inspector de propiedades: 1 Píxel, Media 3x3 o Media 5x5.
- 3 Haga clic en cualquier punto de una ventana de documento abierto de Fireworks para elegir un color.
 - Para añadir un color, desplace la punta del puntero Cuentagotas al espacio libre que hay después de la última muestra en el panel Muestras.
 - Para reemplazar un color de muestra, mantenga pulsada la tecla Mayús y coloque el puntero sobre una muestra del panel Muestras.
- 4 Haga clic para añadir o reemplazar la muestra.



Cuando se selecciona *Ajustar a Web Safe* en el menú de opciones de la ventana emergente de colores, cualquier color no seguro para la Web que se elija con el puntero de cuentagotas se cambia al color seguro más parecido.

Eliminar una muestra

- ❖ Para eliminar una muestra, mantenga pulsada la tecla Control (Windows) o Comando (Mac OS), sitúe el puntero sobre una muestra y haga clic.

Borrar u ordenar las muestras

- Para borrar el panel de muestras entero, elija Borrar muestras en el menú Opciones del panel Muestras.
- Para ordenar las muestras según su valor de color, elija Ordenar por colores en el menú Opciones del panel Muestras.

Guardar un grupo de muestras

- ❖ Para guardar una selección de colores de muestra, añada los colores, elija Guardar muestras en el menú Opciones del panel Muestras y seleccione un nombre de archivo y un directorio.


Crear y modificar colores en el Mezclador de colores

Utilice el Mezclador de colores (Ventana > Mezclador de colores) para ver y cambiar los colores de trazo y relleno que están activos.

De forma predeterminada, el Mezclador de colores identifica los colores RVA como valores hexadecimales correspondientes a los componentes rojo (R), verde (V) y azul (A). Los valores RVA hexadecimales se calculan a partir de la serie comprendida entre 00 y FF.

Modalidad de color	Modalidad de expresión del color
RVA	Valores de rojo, verde y azul, donde cada componente puede tener un valor entre 0 y 255. 0-0-0 corresponde al negro y 255-255-255 al blanco.
Hexadecimal	Valores RVA de rojo, verde y azul, donde cada componente puede tener un valor hexadecimal comprendido entre 00 y FF. 00-00-00 corresponde al negro y FF-FF-FF al blanco.
MSB	Valores de matiz, saturación y brillo. Matiz tiene un valor comprendido entre 0 y 360 grados y Saturación y Brillo, un porcentaje entre 0 y 100.
CMA	Valores de cian, magenta y amarillo, donde cada componente puede tener un valor entre 0 y 255. 0-0-0 corresponde al blanco y 255-255-255 al negro.
Escala de grises	Un porcentaje del color negro. El componente Negro (N) tiene un valor comprendido entre el 0 y el 100%, donde 0 representa el color blanco; 100, el color negro; y los valores intermedios, los tonos grises.

Es posible elegir diferentes modelos de color en el menú de opciones del Mezclador de colores. El valor de cada componente del color actual cambia en cada modelo de color.

 Aunque CMA es uno de los modelos de color disponibles, los gráficos exportados directamente desde Fireworks no son idóneos para imprimir. Para destinar a la impresión los gráficos exportados de Fireworks, impórtelos a Adobe Illustrator, Adobe Photoshop o Adobe FreeHand. Para obtener más información, consulte la documentación de estas aplicaciones.

Aplicar color a un objeto vectorial seleccionado

- 1 En el Mezclador de colores, haga clic en el icono situado junto al cuadro Color del trazo o Color de relleno.
- 2 Sitúe el cursor sobre la barra de colores y haga clic.

Elegir un color

- 1 Anule la selección de todos los objetos para impedir la modificación accidental de objetos al mezclar los colores.
- 2 Haga clic en el cuadro Color del trazo o Color de relleno.
- 3 Elija un modelo de color en el menú de opciones del Mezclador de colores.
- 4 Para especificar valores de colores, introduzca los valores en los cuadros de texto de componentes del color, utilice los deslizadores emergentes o elija un color en la barra de colores.

Alternar entre los modelos de color

- ❖ Con la tecla Mayús pulsada, haga clic en la barra de colores situada en la base del Mezclador de colores.

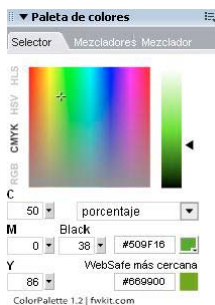
Nota: las opciones del Mezclador de colores no cambian.

Crear colores con el selector de color del sistema

- 1 Haga clic en cualquier cuadro de color.
- 2 Seleccione Sistema operativo Windows o Mac OS en el menú de opciones de la ventana emergente.
- 3 Elija un color en el selector del sistema.

Administrar colores con el panel Paleta de color

❖ Para abrir el panel Paleta de color, seleccione Ventana > Otros > Paleta de color.



Buscar el color seguro para la Web más cercano para cualquier valor de color

- 1 Haga clic en el cuadro de colores de relleno en la ficha Selector del panel Paleta de color.
- 2 Para tomar una muestra de un color, utilice el puntero de cuentagotas y haga clic en cualquier parte dentro de la ventana del documento de Fireworks.

El color seguro para la Web más cercano se mostrará debajo del color del cuadro de color de relleno activo.

Nota: también puede utilizar la ficha Selector para convertir colores de un modelo de color a otro, como entre RVA y CMYK, y para seleccionar el modo de visualización de los colores.

Crear e intercambiar paletas de color

- 1 Seleccione la ficha Mezcladores en el panel Paleta de colores.
- 2 Utilice los cinco cuadros de color de relleno en la parte inferior del panel para definir los cuatro colores base del documento.
- 3 Si es preciso, utilice la rueda de color MSB en el ángulo inferior derecho del panel para modificar la paleta.
- 4 Si desea probar dos paletas diferentes en el documento, haga clic en la Paleta 2 situada a la izquierda del panel y, a continuación, escoja los colores base para la segunda paleta.
- 5 Para ir de una paleta a otra, haga clic en los dos iconos Reemplazar color.

Nota: la función para intercambiar paleta sustituye rellenos, trazos y degradados en elementos vectoriales, pero no en mapas de bits ni símbolos gráficos.

Exportar una paleta

- 1 Seleccione la paleta que desea exportar (Paleta 1 o Paleta 2).
- 2 Haga clic en el icono Exportar como mapa de bits para exportar la paleta como un archivo de mapa de bits o haga clic en el icono Exportar como tabla de colores para exportar la paleta como un archivo ACT.

Crear una serie de gradación de colores

- 1 Seleccione la ficha Mezclador en el panel Paleta de colores.
- 2 Los cuadros de color de relleno situados en la parte inferior del panel se utilizan para seleccionar el primer y el último color.
- 3 El deslizador emergente Pasos permite seleccionar el número de pasos de la serie.

Nota: para ver el valor hexadecimal del color, sitúe el puntero sobre cualquier muestra de color.

Crear una paleta compartida

Si desea editar varias imágenes que tienen una paleta de colores limitada, puede exportar una paleta de colores compartida que contenga los colores de esas imágenes. Para crear una paleta de colores compartida, todas las imágenes deben residir en la misma carpeta.

- 1 Seleccione Comandos > Web > Crear paleta compartida.
- 2 Especifique el número máximo de colores que se pueden incluir en la paleta de colores compartida.
- 3 Haga clic en Examinar para especificar la carpeta que contiene las imágenes y haga clic en Aceptar.

Seleccionar colores en una ventana emergente de color

Cuando se hace clic en un cuadro de color, se abre una ventana emergente parecida al panel Muestras.

Elegir un color para un cuadro de color

- 1 Haga clic en un cuadro de color.
- 2 Siga uno de estos procedimientos:
 - Para aplicar una muestra al cuadro de color, haga clic en ella.
 - Para aplicar el color al cuadro de color, haga clic con el puntero del cuentagotas sobre un color de cualquier parte de la pantalla.
 - Para hacer que el trazo o el relleno sean transparentes, haga clic en el botón Transparente de la ventana emergente.

Mostrar el grupo de muestras actual del panel Muestras

- ❖ Seleccione Panel de muestras en el menú de opciones de la ventana emergente.

Mostrar un grupo de muestras distinto en la ventana emergente de color


- ❖ Elija un grupo de muestras en el menú de opciones de la ventana emergente de color.

Nota: la selección de un grupo de muestras en la ventana emergente no afecta al panel Muestras.

Tomar muestras de colores en una ventana emergente de color

Cuando una ventana emergente de color está abierta, el puntero se transforma en un cuentagotas especial que puede tomar muestras de colores de prácticamente cualquier parte de la pantalla. Este proceso es lo que se conoce como *muestreo*.

- 1 Haga clic en cualquier cuadro de color.
- 2 Haga clic en cualquier lugar del espacio de trabajo de Fireworks para elegir y aplicar un color del cuadro de color.

 Con la tecla Mayús pulsada, haga clic para elegir un color seguro para la Web.

Identificar valores de color

Además del Mezclador de colores y de la ventana emergente de color, es posible utilizar el panel Información para identificar los valores de un color.

Ver el valor de color de cualquier parte de un documento

❖ Siga uno de estos procedimientos:

- Utilice el Mezclador de colores o la ventana emergente de color.
- Utilice el panel Información. Haga clic en la herramienta Cuentagotas, seleccione Ventana > Información y coloque el puntero sobre el objeto que contenga el color que desea ver (sólo en Windows).

Ver el valor de color del trazo o el relleno activo

❖ Siga uno de estos procedimientos:

- Elija Ventana > Mezclador de colores para ver valores RVA o de otro sistema de colores.
- Haga clic en un cuadro de color para abrir la ventana emergente y observe el valor hexadecimal en la parte superior de la ventana.
- Sitúe el puntero sobre un cuadro de color y lea el texto de herramienta (sólo en Windows).

***Nota:** de forma predeterminada, los valores RVA del color aparecerán en el panel Información y en el Mezclador de colores. Su valor hexadecimal aparece en la ventana emergente de color.*

Mostrar información de color para un modelo de color diferente

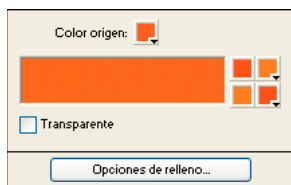
❖ Seleccione otro modelo de color en el menú Opciones del panel Información o en el menú Opciones del Mezclador de colores.

Utilizar una trama para simular colores seguros para la Web y transparencias

Cuando se utiliza un color que no es seguro para la Web, aplique un relleno de tramado Web. Eso le permite aproximarse a un color seguro para la Web que no cambie ni se traduzca en una trama cuando se exporte con una paleta segura para la Web.

Para crear la apariencia de transparencia, aplique la opción de relleno de trama Transparente. En los objetos transparentes, el fondo de la página Web se puede ver un píxel sí y otro no del relleno de tramado Web transparente.

***Nota:** el tramado Web puede aumentar el tamaño del archivo.*



Los rellenos de tramado Web se crean con dos colores seguros para la Web.

Aplicar un relleno de tramado Web

- 1 Seleccione un objeto con un color que no sea seguro para la Web.

- 2 Seleccione Tramado Web en el menú emergente Categoría de relleno del Inspector de propiedades.
- 3 En el Inspector de propiedades, haga clic en el cuadro Color de relleno para mostrar la ventana emergente Categoría de relleno.

El color no seguro para la Web del objeto aparece en el cuadro Color origen. Los dos colores de tramado seguros para la Web aparecen en los cuadros de color de la derecha. El tramado Web aparece en el objeto y pasa a ser su color de relleno activo.

Nota: la selección de Suavizado o Fundido para el borde de un relleno de tramado Web produce colores no seguros para ese entorno.

- 4 Haga clic fuera de la ventana emergente para cerrarla.

Aplicar un relleno de tramado transparente

- 1 Seleccione el objeto al que desea aplicar un relleno transparente.
- 2 Seleccione Tramado Web en el menú emergente Categoría de relleno del Inspector de propiedades.
- 3 En el Inspector de propiedades, haga clic en el cuadro Color de relleno para mostrar la ventana emergente Categoría de relleno.

- 4 Seleccione Transparente.

El objeto del lienzo se vuelve semiopaco o traslúcido.

- 5 Haga clic fuera de la ventana emergente para cerrarla.
- 6 Exporte el objeto a un archivo GIF o PNG y seleccione Transparencia de índice o Transparencia de canal alfa. Para obtener más información, consulte “Convertir las áreas en transparentes” en la página 232.

Nota: no todos los navegadores admiten los archivos PNG.

Panel Kuler

Acerca del panel Kuler

El panel Kuler™ es el portal que brinda acceso a grupos de colores o temas creados por una comunidad en línea de diseñadores. Este panel permite ver los miles de temas disponibles en Kuler™ y descargar los que desee editar o incluir en sus propios proyectos. También puede usar el panel Kuler para crear temas que, una vez guardados, desee cargar a fin de compartirlos con la comunidad de Kuler.

El panel Kuler se encuentra disponible en Adobe Photoshop® CS4, Adobe Flash® Professional CS4, Adobe InDesign® CS4, Adobe Illustrator® CS4 y Adobe Fireworks® CS4. Este panel no está disponible en la versión francesa de estos productos.

Para ver un vídeo sobre el panel Kuler, visite www.adobe.com/go/lrvid4088_xp_es.

Para leer un artículo sobre Kuler y algunas ideas útiles sobre los colores, visite el blog de Veerle Pieters: http://veerle.duoh.com/blog/comments/adobe_kuler_update_and_color_tips/.

Exploración de temas

Es preciso disponer de conexión a Internet para explorar los temas en línea.

Búsqueda de temas

- 1 Elija Ventana > Extensiones > Kuler y, a continuación, seleccione el panel Explorar.
- 2 Lleve a cabo uno de los procedimientos siguientes:
 - En el cuadro de búsqueda, escriba el nombre de un tema, una etiqueta o un creador.
Nota: en las búsquedas, use sólo caracteres alfanuméricos (Aa-Zz, 0-9).
 - Filtre los resultados de la búsqueda seleccionando una opción de los menús emergentes que aparecen encima de ellos.

Visualización de un tema en línea en Kuler

- 1 En el panel Explorar, seleccione un tema en los resultados de la búsqueda.
- 2 Haga clic en el triángulo que aparece a la derecha del tema y seleccione Ver en línea en Kuler.

Guardar búsquedas frecuentes

- 1 Seleccione la opción para personalizar en el primer menú emergente del panel Explorar.
- 2 En el cuadro de diálogo que se abre, introduzca los términos de búsqueda y guárdelos.

Cuando desee ejecutar la búsqueda, selecciónela en el primer menú emergente.

Para eliminar una búsqueda guardada, seleccione la opción para personalizar en el menú emergente. A continuación, desactive las búsquedas que desea eliminar y haga clic en Guardar.

Uso de los temas

El panel Kuler sirve para crear o editar temas e incluirlos en los proyectos.

Nota: en Illustrator, los temas se crean y editan con el cuadro de diálogo Editar colores/Volver a colorear ilustración en lugar de con el panel Crear. Para obtener más información, consulte la Ayuda de Illustrator.

Añadición de temas al panel Muestras de la aplicación

- 1 En el panel Explorar, seleccione el tema que desee usar.
- 2 Haga clic en el triángulo que aparece a la derecha del tema y seleccione Añadir al panel Muestras.
También puede añadir un tema desde el panel Crear haciendo clic en el botón Añadir a muestras de la parte inferior del panel.

Edición de temas

- 1 En el panel Explorar, busque el tema que desee editar y, en los resultados de la búsqueda, haga doble clic en él. El tema se abre en el panel Crear.
- 2 En el panel Crear, edite el tema con las herramientas que tiene a su disposición. Para obtener más información, consulte el tema siguiente sobre herramientas del panel Crear.
- 3 Realice una de las siguientes operaciones:
 - Para guardar el tema, haga clic en el botón Guardar tema.
 - Para añadir el tema al panel Muestras de la aplicación, haga clic en el botón Añadir al panel Muestras de la parte inferior del panel.
 - Para cargar el tema en el servicio Kuler, haga clic en el botón Cargar de la parte inferior del panel.

Creación de herramientas para el panel

El panel Crear proporciona diversas herramientas para crear o editar temas.

- Seleccione una regla de armonía en el menú emergente Seleccionar regla. La regla de armonía utiliza el color base para generar a partir de éste los colores del grupo de colores. Por ejemplo, si escoge un color base azul y la regla de armonía Complementario, se creará un grupo de colores con el color base, el azul, y su complemento, el rojo.
- Seleccione la regla personalizada para crear un tema con ajustes libres.
- Manipule los colores de la rueda de colores. A medida que realice ajustes, la regla de armonía seleccionada sigue controlando los colores generados para el grupo de colores.
- Mueva el regulador de brillo que hay junto a la rueda para ajustar el brillo del color.
- Para definir el color base, arrastre por la rueda el marcador de color base (el marcador de color de anillo doble más grande). También puede definir el color base ajustando los reguladores de color situados en la parte inferior del cuadro de diálogo.
- Defina uno de los otros cuatro colores del grupo como color base. Seleccione la muestra de color y haga clic en el botón de diana que aparece debajo del grupo de colores.
- Defina el color frontal o de fondo de la aplicación del host o bien el color de trazo o relleno como color base. Haga clic en uno de los dos primeros botones que hay debajo del grupo de colores.
- Para quitar un color del grupo de colores, seleccione la muestra del color y haga clic en el botón Quitar color que aparece debajo del grupo de colores. Para añadir un color nuevo, seleccione una muestra de color vacía y haga clic en el botón Añadir color.
- Si desea probar efectos de color diferentes, seleccione otra regla de armonía y mueva los marcadores de la rueda de colores.
- Haga doble clic en cualquiera de las muestras del grupo de colores para definir el color activo (frontal/de fondo o trazo/relleno) en la aplicación. Si no activa ni selecciona ninguna función de color en la aplicación, el panel Kuler define el color frontal o el color de relleno según corresponda.

Aplicación de trazos y rellenos

Aplicar y cambiar trazos

El programa permite tener control total de cada matiz del pincel, incluidos la cantidad de tinta, el tamaño y forma de la punta, la textura, el efecto de los bordes y el aspecto. Puede aplicar cambios a los atributos de trazo antes o después de crear objetos. El icono de lápiz indica el cuadro de color de trazo en el panel Herramientas, el Inspector de propiedades y el Mezclador de colores.



Para aplicar un trazo a un objeto de mapa de bits, utilice Efectos automáticos de Photoshop y seleccione el atributo Trazo. (Consulte “[Aplicar filtros automáticos](#)” en la página 122).

Cambiar los atributos de trazo de los objetos seleccionados

Siga uno de estos procedimientos:

- Seleccione entre los atributos de trazo en el menú emergente Categoría del trazo del Inspector de propiedades.
- Seleccione Opciones del trazo en el menú emergente Categoría del trazo para ver más opciones y, a continuación, seleccione de entre los atributos de trazo.


Cambiar el color del trazo de una herramienta de dibujo

- 1 Pulse Control+D (Windows) o Comando+D (Mac OS) para anular la selección de todos los objetos.
- 2 Seleccione una herramienta de dibujo en el panel Herramientas.
- 3 Haga clic en el cuadro Color de trazo del panel Herramientas o del Inspector de propiedades.
- 4 Seleccione un color y arrástrelo para dibujar el objeto.

Nota: los trazos creados adoptarán el color que aparece en el cuadro Color del trazo.

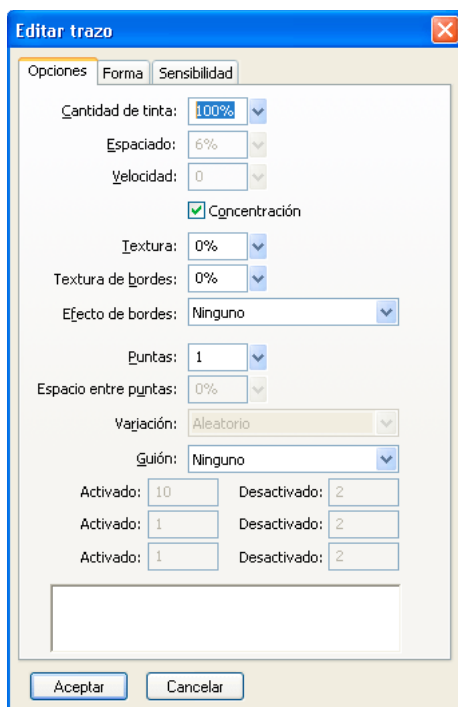
Eliminar los atributos de trazo de un objeto seleccionado

Siga uno de estos procedimientos:

- Elija Ninguno en el menú emergente Categoría del trazo del Inspector de propiedades o de la ventana emergente Opciones del trazo.
- Haga clic en el cuadro Color del trazo del panel Herramientas o del Inspector de propiedades y, a continuación, haga clic en el botón Transparente .

Crear y modificar trazos personalizados

Utilice el cuadro de diálogo Editar trazo para cambiar características específicas de un trazo.



Abrir el cuadro de diálogo Editar trazo

- 1 Seleccione Opciones del trazo en el menú emergente Categoría del trazo del Inspector de propiedades.
- 2 Haga clic en Avanzada.

La presentación preliminar del trazo en la parte inferior de cada ficha muestra la pincelada actual con los parámetros actuales. Los valores de sensibilidad de la presión y velocidad se reflejan en la presentación preliminar con un trazo que se estrecha, difumina, o bien cambia en alguna forma de izquierda a derecha.

Definir opciones generales de pinceladas

- 1 En la ficha Opciones, defina la cantidad de tinta, el espaciado y la velocidad de flujo. Las velocidades más altas producen pinceladas que fluyen en el tiempo, como con un aerógrafo.
- 2 Seleccione las opciones de pinceladas:
 - Para superponer pinceladas con el fin de lograr trazos densos, elija Concentración.
 - Para definir la textura del trazo, cambie la opción Textura. Cuanto mayor sea el número, más evidente será la textura.
 - Para establecer la textura en los bordes, introduzca un número en el cuadro de texto Textura de bordes y elija un efecto de borde en el menú emergente Efecto de bordes.
 - Defina el número de puntas que desea que tenga la pincelada. En el caso de varias puntas, introduzca un valor en Espacio entre puntas y elija el método de variación del color.
 - Para elegir una línea punteada o discontinua, seleccione una opción del menú emergente Guión.
 - Para fijar la separación de los guiones y espacios de una línea discontinua, utilice los tres métodos de activación y desactivación de los cuadros de texto para controlar el primer, el segundo y el tercer guión respectivamente.
- 3 Haga clic en Aceptar.

Modificar la punta del pincel

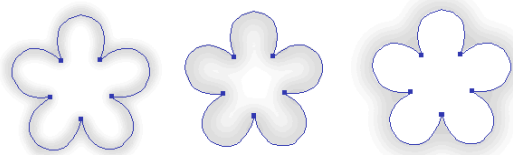
- 1 En la ficha Forma, seleccione Cuadrada para una punta cuadrada, o desactívela, si quiere una punta redonda.
- 2 Introduzca valores para el tamaño de la punta, la suavidad de los bordes, el aspecto y el ángulo de la punta del pincel.
- 3 Haga clic en Aceptar.

Nota: Fireworks dispone de parámetros de trazo para ajustar los atributos controlados por la velocidad y la presión cuando se utiliza una tableta y un puntero Wacom sensibles a la presión. Es posible elegir el atributo de trazo que se controla con el puntero de la tableta.

Definir la sensibilidad del trazo

- 1 En la ficha Sensibilidad, seleccione una propiedad de trazo en el menú emergente Propiedad de trazo.
- 2 En las opciones Afectado por, elija el grado en que los datos de sensibilidad afectan a la propiedad actual del trazo.

Mover una pincelada dentro o fuera de un trazado



Trazo centrado, trazo dentro del trazado y trazo fuera del trazado

Utilice el menú emergente Trazo de la ventana Opciones del trazo para mover las pinceladas desde la posición predeterminada (centrado en un trazado) a otra ubicación.

- 1 En el panel Herramientas o en el Inspector de propiedades, haga clic en el cuadro Trazo para abrir la ventana emergente de muestra de color.
- 2 En la parte inferior de la ventana emergente, seleccione Dentro del trazado o Fuera del trazado en el menú emergente.

3 También puede elegir Relleno sobre trazo.

El trazo normalmente se superpone al relleno. Al seleccionar Relleno sobre trazo, el relleno se dibuja sobre el trazo. Cuando se utiliza Relleno sobre trazo con un objeto que tiene un relleno opaco, cualquier parte del trazo que queda dentro del trazado queda oscurecida. Los rellenos con un grado de transparencia pueden tintarse o mezclarse con los trazos de pincel incluidos en el trazado.

Crear estilos de trazo

Es posible cambiar determinadas características del trazo, como la cantidad de tinta o la forma y sensibilidad de la punta, y guardar estas características personales del trazo a modo de estilo para poder utilizarlo en otros documentos.

1 Siga uno de estos procedimientos:


- Haga clic en el cuadro de color de trazo del panel Herramientas y, a continuación, en Opciones del trazo.
- Seleccione Opciones del trazo en el menú emergente Categoría del trazo del Inspector de propiedades.

2 Edite los atributos de las pinceladas.

3 Haga clic en Guardar el trazo personalizado para guardar los atributos del trazo personalizado como un estilo para utilizarlos en el futuro.

Crear y editar rellenos sólidos

Cree y utilice rellenos para objetos de vector y texto y utilice las herramientas Cubo de pintura o Degradado para rellenar selecciones de píxeles basadas en los valores de relleno actuales.

El icono del cubo de pintura  indica el cuadro de color de relleno en el panel Herramientas, el Inspector de propiedades y el Mezclador de colores.

Cambiar el color de relleno sólido de las herramientas de dibujo vectorial y de la herramienta Cubo de pintura

1 Seleccione una herramienta de dibujo vectorial o la herramienta Cubo de pintura.

2 Siga uno de estos procedimientos:

- Pulse Control+D (Windows) o Comando+D (Mac OS) para anular la selección de todos los objetos y haga clic en el cuadro Color de relleno del Inspector de propiedades para abrir la ventana emergente.
- Haga clic en el cuadro Color de relleno del panel Herramientas o del Mezclador de colores para abrir la ventana emergente de color.

3 Seleccione un color para el relleno desde el conjunto de muestras, o bien utilice el puntero del cuentagotas para tomar como muestra un color de cualquier parte de la pantalla.

Nota: la selección de la herramienta Texto siempre provoca que el cuadro Color de relleno vuelva al último color sólido de texto usado por esa herramienta.

Editar el relleno sólido de un objeto vectorial seleccionado

1 Haga clic en el cuadro Color de relleno del Inspector de propiedades, del panel Herramientas o del Mezclador de colores para abrir la ventana emergente de color.

2 Seleccione una muestra.

Crear y aplicar rellenos de patrón y degradado

- Utilice *rellenos de patrón* para rellenar un objeto de trazado con un gráfico de mapa de bits.
- Utilice *rellenos de degradado* para combinar colores y crear así diversos efectos. Todas las categorías de relleno, salvo Ninguno, Sólido, Patrón y Tramado Web, son rellenos degradados.

Nota: cuando se crea un nuevo relleno, éste adopta el color que aparece en el cuadro Color de relleno del panel Herramientas.

Aplicar un relleno de patrón a un objeto seleccionado

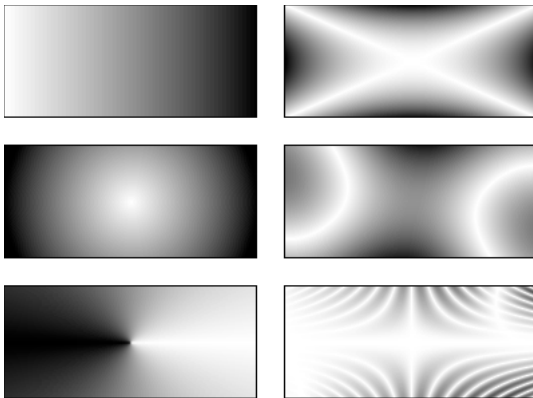
- 1 Siga uno de estos procedimientos:
 - Seleccione Patrón en el menú emergente Categoría de relleno del Inspector de propiedades.
 - Haga clic en el cuadro Color de relleno del panel Herramientas y en Opciones de relleno y elija Patrón en el menú emergente Categoría de relleno.
- 2 Seleccione el patrón en el menú emergente de nombres de patrones.

Crear un relleno de patrón personalizado a partir de un archivo externo

Defina un archivo de mapa de bits como nuevo relleno de patrón, utilizando como patrones archivos con los siguientes formatos: PNG, GIF, JPEG, BMP, TIFF y PICT (sólo Mac OS). Si un relleno de patrón es una imagen transparente de 32 bits, esa transparencia tendrá efecto en el relleno cuando lo utilice con Fireworks. Las imágenes que no son de 32 bits se vuelven opacas.

- 1 Mientras se ven las propiedades de un objeto vectorial en el Inspector de propiedades, elija Patrón en el menú emergente Categoría de relleno.
- 2 Haga clic en el cuadro Color de relleno y elija Otro en el menú emergente de nombres de patrón.
- 3 Desplácese al archivo de mapa de bits que desee utilizar como patrón y haga clic en Abrir.

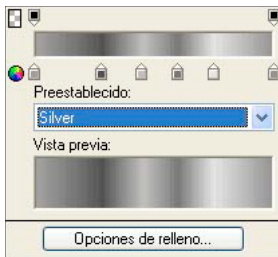
Aplicar un relleno degradado a un objeto seleccionado



Objetos con varios rellenos degradados

- ❖ Elija un degradado en el menú emergente Categoría de relleno del Inspector de propiedades.

Editar un relleno degradado



Ventana emergente Editar degradado

- 1 Seleccione un objeto que tenga un relleno degradado o elija un relleno de este tipo en el menú emergente Categoría de relleno del Inspector de propiedades.
 - 2 Haga clic en el cuadro Color de relleno del Inspector de propiedades o del panel Herramientas para abrir la ventana emergente.
 - 3 Siga uno de estos procedimientos:
 - Para añadir una nueva muestra de color, haga clic en el área situada debajo de la pendiente de color del degradado.
 - Para añadir una muestra de opacidad, haga clic en el área situada sobre la pendiente de degradado de color.
 - Para eliminar un color o una muestra de opacidad del degradado, arrastre la muestra lejos de la ventana emergente Editar degradado.
 - Para definir o cambiar el color de una muestra de color, haga clic en la muestra de color y seleccione un color.
 - Para definir o cambiar la transparencia de una muestra de opacidad, haga clic en la muestra de opacidad y arrastre el deslizador hasta el porcentaje de transparencia (0 es completamente transparente y 100 es completamente opaco), o bien indique un valor numérico de opacidad, de 0 a 100. A continuación, pulse Intro o haga clic fuera de la ventana emergente Editar degradado.
- Nota:** en las áreas transparentes, se muestra un diseño ajedrezado a través del degradado.
- Para ajustar la transición entre colores en el relleno, arrastre las muestras de color a la izquierda o a la derecha.

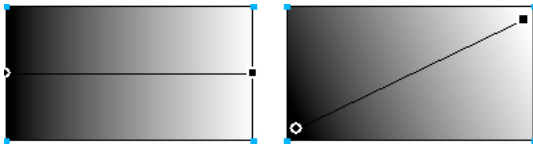
Crear rellenos con la herramienta Degradado

Utilice la herramienta Degradado para rellenar un objeto con un degradado, en vez de con un color sólido. La herramienta Degradado contiene las propiedades del último elemento utilizado.

- 1 Haga clic en la herramienta Cubo de pintura del panel Herramientas y elija la herramienta Degradado en el menú emergente.
- 2 Seleccione los atributos en el Inspector de propiedades.
- 3 Haga clic y arrastre el puntero para establecer un punto inicial para el degradado, así como la dirección y longitud de la zona degradada.

Transformar y distorsionar rellenos

Es posible mover, rotar, sesgar y cambiar la anchura del relleno de patrón o degradado de un objeto. Cuando se utilizan las herramientas Puntero y Degradado para seleccionar un objeto que tiene un relleno degradado o de patrón, aparece una serie de tiradores en el objeto o cerca de él. Arrastre los tiradores para ajustar el relleno del objeto.



Utilice los tiradores de relleno para ajustar de forma interactiva un relleno de patrón o degradado.

- Para mover el relleno dentro de un objeto, arrastre el tirador redondo, o bien utilice la herramienta Degradado para hacer clic en una nueva ubicación.
- Para ajustar la anchura y el sesgado, arrastre un tirador cuadrado.
- Para rotar el relleno, arrastre las líneas que conectan los tiradores.



Para rotar un relleno en incrementos de 45 grados, mantenga pulsada la tecla Mayús mientras arrastra.

Modificar los bordes de los rellenos

Los bordes de un relleno pueden ser una línea dura y regular o pueden tener aplicados un suavizado o un fundido.

De forma predeterminada, los bordes están suavizados. El suavizado combina sutilmente el borde con el fondo, para suavizar los bordes rasgados que pueden darse en objetos redondeados, como elipses y círculos.

El fundido produce una fusión visible en ambos lados del borde. Esa fusión suaviza los bordes y crea un efecto similar a un resplandor.

1 Siga uno de estos procedimientos:

- Haga clic en el menú emergente Borde del Inspector de propiedades.
- Haga clic en el cuadro Color de relleno del panel Herramientas, en Opciones de relleno y en el menú emergente Borde.

2 Elija una opción de borde: Borde duro, Suavizado o Fundido.

3 Para lograr un borde fundido, seleccione el número de píxeles (entre 0 y 100) a cada lado del borde que se va a fundir. El valor predeterminado es 10. Cuanto más alto es el nivel, mayor será el grado de fundido.



Guardar un relleno degradado personalizado

- ❖ Para guardar los parámetros actuales del degradado como degradado personalizado y utilizarlo en otros documentos, es necesario crear un estilo.

Eliminar un relleno de un objeto seleccionado

Siga uno de estos procedimientos:

- Seleccione Ninguno en el menú emergente Categoría de relleno del Inspector de propiedades o de la ventana emergente Opciones de relleno.
- Haga clic en cualquier cuadro Color de relleno y luego en el botón Transparente. Esta opción sólo elimina los rellenos sólidos.

Añadir efectos tridimensionales a los trazos y rellenos

Añada efectos tridimensionales a trazos y rellenos mediante la adición de textura. Las texturas modifican el brillo, pero no el matiz, y proporcionan a los trazos y los rellenos un aspecto más orgánico. Las texturas son más eficaces cuando se utilizan con trazos anchos.



Utilice las opciones de trazo del Inspector de propiedades o de la ventana emergente Opciones del trazo para añadir una textura a un trazo de pincel.

Añadir textura a un trazo o un relleno

1 Siga uno de estos procedimientos:

- Haga clic en el menú emergente Textura del trazo o en el menú emergente Textura de relleno del Inspector de propiedades.
- Haga clic en el cuadro Color del trazo o Color de relleno del panel Herramientas, haga clic en Opciones del trazo u Opciones de relleno y haga clic en el menú emergente Textura.

2 Siga uno de estos procedimientos:

- Seleccione una textura en el menú emergente.
- Seleccione Otras en el menú emergente y diríjase hasta un archivo de texturas.

Nota: las texturas se pueden aplicar a archivos de los siguientes formatos: PNG, GIF, JPEG, BMP, TIFF y PICT (sólo Mac OS).

3 Escriba un porcentaje entre 0 (menor intensidad) y 100 (mayor intensidad) para controlar la profundidad de la textura.

4 (Sólo rellenos) Seleccione Transparente para introducir un grado de transparencia en el relleno.

Añadir texturas personalizadas

- ❖ Utilice como texturas archivos de mapa de bits de Fireworks y de otras aplicaciones. Aplique texturas procedentes de archivos de los siguientes formatos: PNG, GIF, JPEG, BMP, TIFF y PICT (sólo Mac OS).

Crear una textura a partir de un archivo externo

- 1 Mientras se ven las propiedades de un objeto vectorial en el Inspector de propiedades, elija Otras en cualquiera de los menús emergentes de nombres de textura.
- 2 Desplácese al archivo de mapa de bits que desee utilizar como textura y haga clic en Abrir.

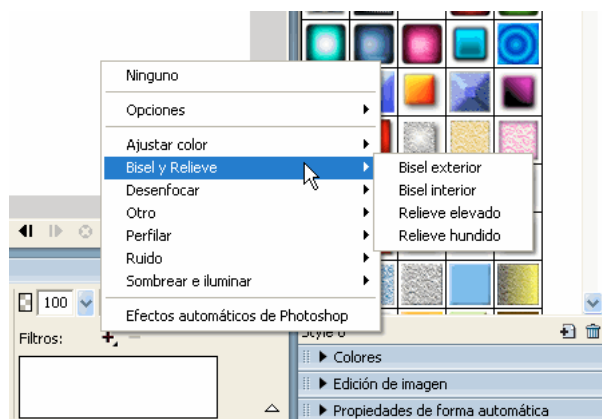
Capítulo 9: Utilización de filtros automáticos

Aplicación de filtros automáticos

Los *filtros automáticos* de Adobe® Fireworks® (anteriormente conocidos como efectos automáticos) son mejoras que se pueden aplicar a objetos vectoriales, imágenes de mapas de bits y texto. Entre los filtros automáticos, se incluyen biseles y relieves, sombras sólidas, sombras difuminadas e iluminados, ajustar color, desenfocar y perfilar. Los filtros automáticos se pueden aplicar a los objetos seleccionados directamente desde el Inspector de propiedades.

Acerca de los filtros automáticos

Fireworks actualiza estos filtros cuando se editan los objetos a los que se han aplicado. Después de aplicar un filtro automático, es posible cambiar sus opciones en cualquier momento o reorganizar el orden de los filtros para experimentar con un filtro combinado. Los filtros automáticos se pueden activar y desactivar, o eliminar en el Inspector de propiedades. Cuando se elimina un filtro, el objeto o imagen recupera su aspecto anterior.

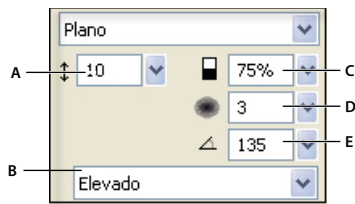


Menú emergente Filtros automáticos en el Inspector de propiedades

- Algunos filtros (como Niveles automáticos, Desenfoque gaussiano o Desperfilar máscara) que eran filtros irreversibles o de conexión también están ahora disponibles como filtros automáticos de Fireworks.
- Es posible añadir filtros de conexión de terceros como filtros automáticos o utilizar estos filtros de forma tradicional mediante el menú Filtros.
- Cuando el Inspector de propiedades se encuentre a media altura, haga clic en Editar filtros o Añadir filtros para visualizar el menú emergente Filtros automáticos.

Nota: cuando se crea un nuevo relleno, éste adopta el color que aparece en el cuadro Color de relleno del panel Herramientas.

- Al personalizar los filtros automáticos, experimente con la configuración hasta conseguir la apariencia que desea.



Ventana emergente para Bisel interior


A. Anchura de bisel B. Preestablecido de bisel de botón C. Contraste D. Suavidad E. Ángulo del bisel

Aplicar filtros automáticos

Aplicar un filtro automático a objetos seleccionados

- 1 En el Inspector de propiedades, haga clic en el botón más (+) junto a la etiqueta Filtros y, a continuación, seleccione un filtro en el menú emergente Agregar filtros automáticos.

El filtro se añade a la lista de filtros automáticos del objeto seleccionado.

 Para aplicar un filtro automático que parezca que sólo afecta a una selección de píxeles dentro de una imagen, corte la selección y péguela en el mismo lugar para crear una nueva imagen de mapa de bits, selecciónela y aplique el filtro automático.

- 2 Si se abre un menú emergente o un cuadro de diálogo, introduzca los valores para el filtro y realice una de las acciones siguientes:
 - Si el filtro automático tiene un cuadro de diálogo, haga clic en Aceptar.
 - Si el filtro automático tiene un menú emergente, pulse Intro o haga clic en cualquier punto del espacio de trabajo.
- 3 Repita los pasos 1 y 2 para aplicar más filtros automáticos.

Nota: el orden en que se aplican los filtros automáticos afecta al resultado final. Si desea cambiar el orden, arrastre los filtros en la lista.

Activar y desactivar un filtro automático aplicado a un objeto

- ❖ Haga clic en la marca de verificación situada junto al filtro en la lista de filtros del Inspector de propiedades.

Activar o desactivar todos los filtros automáticos aplicados a un objeto

- ❖ En el Inspector de propiedades, haga clic en el botón más (+) junto a la etiqueta Filtros, a continuación, en el menú emergente, elija Opciones > Todo activado u Opciones > Todo desactivado.

Guardar los efectos aplicados

- ❖ Una vez añadido y editado un filtro automático, haga clic fuera del menú emergente de configuración o pulse Intro.

Aplicar bordes biselados

Un borde biselado otorga al objeto un aspecto de relieve.



Rectángulo con bisel interior y con bisel exterior

- 1 En el Inspector de propiedades, haga clic en el botón más (+) junto a la etiqueta Filtros y, a continuación, elija una opción de bisel en el menú emergente.
- 2 Edite la configuración del filtro en el menú emergente.

Aplicar relieves

El filtro Relieve permite que una imagen, un objeto o un texto aparezcan elevados o hundidos respecto al lienzo.



Objeto con relieve hundido y con relieve elevado

- 1 En el Inspector de propiedades, haga clic en el botón más (+) junto a la etiqueta Filtros y, a continuación, elija una opción de relieve en el menú emergente.
- 2 Edite los parámetros del filtro.

Si desea que el objeto original aparezca en el área en relieve, seleccione Mostrar objeto.

Nota: por motivos de compatibilidad con versiones anteriores, en documentos más antiguos, la opción Mostrar objeto no está seleccionada para los objetos que tienen aplicado el filtro Relieve.

Aplicar sombras y efectos de iluminado

Elija entre una gran variedad de sombras y especifique el ángulo de la sombra para simular que la luz brilla sobre el objeto.



Filtros Sombra, Sombra interior e Iluminado

Configuración de filtros para las sombras

Las opciones disponibles varían en función del tipo de sombra.

- Arrastre el deslizador Ángulo para establecer la dirección de la sombra.
- Arrastre el deslizador Distancia para establecer la distancia entre el objeto y su sombra.
- Para aplicar un color uniforme a la sombra, seleccione la opción Color sólido.
- Para establecer el color de sombra, abra el menú emergente del color y realice la selección.
- Arrastre el deslizador Opacidad para establecer el porcentaje de transparencia en la sombra.

- Arrastre el deslizador Suavidad para establecer la nitidez de la sombra.
- Para ver una vista previa de la sombra, haga clic en la opción Vista previa.
- Para ocultar el objeto y mostrar solamente su sombra, seleccione Sólo sombra.

Aplicar sombras sólidas

- 1 En el Inspector de propiedades, haga clic en el botón más (+) junto a la etiqueta Filtros y, a continuación, en Sombrear e iluminar y, por último en Sombra sólida.
- 2 En el cuadro de diálogo Sombra sólida, ajuste los parámetros del filtro.
- 3 Cuando finalice, haga clic en Aceptar.

Aplicar una sombra o una sombra interior

- 1 En el Inspector de propiedades, haga clic en el botón más (+) junto a la etiqueta Filtros y, a continuación, elija una opción de sombra en el menú emergente.
 - Sombrear e iluminar > Sombra.
 - Sombrear e iluminar > Sombra interior.
- 2 Edite la configuración del filtro en el menú emergente.

Aplicar un efecto de iluminado

- 1 Haga clic en el botón Añadir filtros del Inspector de propiedades y elija Sombrear e iluminar > Iluminado.
- 2 Edite la configuración del filtro en el menú emergente:
 - Para establecer el color de iluminación, haga clic en el cuadro del color.
 - Arrastre el deslizador Anchura para establecer la anchura del iluminado.
 - Arrastre el deslizador Opacidad para establecer el porcentaje de transparencia del iluminado.
 - Arrastre el deslizador Suavidad para establecer la nitidez del iluminado.
 - Arrastre el deslizador Desplazamiento para especificar la distancia entre el objeto y el efecto de iluminado.

Aplicar filtros integrados y de conexión de Photoshop como filtros automáticos

Nota: el menú Xtras de las versiones anteriores de Fireworks ha pasado a llamarse Filtros en Fireworks 8 y versiones posteriores. Las extensiones Xtra de Fireworks ahora se denominan filtros.

La aplicación como filtros automáticos de filtros incorporados y de conexión en el menú emergente Añadir filtros garantiza que el usuario pueda editarlos o eliminarlos de un objeto.

Use el menú Filtros sólo para aplicar los filtros y los filtros de conexión de Adobe Photoshop® cuando sepa con certeza que no habrá que editar ni eliminar el filtro. Un filtro sólo se puede eliminar si el comando Deshacer está disponible.

Instalar y aplicar filtros de conexión de Photoshop

- 1 En el Inspector de propiedades, haga clic en el botón Añadir filtros y, a continuación, seleccione Opciones > Localizar filtros de conexión.
- 2 Abra la carpeta en la que se encuentran los filtros de conexión de Photoshop y haga clic en Aceptar.
- 3 Reinicie Fireworks para cargar los filtros de conexión.

Nota: si mueve los filtros de conexión a otra carpeta, debe repetir los pasos anteriores o seleccionar Edición > Preferencias y hacer clic en la ficha Filtros de conexión para cambiar la ruta de acceso a los filtros de conexión. Después debe reiniciar Fireworks.

- 4 Para aplicar el filtro de conexión de Photoshop a un objeto seleccionado, en el Inspector de propiedades, haga clic en el botón más (+) junto a la etiqueta Filtros y, a continuación, seleccione un filtro del submenú Opciones.

Aplicar efectos de capa de Photoshop

Nota: si importa un archivo PSD, también puede editar efectos de capa que ya existen en el archivo.

- 1 En el Inspector de propiedades, haga clic en el botón Añadir filtros y, a continuación, seleccione Efectos automáticos de Photoshop.
- 2 Seleccione uno de los efectos en el panel de la izquierda e introduzca los cambios en el panel de la derecha. Puede seleccionar varios efectos cada vez.

Aplicar filtros a objetos agrupados

Al aplicar un filtro a un grupo, se aplica a todos los objetos que éste contiene. Si se desagrupan los objetos, cada objeto recupera los filtros que tuviera individualmente.

Para aplicar un filtro a un objeto dentro de un grupo, seleccione sólo dicho objeto utilizando la herramienta Subselección.

Editar y personalizar filtros automáticos

Editar la configuración de filtros automáticos

- 1 En el Inspector de propiedades, haga clic en el botón de información situado junto al filtro que desea editar.
- 2 Ajuste los parámetros del filtro.
Los filtros no editables aparecen atenuados.
- 3 Haga clic fuera de la ventana o pulse Intro.

Ordenar o eliminar filtros automáticos

Ordenar filtros automáticos

Es posible cambiar el orden de los filtros aplicados a un objeto. Así se varía la secuencia en que se aplican los filtros, lo cual puede originar cambios en el filtro combinado. Los filtros del principio de la lista se aplican antes que los situados al final.

En general, los filtros que modifican el interior de un objeto, como el filtro Bisel interior, deben aplicarse antes que los que modifican el exterior. Por ejemplo, el efecto Bisel interior debería aplicarse antes que los filtros Bisel exterior, Iluminado o Sombra.

- ❖ Para ordenar los filtros, arrastre un filtro a una posición diferente de la lista en el Inspector de propiedades.

Eliminar un filtro aplicado a un objeto seleccionado

- ❖ En el Inspector de propiedades, seleccione el filtro que desee eliminar de la lista de filtros y haga clic en el botón Eliminar filtros automáticos.

Eliminar todos los filtros aplicados a un objeto seleccionado

- ❖ En el Inspector de propiedades, haga clic en el botón más (+) junto a la etiqueta Filtros y, a continuación, en el menú emergente, elija Ninguno.

Crear filtros automáticos personalizados

Los *filtros automáticos personalizados* son en realidad estilos para los que sólo se ha seleccionado la opción de propiedad Filtro. Para guardar una combinación específica de parámetros de los filtros automáticos, cree uno personalizado.

Crear un filtro automático personalizado mediante el panel Estilos

- 1 Aplique los ajustes de filtros automáticos a los objetos seleccionados. Para obtener más información, consulte “[Aplicación de filtros automáticos](#)” en la página 121.
- 2 Seleccione Nuevo estilo en el menú de opciones del panel Estilos.
- 3 Anule la selección de todas las propiedades excepto Efecto, introduzca un nombre y haga clic en Aceptar.

Se añade un icono de estilo que representa el filtro automático al panel Estilos.

***Nota:** si elige alguna otra propiedad en el cuadro de diálogo Nuevo estilo, el estilo no se añadirá al menú emergente Agregar filtros automáticos del Inspector de propiedades aunque sí aparecerá en el panel Estilos como un estilo más.*

Aplicar un filtro automático personalizado a objetos seleccionados

- ❖ En el panel Estilos, haga clic en el icono del filtro automático personalizado.

Un filtro automático personalizado se puede cambiar de nombre o eliminar de la misma forma que cualquier otro estilo del panel Estilos. No es posible cambiar el nombre de un filtro estándar de Fireworks ni eliminarlo.

Guardar filtros automáticos como comandos

Guarde y reutilice un filtro creando un comando basado en él. El comando puede utilizarse en el procesamiento por lotes.

- 1 Aplique los filtros al objeto.
- 2 Si el panel Historial no está visible, seleccione Ventana > Historial.
- 3 Mantenga pulsada la tecla Mayús y haga clic en el grupo de acciones que desea guardar como comando.
- 4 Siga uno de estos procedimientos:
 - Seleccione Guardar como comando en el menú de opciones del panel Historial.
 - Haga clic en el botón Guardar de la parte inferior del panel Historial.
- 5 Introduzca un nombre para el comando y haga clic en Aceptar para añadir el comando al menú Comandos.

Capítulo 10: Capas, máscaras y mezclas

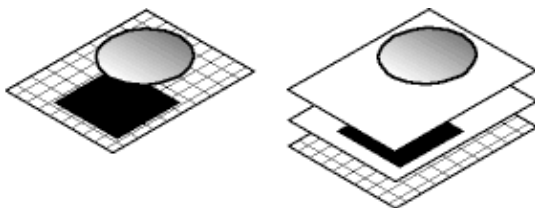
Las capas dividen los documentos de Adobe® Fireworks® en planos discretos, como si los componentes de una ilustración se dibujasen en distintas hojas transparentes superpuestas. Un documento puede estar formado por muchas capas, cada una con numerosas subcapas u objetos. Las capas de Fireworks son similares a los conjuntos de capas de Adobe Photoshop®. Las capas de Photoshop equivalen a los objetos individuales de Fireworks.

La creación de máscaras permite bloquear parte de la imagen subyacente. Por ejemplo, puede pegar una forma elíptica como una máscara en una fotografía. Todas las áreas situadas fuera de la elipse desaparecen como si se hubieran recortado, y sólo se muestra la parte de la imagen situada dentro del óvalo.

Las técnicas de mezcla ofrecen otro nivel de control creativo. La mezcla de los colores de objetos superpuestos permite crear efectos únicos. Fireworks dispone de varios modos de mezcla para facilitar la consecución del aspecto deseado.

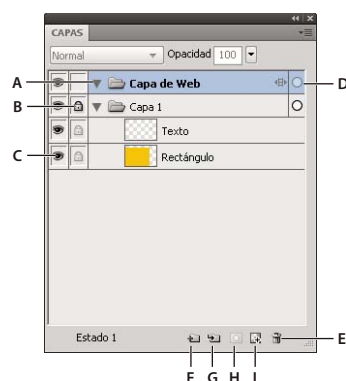
Capas

Cada objeto de un documento reside en una capa. Es posible crear capas antes de dibujar o añadirlas cuando se vayan necesitando. El lienzo está situado debajo de todas las capas y no es una capa en sí mismo.



El panel Capas muestra el estado actual de todas las capas del estado actual o la página de un documento. El nombre de la capa activa aparece resaltado. El orden de *apilamiento* es el orden en que los objetos aparecen en el documento y determina la forma en que los objetos de una capa se superponen a los objetos de otra. Fireworks coloca la capa creada más recientemente en la parte superior de la pila. Puede cambiar el orden de las capas y los objetos de las capas así como crear subcapas y colocar objetos en ellas.

Los controles de las máscaras, opacidad y modo de mezcla también se muestran en el panel Capas.



A. Expandir/contrair capa B. Bloquear/desbloquear capa C. Mostrar/ocultar capa D. Capa activa E. Eliminar capa F. Capa nueva/duplicada G. Nueva subcapa H. Añadir máscara I. Nueva imagen de mapa de bits

Activar una capa

Los objetos que se dibujen, peguen o importen se colocan sobre la capa activa.


- ❖ Siga uno de estos procedimientos:
 - Haga clic en el nombre de la capa en el panel Capas.
 - Seleccione un objeto de una capa.

Agregar y quitar capas

Con el panel Capas, se pueden añadir capas y subcapas nuevas, eliminar las capas que no se deseen y duplicar las capas y los objetos existentes.


Añadir una capa

Se inserta una capa en blanco encima de la capa actualmente seleccionada y se convierte en la capa activa.

- ❖ Siga uno de estos procedimientos:
 - Haga clic en el botón Capa nueva/duplicada .
 - Elija Edición > Insertar > Capa.
 - Elija Nueva capa o Nueva subcapa en el menú emergente o en el menú de opciones del panel Capas y haga clic en Aceptar.

Eliminar capas

La capa que se encuentra encima de la eliminada pasa a ser la capa activa. Si la capa eliminada es la última que queda, se creará una nueva capa vacía.

- ❖ Siga uno de estos procedimientos:
 - En el panel Capas, arrastre la capa al icono de cubo de basura .
 - Seleccione la capa y haga clic en el icono de cubo de basura del panel Capas.
 - Seleccione la capa y elija Eliminar capa en el menú emergente o en el menú de opciones del panel Capas.

Duplicar una capa y objetos

Las capas duplicadas contienen los mismos objetos que la seleccionada. Los objetos duplicados conservan la opacidad y el modo de mezcla de los objetos originales. Se pueden realizar cambios en los objetos duplicados sin que estos cambios afecten a los originales.

- ❖ Siga uno de estos procedimientos:
 - Arrastre la capa al botón Capa nueva/duplicada.
 - Seleccione la capa y elija Duplicar capa en el menú emergente o en el menú de opciones del panel Capas. A continuación elija el número de capas duplicadas que deben insertarse y dónde deben colocarse en el orden de apilamiento. Ya que la capa de Web siempre es la capa superior, la opción Arriba en realidad significa justo por debajo de la capa de Web.
 - Pulse la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) mientras arrastra una capa.

Duplicar un objeto

- ❖ Mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) mientras arrastra un objeto.

Ampliar o contraer capas

Para evitar el desorden en el panel Capas, contraiga la visualización de las capas. Para ver o seleccionar objetos específicos en una capa, expanda la capa.

- Para expandir o contraer una única capa, haga clic en el triángulo situado a la izquierda de su nombre.
- Para expandir o contraer todas las capas, pulse la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) mientras hace clic en el triángulo situado a la izquierda de su nombre.

Organizar capas

Para organizar las capas y objetos de un documento, es posible asignarles un nombre y reordenarlos en el panel Capas. Los objetos pueden moverse dentro de una capa o entre capas.

El desplazamiento de capas y objetos en el panel Capas cambia el orden en que éstos aparecen en un documento. Los objetos situados en la parte superior de una capa aparecen en el lienzo delante de los demás objetos de dicha capa. Los objetos de la capa superior aparecen delante de los objetos de las capas inferiores.

Nota: cuando se sube o se baja una capa o un objeto más allá de los límites del área visible, el panel Capas se desplaza automáticamente.

Asignar un nombre a una capa u objeto

- 1 Haga doble clic en una capa u objeto en el panel Capas.
- 2 Escriba un nombre nuevo para la capa o el objeto y pulse Intro.

Nota: aunque no se puede cambiar el nombre de la capa de Web, puede cambiar el nombre de sus subcapas u objetos Web como, por ejemplo, las divisiones y las zonas interactivas.

Desplazar una sola capa u objeto


- ❖ Arrastre la capa o el objeto a una nueva posición en el panel Capas.

Mover todos los objetos seleccionados de una capa

- ❖ Siga uno de estos procedimientos:
 - Arrastre el botón de opción junto al nombre de la capa hasta otra capa.
 - Haga clic una vez en la columna de la derecha de la capa de destino.

Nota: una capa principal no puede arrastrarse a su capa secundaria.

Proteger capas y objetos

El bloqueo de un objeto individual lo protege e impide su selección o edición, mientras que el bloqueo de una capa protege todos los objetos de esa capa. El icono de un candado  indica un elemento bloqueado. La función Editar sólo una capa impide la selección o edición inadvertidas de los objetos de todas las capas y subcapas, salvo la activa. También se pueden proteger objetos y capas ocultándolos.

Nota: las capas y objetos ocultos no se incluyen al exportar un documento. Los objetos en la capa de Web, estén o no ocultos, siempre se pueden exportar. Para más información sobre la exportación, consulte “[Exportar desde el espacio de trabajo](#)” en la página 236.

Bloquear objetos y capas


- Para bloquear un objeto, haga clic en el cuadrado de la columna situada inmediatamente a la izquierda del nombre del objeto.
- Para bloquear una capa, haga clic en el cuadrado de la columna situada inmediatamente a la izquierda del nombre del objeto.
- Para bloquear varias capas, arrastre el puntero por la columna Bloquear del panel Capas.
- Para bloquear o desbloquear todas las capas, seleccione Bloquear todas o Desbloquear todas en el menú emergente o en el menú de opciones del panel Capas.

Activar o desactivar la opción Editar sólo una capa

- ❖ Seleccione Editar sólo una capa en el menú emergente o en el menú de opciones del panel Capas.

Una marca de verificación indica que la opción está activada.

Mostrar u ocultar objetos y capas

- Para mostrar u ocultar una capa u objetos de una capa, haga clic en el cuadrado de la primera columna de la izquierda del nombre de capa u objeto. El icono de ojo  indica que la capa o el objeto está visible.
- Para mostrar u ocultar varias capas u objetos, arrastre el puntero por la columna Ojo del panel Capas.
- Para mostrar u ocultar todas las capas y todos los objetos, seleccione Mostrar todo u Ocultar todo en el menú emergente o en el menú de opciones del panel Capas.

Ocultar o bloquear otras capas

Puede ocultar o bloquear todas las capas excepto la actual para conseguir una edición precisa de un logotipo o icono.

- 1 Seleccione la capa en la que desea trabajar en el panel Capas.
- 2 Elija Comandos > Documento > Ocultar otras capas, o bien, Comandos > Documento > Bloquear otras capas.

Fusionar objetos en el panel Capas

Para evitar el desorden, puede fusionar objetos del panel Capas. No es necesario que los objetos y los mapas de bits que se van a fusionar sean contiguos en el panel Capas ni que residan en la misma capa.

La fusión provoca que todos los objetos vectoriales y de mapa de bits seleccionados se allanen sobre el objeto de mapa de bits situado justo debajo del objeto seleccionado en último lugar. El resultado es un solo objeto de mapa de bits. Una vez fusionados, los objetos vectoriales y de mapa de bits no se pueden editar por separado, y se pierde la posibilidad de editar los vectoriales.

- 1 En el panel Capas seleccione un objeto que desee fusionar con un objeto de mapa de bits. Pulse la tecla Mayús (o Ctrl) y haga clic para seleccionar varios objetos.



Es posible fusionar el contenido de una capa seleccionada con un objeto de mapa de bits que sea el objeto superior de la capa situada inmediatamente debajo de la capa seleccionada.

- 2 Siga uno de estos procedimientos:

- Seleccione Fusionar con inferior en el menú de opciones del panel Capas.
- Seleccione Modificar > Fusionar con inferior.
- Haga clic con el botón derecho (Windows) o pulse la tecla Control (Mac OS) y haga clic en los objetos seleccionados en el lienzo y seleccione Fusionar con inferior.

Nota: fusionar con inferior no afecta a divisiones, zonas interactivas ni botones.

Distribuir objetos en capas

Si tiene numerosos objetos en una capa, para evitar el desorden distribuya los objetos en nuevas capas. Se crean nuevas capas al mismo nivel que la capa principal. Además, las nuevas capas mantienen la jerarquía de capas. Al distribuir los objetos desordenados, puede manipularlos mejor.

- 1 Seleccione la capa que tiene los objetos que desea distribuir.
- 2 Elija Comandos > Documento > Distribuir en capas.

Compartir capas

Al compartir una capa en varias páginas o varios estados, puede actualizar un objeto de una capa y se actualizará en todas las páginas o todos los estados. Comparta capas cuando ciertos objetos (como elementos de fondo) deban aparecer en todas las páginas de un sitio Web o en todos los estados de una animación.

Nota: las subcapas no se pueden compartir en varias páginas o varios estados; si desea que se comparta alguna, seleccione la principal.

Compartir la capa seleccionada en varios estados

- ❖ Siga uno de estos procedimientos:
 - En el menú emergente o en el menú de opciones del panel Capas, seleccione Compartir capa en estados.
 - Elija Nueva capa en el menú emergente o en el menú de opciones del panel Capas y, luego, seleccione Compartir en estados.

Compartir la capa seleccionada en las páginas

- ❖ En el menú emergente o en el menú de opciones del panel Capas, seleccione Compartir capa en páginas.

Cuando se comparte una capa en varias páginas, aparece en color amarillo para distinguirla de las capas que no se han compartido.

Dejar de compartir una capa

- 1 Seleccione la capa compartida y anule la selección de Compartir en estados en el menú emergente o en el menú de opciones del panel Capas.
- 2 Especifique la forma en que se copiarán los objetos en los estados:
 - Conservando el contenido de la capa compartida sólo en el estado actual.
 - Copiando en todos los estados el contenido de la capa compartida.

Utilizar la capa de Web

La capa de Web aparece en la capa superior de cada documento. Contiene objetos Web, como divisiones y zonas interactivas, que se utilizan para asignar interactividad a los documentos de Fireworks exportados.

No es posible suprimir, duplicar, mover, cambiar de nombre ni dejar de compartir la capa de Web. Tampoco se permite fusionar los objetos que residen en ella. Siempre se comparte entre todos los estados de una página, y los objetos de Web son visibles en todos ellos.

Cambiar el nombre de una división o zona interactiva de la capa de Web

- 1 Haga doble clic en la división o zona interactiva en el panel Capas.
- 2 Escriba el nuevo nombre y haga clic fuera de la ventana o pulse Intro.

Nota: el nuevo nombre se utilizará al exportar la división.

Acerca de la importación de capas agrupadas de Photoshop

Los archivos de Photoshop que contienen capas se importan colocando cada capa como un objeto independiente en una sola capa de Fireworks. Las capas agrupadas se importan como capas individuales, como si se separasen en Photoshop antes de importarlas en Fireworks. El efecto de recorte en las capas agrupadas de Photoshop se pierde en la importación.

Máscaras

Las máscaras muestran u ocultan partes de un objeto o imagen. Se pueden utilizar varias técnicas de enmascaramiento para lograr diversos tipos de efectos creativos en los objetos.

Una máscara puede actuar como un molde de galletas, recortando objetos o imágenes subyacentes. Otras dan el efecto de una ventana con niebla, mostrando u ocultando partes de los objetos debajo de ella.

Es posible crear una máscara a partir de un objeto vectorial (máscara vectorial) o de un objeto de mapa de bits (máscara de mapa de bits). También es posible utilizar varios objetos u objetos agrupados para crear una máscara; asimismo, puede utilizar texto (lo que crea una máscara vectorial). Una vez creada una máscara, se puede ajustar la posición de la selección enmascarada en el lienzo o modificar el aspecto de la máscara. También se pueden aplicar transformaciones a la máscara como un todo o a sus componentes individualmente.

Acerca de las máscaras vectoriales

Las *máscaras vectoriales*, que a veces se llaman trazados de recorte o pegados interiores, se utilizan en aplicaciones de ilustraciones vectoriales como Adobe FreeHand®. El objeto de máscara vectorial recorta los objetos subyacentes con la forma de su trazado, con un efecto de molde para galletas.



Una máscara vectorial aplicada usando su contorno de trazado

Al crear una máscara vectorial, aparece una miniatura de la máscara con el icono de una pluma en el panel Capas.



Una miniatura de máscara vectorial en el panel Capas

Cuando una máscara vectorial está seleccionada, el Inspector de propiedades muestra información sobre cómo se aplica. La mitad inferior del Inspector de propiedades muestra otras propiedades que permiten editar el trazo y el relleno del objeto de máscara.

De forma predeterminada, las máscaras vectoriales se aplican usando su contorno de trazado, pero también se pueden utilizar de otras formas.

Acerca de las máscaras de mapa de bits

Las máscaras de mapa de bits de Fireworks se parecen a las de capa de Photoshop en que los píxeles del objeto de máscara afectan a la visibilidad de los objetos subyacentes.



Objetos originales y una máscara de mapa de bits aplicada por su aspecto de escala de grises

Se pueden aplicar máscaras de mapa de bits de dos formas:

- Por medio de un objeto existente para enmascarar otros objetos. Esta técnica es similar a la aplicación de una máscara vectorial.
- Por medio de la creación de una *máscara vacía*. Las máscaras vacías comienzan como transparentes u opacas. Una máscara transparente (o blanca) muestra todo el objeto enmascarado, mientras que una opaca (o negra) lo oculta. Las herramientas de mapa de bits permiten dibujar sobre el objeto de máscara o modificarlo mostrando u ocultando los objetos situados debajo.

Cuando se crea una máscara de mapa de bits, el Inspector de propiedades presenta información sobre cómo se aplica. Si se elige una herramienta de mapa de bits cuando está seleccionada una máscara de mapa de bits, el Inspector de propiedades presenta tanto las propiedades de la máscara como las opciones correspondientes a la herramienta seleccionada.

De forma predeterminada, las máscaras de mapa de bits se aplican usando su aspecto en escala de grises, pero también se pueden aplicar usando su canal alfa.

Crear una máscara a partir de un objeto existente

Cuando se utiliza un objeto vectorial como máscara, se puede utilizar su contorno de trazado para recortar otros objetos. Si se trata de un objeto de mapa de bits, el brillo de sus píxeles o su transparencia afectan a la visibilidad de otros objetos.

Enmascarar objetos mediante el comando Pegar como máscara

El comando Pegar como máscara permite crear máscaras superponiendo un objeto o grupo a otro objeto. Pegar como máscara crea una máscara vectorial o de mapa de bits.

- 1 Seleccione el objeto que desea utilizar como máscara. Pulse la tecla Mayús y haga clic para seleccionar varios objetos.

Nota: si se usan varios objetos como máscara, Fireworks siempre crea una máscara vectorial, aunque sean mapas de bits.

- 2 Coloque la selección encima del objeto o grupo que desea enmascarar.

La selección puede estar delante o detrás de los objetos que se van a enmascarar.

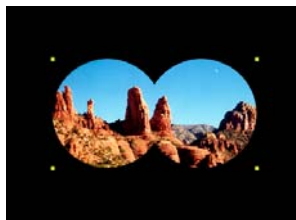


- 3 Seleccione Edición > Cortar para cortar los objetos que va a utilizar como máscara.
- 4 Seleccione el objeto o grupo que desea enmascarar.

Si desea enmascarar varios objetos, deben estar agrupados.



- 5 Siga uno de estos procedimientos:
 - Seleccione Edición > Pegar como máscara.
 - Seleccione Modificar > Máscara > Pegar como máscara.



Una máscara aplicada a una imagen con un lienzo negro

Enmascarar objetos con el comando Pegar dentro

Si utiliza FreeHand, tal vez esté familiarizado con el método de crear máscaras Pegar dentro. La máscara creada es una máscara vectorial o de mapa de bits, en función del tipo de objeto de máscara que se utilice. El comando Pegar dentro crea una máscara rellenando un trazado cerrado o un objeto de mapa de bits con otros objetos: gráficos vectoriales, texto o imágenes de mapas de bits. En ocasiones el trazado en sí se denomina trazado de recorte, y los elementos que contiene se llaman contenido o pegado interior. El contenido cuya extensión supere la del trazado de recorte queda oculto.

- 1 Seleccione el objeto u objetos que desea utilizar como contenido de Pegar dentro.
- 2 Coloque el objeto u objetos encima del objeto dentro del que desea pegar el contenido.

Nota: el orden de apilamiento no es importante, siempre que permanezcan seleccionados los objetos que se van a utilizar como contenido de Pegar dentro. Estos objetos pueden estar encima o debajo del objeto de máscara en el panel Capas.



- 3 Seleccione Edición > Cortar para mover los objetos al portapapeles.
- 4 Seleccione el objeto en el que desea pegar el contenido. Este objeto se utilizará como máscara (trazado de recorte).



- 5 Seleccione Edición > Pegar.

Los objetos pegados parecen estar dentro del objeto de máscara o recortados por él.



Utilizar texto como máscara

Las máscaras de texto son un tipo de máscara vectorial que se aplican del mismo modo que las máscaras que utilizan objetos existentes. El texto es el objeto de la máscara. La forma más habitual de aplicar una máscara de texto es por medio de su contorno de trazado, aunque también se puede utilizar su aspecto en escala de grises.



Una máscara de texto aplicada usando su contorno de trazado

Usar máscara vectorial automática

Las máscaras vectoriales automáticas aplican patrones predefinidos como máscaras vectoriales a objetos de mapas de bits y vectoriales. Más adelante puede editar el aspecto y otras propiedades de las máscaras vectoriales automáticas.

- 1 Seleccione los objetos de mapas de bits o vectoriales.
- 2 Elija Comandos > Creativo > Máscara vectorial automática.
- 3 Seleccione el tipo de máscara y haga clic en Aplicar.

Enmascarar objetos por medio del panel Capas

El panel Capas ofrece la forma más rápida de añadir una máscara de mapa de bits transparente y vacía. Este panel añade una máscara blanca a un objeto que se puede personalizar dibujando encima con las herramientas de mapa de bits.

- 1 Seleccione el objeto que desea enmascarar.
- 2 Haga clic en el botón Añadir máscara en la parte inferior del panel Capas.
Fireworks aplica una máscara vacía al objeto seleccionado. El panel Capas muestra una miniatura que representa la máscara vacía.
- 3 (Opcional) Si el objeto enmascarado es un mapa de bits, también puede utilizar una de las herramientas de recuadro o lazo para crear una selección de píxeles.
- 4 Seleccione una herramienta de pintura de mapas de bits en el panel Herramientas.
- 5 Ajuste las opciones de la herramienta en el Inspector de propiedades.
- 6 Con la máscara aún seleccionada, dibuje en la máscara vacía. En las zonas que dibuje, el objeto enmascarado subyacente se oculta.



Imagen con la máscara aplicada



La máscara tal como aparece en el panel Capas

Enmascarar objetos por medio de los comandos Mostrar y Ocultar

El submenú Modificar > Máscara tiene varias opciones para aplicar máscaras vacías de mapa de bits a los objetos:

Mostrar todo Aplica una máscara transparente vacía a un objeto, de forma que lo muestra entero. Para lograr el mismo efecto, haga clic en el botón Añadir máscara en el panel Capas.

Ocultar todo Aplica una máscara opaca vacía a un objeto, que lo oculta por completo.

Mostrar selección Sólo se puede utilizar con selecciones de píxeles. Mostrar selección aplica una máscara transparente de píxeles que usa la selección actual de píxeles. Los demás píxeles del objeto de mapa de bits se ocultan. Para lograr el mismo efecto, realice una selección de píxeles y, a continuación, haga clic en el botón Añadir máscara.

Ocultar selección Sólo se puede utilizar con selecciones de píxeles. Ocultar selección aplica una máscara opaca de píxeles que usa la selección actual de píxeles. Los demás píxeles del objeto de mapa de bits se muestran. Para lograr el mismo efecto, realice una selección de píxeles y, a continuación, pulse Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y haga clic en el botón Añadir Máscara.

Utilizar Mostrar todo y Ocultar todo para crear una máscara

- 1 Seleccione el objeto que desea enmascarar.
- 2 Para mostrar el objeto, seleccione Modificar > Máscara > Mostrar todo. Para ocultarlo, seleccione Modificar > Máscara > Ocultar todo.
- 3 Seleccione una herramienta de dibujo de mapa de bits en el panel Herramientas.
- 4 Ajuste las opciones de la herramienta en el Inspector de propiedades.
Si ha aplicado una máscara Ocultar todo, debe elegir cualquier color salvo el negro.
- 5 Dibuje en la máscara vacía. En las zonas que dibuje, el objeto enmascarado subyacente se oculta o se muestra, dependiendo del tipo de máscara.

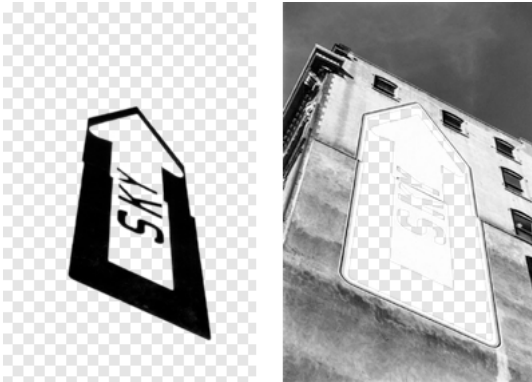
Utilizar los comandos Mostrar selección y Ocultar selección para crear una máscara

- 1 Seleccione la herramienta Varita mágica o cualquiera de recuadro o lazo en el panel Herramientas.
- 2 Seleccione píxeles en un mapa de bits.



Imagen original; píxeles seleccionados con la Varita mágica

- 3 Para que se muestre el área definida por la selección de píxeles, seleccione **Modificar > Máscara > Mostrar selección**. Para ocultar el área, seleccione **Modificar > Máscara > Ocultar selección**.



Resultado de Mostrar selección y de Ocultar selección

Se aplica una máscara de mapa de bits usando la selección de píxeles. Con las herramientas de mapa de bits del panel Herramientas, se puede seguir editando la máscara para mostrar u ocultar los demás píxeles del objeto enmascarado.

Acerca de la importación y exportación de máscaras de capa de Photoshop

En Photoshop es posible enmascarar imágenes utilizando máscaras de capa o capas agrupadas. Fireworks permite importar imágenes que tengan máscaras de capa sin perder la posibilidad de editarlas. Las máscaras de capa se importan como máscaras de mapa de bits.

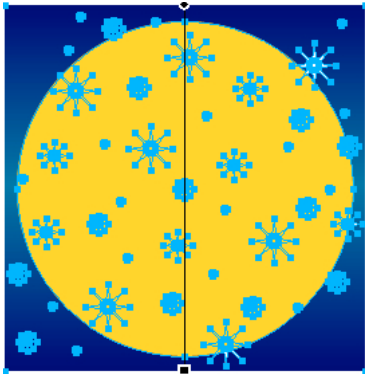
Las máscaras de Fireworks también se pueden exportar a Photoshop. Se convierten en máscaras de capa de Photoshop. Si los objetos enmascarados incluyen texto y se desea mantener la posibilidad de editar el texto en Photoshop, al exportar debe seleccionar **Mantener editabilidad** sobre el aspecto.

Nota: si se utiliza texto como objeto de máscara, se convierte en un mapa de bits y ya no podrá editarse como texto tras la importación en Photoshop.

Agrupar objetos para formar una máscara

Si se agrupan dos o más objetos para crear una máscara, el objeto superior se convierte en el objeto de máscara. El tipo de objeto superior determina el tipo de máscara (vector o mapa de bits).

- 1 Pulse la tecla Mayús y haga clic en dos o más objetos que se solapen.



Puede seleccionar objetos que estén en capas diferentes.

- 2 Seleccione Modificar > Máscara > Agrupar como máscara.



Seleccionar y mover máscaras

Seleccionar máscaras y objetos enmascarados por medio de las miniaturas de máscara

En el panel Capas, las miniaturas permiten seleccionar y editar sólo la máscara o los objetos enmascarados, sin que ello afecte a los demás objetos.

Al seleccionar la miniatura de máscara, aparecerá junto a ella el icono de máscara en el panel Capas. En el Inspector de propiedades se muestran y se pueden editar las propiedades de la máscara.

- Para seleccionar una máscara, haga clic en su miniatura en el panel Capas.
- Para seleccionar un objeto enmascarado, haga clic en su miniatura en el panel Capas.

Seleccionar máscaras y objetos enmascarados por medio de la herramienta Subselección

Utilice la herramienta Subselección para seleccionar máscaras y objetos enmascarados individuales en el lienzo sin seleccionar los demás componentes de la máscara. El Inspector de propiedades muestra las propiedades del objeto seleccionado.

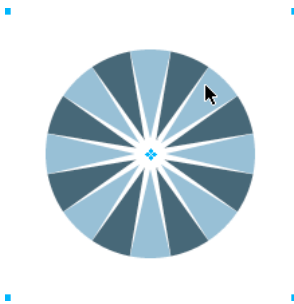
- ❖ Haga clic en el objeto en el lienzo con la herramienta Subselección.

Mover máscaras y objetos enmascarados

Es posible cambiar la posición de las máscaras y los objetos enmascarados. Se pueden mover de forma conjunta o por separado.

Mover juntos una máscara y sus objetos enmascarados

- 1 Utilice la herramienta Puntero para seleccionar la máscara en el lienzo.
- 2 Arrastre la máscara a otro lugar, pero con cuidado de no arrastrar el control de desplazamiento a menos que quiera mover el objeto enmascarado por separado.



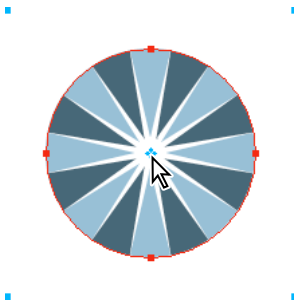
Mover máscaras y objetos enmascarados por separado desvinculándolos

- 1 En el panel Capas, haga clic en el icono de vínculo en la máscara.
Así se desvinculan las máscaras de los objetos enmascarados para que se puedan mover de manera independiente.
- 2 Seleccione la miniatura de una máscara u objeto enmascarado.
- 3 Arrastre el objeto u objetos en el lienzo con la herramienta Puntero.
Nota: si se seleccionan varios objetos enmascarados, se mueven todos juntos.
- 4 Para volver a vincular los objetos enmascarados con las máscaras, haga clic entre las miniaturas de máscara en el panel Capas.

Mover una máscara por separado mediante su tirador de desplazamiento

- 1 Utilice la herramienta Puntero para seleccionar la máscara en el lienzo.

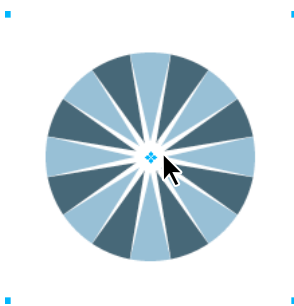
- 2 Seleccione la herramienta Subselección y arrastre el tirador de desplazamiento de la máscara a otro lugar.



Mover los objetos enmascarados independientemente de la máscara mediante el tirador de desplazamiento

- 1 Utilice la herramienta Puntero para seleccionar la máscara en el lienzo.
- 2 Arrastre el tirador de desplazamiento a otro lugar.

Los objetos se mueven sin afectar a la posición de la máscara.



Nota: si hay varios objetos enmascarados, se mueven todos juntos.

Mover los objetos enmascarados independientemente los unos de los otros

- ❖ Haga clic en un objeto con la herramienta Subselección para seleccionarlo y arrástrelo.

Éste es el único método que permite seleccionar y mover un objeto enmascarado individual sin afectar a otros objetos enmascarados.

Editar máscaras

Cambiando la posición, forma y color de una máscara, se puede variar la visibilidad de los objetos enmascarados. También se puede modificar el tipo de máscara y la forma en que se aplica. Además, es posible sustituir, desactivar o eliminar las máscaras. Los resultados de edición de una máscara se muestran inmediatamente en la miniatura del panel Capas aunque el propio objeto de la máscara no se vea en el lienzo.

Los objetos enmascarados también se pueden modificar. Es posible reordenarlos sin necesidad de mover la máscara. También cabe la posibilidad de añadir más objetos enmascarados a un grupo de máscara existente.

Modificar la forma de una máscara seleccionada

- ❖ Siga uno de estos procedimientos:
 - Dibuje encima de una máscara de mapa de bits con cualquiera de las herramientas de dibujo de mapas de bits.

- Desplace los puntos de un objeto de máscara vectorial con la herramienta Subselección.

Modificar el color de una máscara seleccionada

- Con las máscaras de mapa de bits de escala de grises, utilice las herramientas de mapa de bits para dibujar encima de la máscara usando varios valores de color de escala de grises.
- En el caso de las máscaras vectoriales de escala de grises, cambie el color del objeto de máscara.

***Nota:** utilice colores más claros para mostrar los objetos enmascarados, y más oscuros para ocultarlos.*

Añadir más objetos de máscara a una máscara

- 1 Elija Edición > Cortar para cortar el objeto u objetos seleccionados que desea añadir.
- 2 Seleccione la miniatura del objeto enmascarado en el panel Capas.
- 3 Seleccione Edición > Pegar como máscara.
- 4 Elija Añadir cuando se le pregunte si desea añadir a la máscara existente o reemplazarla.

Modificar una máscara mediante las herramientas de transformación

- 1 Utilice la herramienta Puntero para seleccionar la máscara en el lienzo.
- 2 Utilice una herramienta de modificación o un comando del submenú Modificar > Transformar para aplicar una transformación a la máscara.

Para aplicar una transformación sólo al objeto de máscara, es posible desvincular primero la máscara de los objetos de máscara en el panel Capas y entonces realizar la transformación.

Añadir objetos enmascarados a una selección enmascarada

- 1 Elija Edición > Cortar para cortar el objeto u objetos seleccionados que desea añadir.
- 2 Seleccione la miniatura del objeto enmascarado en el panel Capas.
- 3 Seleccione Edición > Pegar.

***Nota:** la utilización del comando Pegar dentro en una máscara existente no mostrará el trazo y relleno del objeto de máscara, a menos que la máscara original se hubiera aplicado usando su trazo y relleno.*

Reemplazar una máscara

- 1 Seleccione Edición > Cortar para cortar el objeto u objetos seleccionados que va a utilizar como máscara.
- 2 Seleccione la miniatura del objeto enmascarado en el panel Capas y elija Edición > Pegar como máscara.
- 3 Haga clic en Reemplazar cuando se le pregunte si desea añadir a la máscara existente o reemplazarla.

Desactivar o activar una máscara seleccionada

La desactivación de una máscara la oculta temporalmente.

❖ Siga uno de estos procedimientos:

- En el menú de opciones del panel Capas, seleccione Desactivar máscara o Activar máscara.
- Seleccione Modificar > Máscara > Desactivar máscara o Modificar > Máscara > Activar máscara.

Cuando la máscara está desactivada, se muestra una X roja en su miniatura. Para activarla, puede hacer clic en la X.

Eliminar una máscara seleccionada

La eliminación de una máscara la elimina permanentemente.

1 Siga uno de estos procedimientos:

- En el menú de opciones del panel Capas, seleccione Suprimir máscara.
- Seleccione Modificar > Máscara > Suprimir máscara.
- En el panel Capas, arrastre la miniatura de la máscara al icono de cubo de basura.

2 Seleccione aplicar o descartar el efecto de la máscara sobre los objetos enmascarados antes de quitar la máscara:

Aplicar Mantiene los cambios realizados en el objeto, pero la máscara deja de ser editable. Si el objeto que se ha enmascarado es vectorial, la máscara y el objeto vectorial se convierten en una sola imagen de mapa de bits.

Descartar Ignora los cambios realizados y restaura la forma original del objeto.

Cancelar Anula la operación de eliminación y deja intacta la máscara.

Modificar la forma en que se aplican las máscaras

Cuando hay una máscara seleccionada, el Inspector de propiedades permite cambiar la forma en que se aplica la máscara. Si el Inspector de propiedades está minimizado, haga clic en la flecha de expansión para ver todas las propiedades.

De forma predeterminada las máscaras vectoriales se aplican usando su contorno de trazado. Mostrar el trazo y el relleno de la máscara produce el mismo resultado que utilizar Pegar dentro para crear máscaras.



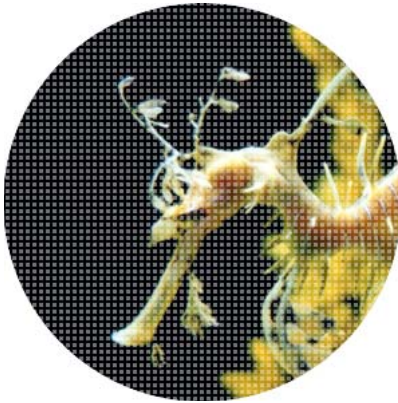
Máscara vectorial aplicada usando el contorno de su trazado con Mostrar relleno y trazo activado

Si se aplica una máscara de mapa de bits por su canal alfa, es posible crear una máscara que parezca una máscara vectorial aplicada por su contorno de trazado. La transparencia del objeto de máscara afecta a la visibilidad del objeto que se está enmascarando.



Un máscara de mapa de bits aplicada por su canal alfa

Tanto las máscaras de mapa de bits como las de vectores pueden aplicarse utilizando su aspecto de escala de grises. La luminosidad de los píxeles de la máscara determina la porción del objeto enmascarado que se mostrará. Los píxeles claros muestran el objeto enmascarado, mientras que los más oscuros ocultan la imagen y muestran el fondo. Esta técnica crea efectos interesantes si el objeto de máscara contiene un relleno de patrón o degradado.



Una máscara vectorial con un relleno de patrón aplicada por su aspecto de escala de grises

Es posible convertir máscaras vectoriales en máscaras de mapas de bits, pero no al contrario.

Aplicar una máscara vectorial por su contorno de trazado

- ❖ Seleccione Contorno de trazado en el Inspector de propiedades cuando esté seleccionada una máscara vectorial.

Mostrar el relleno y el trazo de una máscara vectorial

- ❖ Seleccione Mostrar relleno y trazo en el Inspector de propiedades cuando esté seleccionada una máscara vectorial que se haya aplicado por su trazado de contorno.

Aplicar una máscara de mapa de bits por su canal alfa

- ❖ Seleccione Canal Alfa en el Inspector de propiedades cuando esté seleccionada una máscara de mapa de bits.

Aplicar una máscara vectorial o de mapa de bits por su aspecto de escala de grises

- ❖ Seleccione Aspecto de escala de grises en el Inspector de propiedades cuando esté seleccionada una máscara.

Convertir una máscara vectorial en una máscara de mapa de bits

- 1 Seleccione la miniatura del objeto de máscara en el panel Capas.
- 2 Seleccione Modificar > Allanar selección.

Mezcla y transparencia

Componer es el proceso de variar la transparencia o la interacción de colores de dos o más objetos solapados. En Fireworks, los modos de mezcla permiten crear imágenes compuestas.

Los modos de mezcla

Al seleccionar un modo de mezcla, Fireworks lo aplica a todo el objeto seleccionado. Los objetos en un documento o capa pueden tener modos de mezcla distintos a los de otros objetos de ese mismo documento o capa.

Cuando se agrupan objetos con distintos modos de mezcla, el modo de mezcla del grupo prevalece sobre los modos definidos para cada objeto. Éstos se restablecen al desagrupar los objetos.

Nota: los modos de mezcla no funcionan en documentos de símbolos.

Elementos en modo de mezcla

Color de mezcla Color al que se aplica el modo de mezcla.

Opacidad Grado de transparencia con el que se aplica el modo de mezcla.

Color base Color de los píxeles debajo del color de mezcla.

Color resultante Resultado del efecto del modo de mezcla sobre el color base.

Modos de mezcla

Normal No aplica ningún modo de mezcla.

Disolver Elige de forma aleatoria colores entre la capa actual y la de fondo para crear el efecto de mezcla.

Oscurecer Selecciona el color más oscuro del color de mezcla y el color base para utilizarlos como color resultante. Este modo sólo reemplaza los píxeles que son más claros que el color de mezcla.

Multiplicar Multiplica el color base por el color de mezcla, con lo que se obtienen colores más oscuros.

Oscurecimiento de color Oscurece el color base de cada canal para reflejar el color de mezcla aumentando el contraste. Si se realiza la mezcla con blanco, no se produce ningún cambio.

Oscurecimiento lineal Inspecciona cada canal de las capas actual y de fondo, y oscurece el color de fondo para reflejar el color de mezcla, reduciendo el brillo. El efecto general es oscurecer la imagen. El color neutro es blanco, por lo que el Oscurecimiento lineal con blanco no produce ningún efecto.

Aclarar Selecciona el color más claro del color de mezcla y el color base para utilizarlos como color resultante. Este modo sólo reemplaza los píxeles que son más oscuros que el color de mezcla.

Pantalla Multiplica el inverso del color de mezcla por el color base, con lo que se obtiene un efecto de decoloración.

Aclarado de color Ilumina el color base para reflejar el color de mezcla disminuyendo el contraste. Si se realiza la mezcla con negro, no se produce ningún cambio.

Aclarado lineal Inspecciona cada canal de las capas actual y de fondo, y aclara el color de fondo para reflejar el color de mezcla, aumentando el brillo. El efecto general es aclarar la imagen. El color neutro es negro, por lo que el Aclarado lineal con negro no produce ningún efecto.

Solapamiento Multiplica o trama los colores, dependiendo del color base. Los motivos o los colores se solapan a los píxeles existentes al tiempo que se mantienen las iluminaciones y las sombras del color base. El color base no se reemplaza sino que se mezcla con el color de mezcla para reflejar la luminosidad u oscuridad del color original.

Iluminación suave Oscurece o aclara los colores, dependiendo del color de mezcla. El efecto es similar al que se obtiene al iluminar la imagen con un foco difuso. Si el color de mezcla (origen de la luz) es más claro que un 50% de gris, la imagen se aclarará como si estuviera sobreexpuesta. Si el color de mezcla es más oscuro que un 50% de gris, la imagen se oscurecerá como si se quemara. Pintar con colores blancos o negros puros produce un área mucho más oscura o clara pero no da como resultado blancos ni negros puros.

Iluminación intensa Multiplica o trama los colores, dependiendo del color de mezcla. El efecto es similar al que se obtiene al iluminar la imagen con un foco intenso. Si el color de mezcla (origen de la luz) es más claro que un 50% de gris, la imagen se aclarará como si estuviera tramada. Esto resulta útil para añadir resaltados a una imagen. Si el color de mezcla es más oscuro que un 50% de gris, la imagen se oscurecerá como si se multiplicara. Esto resulta útil para añadir sombras a una imagen. Pintar con negros o blancos puros genera negros o blancos puros.

Luz intensa Un modo de mezcla de aumento del contraste que combina los efectos de los modos Subexposición de color y Sobreexposición de color. Si el color de mezcla es más oscuro que el gris intermedio, Luz intensa oscurece la imagen aumentando el contraste. En caso contrario, la imagen se aclara reduciendo el contraste.

Luz lineal Combinación de Oscurecimiento lineal y Aclarado lineal que ajusta el brillo. Si el color de la capa de mezcla es más oscuro que el gris intermedio, Luz lineal disminuye el brillo de la imagen. De lo contrario, Luz lineal aumenta el brillo de la imagen.

Luz focal Sustituye el color, según el color de la mezcla. Si el color de mezcla es más claro que un 50% de gris, se reemplazarán los píxeles más oscuros que el color de mezcla. Si el color de mezcla es más oscuro que un 50% de gris, se reemplazarán los píxeles más claros que el color de mezcla.

Mezcla definida Reduce los colores de una imagen limitándolos a ocho colores puros.

Diferencia Sustraer el color de mezcla del color base o el color base del color de mezcla. El color con menos brillo se resta del que tiene más brillo.

Exclusión Crea un efecto similar pero más bajo de contraste que el modo Diferencia. Mezclar con blanco invierte los valores del color base. Si se realiza la mezcla con negro, no se produce ningún cambio.

Matiz Combina el valor de matiz del color de mezcla con la luminancia y la saturación del color base para crear el color resultante.

Saturación Combina la saturación del color de mezcla con la luminancia y el matiz del color base para crear el color resultante.

Color Combina el matiz y la saturación del color de mezcla con la luminancia del color base para crear el color resultante. Este modo conserva los niveles de grises para colorear imágenes monocromas y aplicar tintas en imágenes en color.

Luminosidad Combina la luminancia del color de mezcla con el matiz y la saturación del color base.















Invertir Invierte el color base.

Tinta Añade gris al color base.

Suprimir Elimina todos los píxeles del color base, incluidos los que se encuentren en la imagen de fondo.

Para obtener información general y ejemplos relativos a los modos de mezcla (en especial, los modos de mezcla de Photoshop), consulte el siguiente sitio Web: www.pegtop.net/delphi/articles/blendmodes/.

Ejemplos de modos de mezcla

 <i>Imagen original</i>	 <i>Normal</i>	 <i>Multiplicar</i>
 <i>Pantalla</i>	 <i>Oscurecer</i>	 <i>Aclarar</i>
 <i>Diferencia</i>	 <i>Matiz</i>	 <i>Saturación</i>
 <i>Color</i>	 <i>Luminosidad</i>	 <i>Invertir</i>
 <i>Tinta</i>	 <i>Suprimir</i>	

Ajustar la opacidad y aplicar mezclas

Utilice el Inspector de propiedades o el panel Capas para ajustar la opacidad de los objetos seleccionados y aplicar los modos de mezcla. El valor 100 en Opacidad produce un objeto completamente opaco. El valor 0 (cero) produce un objeto totalmente transparente.

También se puede especificar un modo de mezcla y una opacidad antes de dibujar un objeto.

Especificar un modo de mezcla y una opacidad antes de dibujar un objeto

- ❖ Con la herramienta pertinente seleccionada en el panel Herramientas, defina las opciones de mezcla y opacidad en el Inspector de propiedades antes de dibujar el objeto.

Nota: las opciones de mezcla y opacidad no están disponibles para todas las herramientas.

Definir un modo de mezcla y un nivel de opacidad para objetos existentes

- 1 Con dos objetos superpuestos, seleccione el objeto superior.
- 2 Seleccione una opción de mezcla en el menú emergente Modo de mezcla del Inspector de propiedades o del panel Capas.
- 3 Elija un valor en el deslizador emergente Opacidad o escríbalo en el cuadro de texto.

Definir un modo de mezcla y un nivel de opacidad predeterminados que se apliquen a los objetos conforme los dibuje

- 1 Elija Seleccionar > Anular selección para evitar la aplicación accidental de un modo de mezcla y de una opacidad.
- 2 Con una herramienta de dibujo vectorial o de mapa de bits seleccionada, elija un modo de mezcla y un nivel de opacidad en el Inspector de propiedades.

El modo de mezcla y el nivel de opacidad elegidos se utilizarán como predeterminados para los siguientes objetos que dibuje con esa herramienta.

Aplicación del filtro automático Relleno de color

El filtro automático Relleno de color de Fireworks permite ajustar el color de un objeto alterando la opacidad y el modo de mezcla del objeto. El filtro Relleno de color produce el mismo resultado que superponer el objeto con otro que tenga otra opacidad y modo de mezcla.

Capítulo 11: Estilos, símbolos y direcciones URL

Adobe® Fireworks® contiene tres paneles en los que se almacenan y se recuperan estilos, símbolos y direcciones URL. Los estilos se almacenan en el panel Estilos; los símbolos del documento actual, en el panel Biblioteca de documentos; y las direcciones URL, en el panel URL. De forma predeterminada, los tres paneles comparten el grupo de paneles Activos.

Para ver un tutorial de vídeo sobre el uso de estilos y símbolos en Fireworks, visite www.adobe.com/go/lrvid4033_fw_es.

Estilos

Para guardar y volver a aplicar un conjunto de rellenos, trazos, filtros y atributos de texto predefinidos, cree un estilo. Al aplicar un estilo, el objeto adopta todas sus características.

Nota: los objetos de mapa de bits reciben únicamente los atributos de filtro de un estilo.



Fireworks incluye muchos estilos predefinidos. Estos estilos se pueden cambiar y eliminar, y es posible añadirles nuevas características. El DVD de Fireworks y el sitio Web de Adobe incluyen muchos otros estilos predefinidos que se pueden importar a Fireworks. También es posible exportar estilos y compartirlos con otros usuarios de Fireworks, o importarlos de otros documentos de Fireworks.

Aplicar un estilo

Use el panel Estilos para crear, almacenar y aplicar la gama completa de estilos a objetos y texto.



Para un acceso rápido al subconjunto de estilos que se encuentra en un documento, use el menú de estilos actual en el Inspector de propiedades.

- 1 Seleccione los objetos del lienzo en los que desea aplicar el estilo.
- 2 Seleccione Ventana > Estilos para mostrar el panel Estilos.
- 3 Elija Documento actual para acceder a los estilos utilizados actualmente o seleccione un estilo preestablecido del menú emergente para acceder a los estilos predefinidos de Fireworks.

Nota: si no hay estilos en un documento, el panel Estilos seguirá vacío hasta que seleccione algún estilo preestablecido.

- 4 Haga clic en un estilo del panel.

Véase también

[“Guardar e importar estilos”](#) en la página 151

[“Editar o redefinir estilos”](#) en la página 151

[“Romper el vínculo con un estilo”](#) en la página 152

Crear y eliminar estilos


Es posible crear un estilo con los atributos de un objeto seleccionado. En un estilo pueden guardarse los siguientes atributos:

- Tipo y color de relleno, incluidos patrones, texturas y atributos de degradado vectorial, como ángulo, posición y opacidad
- Tipo y color de trazo
- Filtros
- Atributos de texto, como fuente, tamaño de punto, estilo (negrilla, cursiva o subrayado), alineación, suavizado, ajuste automático entre caracteres, escala horizontal, seguimiento e interlineado

Al crear un estilo de un grupo, sólo se definen los efectos en el estilo creado. Al aplicar un estilo a un grupo, sólo se aplica el efecto a todo el grupo. Los atributos de trazado no se aplican a todos los elementos.

Si se suprime un estilo personalizado, no lo podrá recuperar. Sin embargo, cualquier objeto que utilice el estilo conservará sus atributos.

Crear un estilo

- 1 Cree o seleccione un objeto vectorial o de texto con los atributos de trazo, relleno, filtro o texto que desee.
- 2 Haga clic en el botón Nuevo estilo  de la parte inferior del panel Estilos o del Inspector de propiedades.
- 3 Seleccione los atributos que desea que formen parte del estilo.

***Nota:** para guardar otros atributos de texto, utilice la opción Texto otro.*

- 4 Asigne un nombre al estilo y haga clic en Aceptar.

Cambio del nombre de un estilo

- 1 Seleccione un estilo en el panel Estilos.
- 2 Seleccione Cambiar nombre de estilo en el menú de opciones del panel Estilos.
- 3 Escriba un nombre nuevo para el estilo y haga clic en Aceptar.

Basar un estilo nuevo en otro existente

- 1 Aplique el estilo existente a un objeto seleccionado.
- 2 Edite los atributos del objeto.
- 3 Guarde los atributos al crear un estilo.

Eliminar un estilo

- 1 Seleccione un estilo en el panel Estilos.

Haga clic mientras pulsa la tecla Mayús para seleccionar varios estilos; mantenga pulsada la tecla Control (Windows) o Comando (Mac OS) al tiempo que hace clic para seleccionar estilos no consecutivos.

- 2 Haga clic en el botón Eliminar estilo .

Editar o redefinir estilos

Edite los estilos para activar o desactivar propiedades específicas como el relleno o el trazo. Redefina los estilos para modificar cualquier filtro incluido en ellos.

Al editar o redefinir un estilo, todos los objetos que se le han aplicado se actualizan de manera automática. Sin embargo, es posible romper el vínculo entre objetos y estilos seleccionados. Consulte [“Romper el vínculo con un estilo”](#) en la página 152.

Véase también

[“Editar y personalizar filtros automáticos”](#) en la página 125


Editar un estilo

- 1 Elija Seleccionar > Anular selección para anular la selección de todos los objetos del lienzo.
- 2 Haga doble clic en un estilo del panel Estilos.
- 3 En el cuadro de diálogo Editar estilo, seleccione o de seleccione atributos.
- 4 Haga clic en Aceptar para aplicar los cambios al estilo.

Redefinir un estilo

- 1 En el lienzo, seleccione un objeto que utilice el estilo.
- 2 En el Inspector de propiedades, modifique los filtros aplicados y, a continuación, haga clic en el botón Redefinir estilo.

Nota: al redefinir un estilo de un grupo, sólo se redefinen los efectos. Se ignoran todos los atributos de trazado.

 Para reemplazar rápidamente un estilo por otro en los estilos de Documento actual, mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) mientras arrastra un estilo a otro en el panel Estilos.

Guardar e importar estilos

Para ahorrar tiempo y mantener la coherencia, puede compartir estilos exportándolos para que otros usuarios los utilicen.

Guardar la biblioteca de estilos

Puede guardar los estilos creados o editados como una biblioteca de estilos.

- 1 Seleccione Guardar biblioteca de estilos en el menú de opciones del panel Estilos.
- 2 Introduzca el nombre y la ubicación de la biblioteca de estilos.
- 3 Haga clic en Guardar.

Importar estilos

- 1 Seleccione Importar biblioteca de estilos en el menú de opciones del panel Estilos.
- 2 Seleccione una biblioteca de estilos (*.stl) para importar. La biblioteca de estilos está disponible en varios documentos y varias sesiones de Fireworks.

Cargar estilos en el documento actual

- 1 Seleccione Cargar estilo en el menú de opciones del panel Estilos.
- 2 Seleccione una biblioteca de estilos (*.stl) para cargar el documento actual. Los estilos cargados están disponibles para el documento actual.

Cambiar el tamaño del icono de estilo

- ❖ Para cambiar el tamaño de los iconos de vista previa de estilos, seleccione Iconos grandes en el menú de opciones del panel Estilos para alternar entre los tamaños grande y pequeño de vista previa.

Copiar atributos de un objeto a otro sin aplicar ningún estilo

- 1 Seleccione el objeto cuyos atributos desee copiar.
- 2 Seleccione Edición > Copiar.
- 3 Anule la selección del objeto original y, a continuación, seleccione los objetos a los que desee aplicar los atributos nuevos.
- 4 Seleccione Edición > Pegar atributos.

Romper el vínculo con un estilo

Es posible romper el vínculo entre un objeto y el estilo que se le ha aplicado. El objeto mantiene los mismos atributos pero ya no sufre cambios si se cambia su estilo.

- 1 Seleccione el objeto que tiene el estilo aplicado.
- 2 En el área inferior derecha del Inspector de propiedades, haga clic en el botón Romper vínculo al estilo.



Si el Inspector de propiedades está minimizado, elija Romper vínculo al estilo en el menú del panel Estilos.

Quitar anulaciones de estilos de los objetos

- 1 Seleccione los objetos modificados después de aplicar un estilo.
- 2 Seleccione Deshacer anular en el menú de opciones del panel Estilos.

Seleccionar estilos sin usar en el documento actual

- ❖ Elija Seleccionar estilos no utilizados en el menú de opciones del panel Estilos.

Duplicar estilos

- 1 Seleccione un estilo en el panel Estilos.
- 2 Seleccione Duplicar estilo en el menú de opciones del panel Estilos.

Símbolos

Fireworks tiene tres tipos de símbolos: símbolos gráficos, de botón y de animación. Al editar el *objeto de símbolo* original, las *instancias* copiadas cambian de manera automática para reflejar el símbolo editado (a menos que se rompa el vínculo entre ambos).

Los símbolos son útiles cuando se desea volver a utilizar un elemento gráfico. También permiten crear botones y objetos de animación en varios estados.

Véase también

[“Crear símbolos de botón”](#) en la página 184

[“Crear símbolos de animación”](#) en la página 206

Crear símbolos

Los símbolos se pueden crear a partir de cualquier objeto, bloque de texto o grupo y después se pueden guardar en la ficha Biblioteca común del panel Activos. Desde aquí, puede editar el símbolo y colocarlo en sus documentos.

Crear un símbolo a partir de un objeto seleccionado

- 1 Seleccione el objeto y elija Modificar > Símbolo > Convertir en símbolo.
- 2 Introduzca un nombre para el símbolo en el cuadro Nombre.
- 3 Seleccione un tipo de símbolo.
- 4 Para escalar el símbolo sin distorsionar su geometría, seleccione Activar guías de escala en 9 divisiones. Consulte [“Escala de 9 divisiones”](#) en la página 49.
- 5 Para guardar el símbolo para que pueda utilizarse en varios documentos, seleccione la opción Guardar en Biblioteca común.
- 6 Haga clic en Aceptar para guardar el símbolo.

El objeto seleccionado se convierte en una instancia del símbolo, y el Inspector de propiedades muestra las opciones de símbolo.

Crear un símbolo desde cero

- 1 Siga uno de estos procedimientos:
 - Seleccione Edición > Insertar > Nuevo símbolo.
 - Elija Nuevo símbolo en el menú de opciones del panel Biblioteca de documentos.
- 2 Seleccione un tipo de símbolo.
- 3 Para utilizar las guías de escala de 9 divisiones para escalar el símbolo, seleccione la opción Activar guías de escala en 9 divisiones y, a continuación, haga clic en Aceptar.
- 4 Cree el símbolo mediante las herramientas del panel Herramientas.

Colocar una instancia de un símbolo

- ❖ Arrastre un símbolo desde el panel Biblioteca de documentos hasta el documento actual.



Instancia de un símbolo del lienzo

Editar un símbolo y todas sus instancias

Al editar un símbolo, todas las instancias asociadas a él se actualizan de manera automática para reflejar la mayoría de las modificaciones. Sin embargo, algunas propiedades son independientes. Para obtener más información, consulte [“Editar instancias de símbolo específicas”](#) en la página 155.

Editar un símbolo

- 1 Para acceder al modo de edición de símbolos, realice una de las acciones siguientes:
 - En el lienzo, haga doble clic en una instancia de símbolo.
 - Seleccione una instancia y elija **Modificar > Símbolo > Editar símbolo**.
 - En el panel Biblioteca de documentos, haga doble clic en un icono de símbolo.
 - (Sólo para símbolos de animación) Haga clic en el botón **Editar** del cuadro de diálogo **Animar**.
- 2 Cambie el símbolo como precise.

Nota: si el símbolo seleccionado no está activado para usar la escala de nueve divisiones, puede editarlo dentro del propio contexto. Elija **Modificar > Símbolo > Editar en ubicación**.

💡 Utilice las guías de escala de 9 divisiones para evitar distorsiones al cambiar el tamaño del símbolo. Consulte [“Escala de 9 divisiones”](#) en la página 49.

Cambio de la edición de símbolos a la edición de páginas

Al editar un símbolo, el panel del documento se encuentra en modo de edición de símbolos. Este modo atenúa otros objetos del lienzo, lo que le permite modificar rápidamente los símbolos en el contexto de toda la página. (Una excepción son los símbolos que usan escala de 9 divisiones, que aparecen solos).

Para pasar de la edición de símbolos a la edición de páginas, realice una de las siguientes acciones:

- En el lienzo, haga doble clic en una zona vacía.
- En la bandeja de la parte superior del panel del documento, haga clic en el icono de página o en la flecha hacia atrás. (Si el símbolo está anidado, la bandeja también proporciona acceso al símbolo que lo contiene).

Cambiar el nombre de un símbolo

- 1 En el panel Biblioteca de documentos, haga doble clic en el nombre del símbolo.
- 2 En el cuadro de diálogo **Convertir en símbolo**, cambie el nombre y haga clic en **Aceptar**.

Duplicar un símbolo

- 1 Seleccione el símbolo en el panel Biblioteca de documentos.
- 2 Seleccione **Duplicar** en el menú de opciones del panel Biblioteca de documentos.

- 3 Cambie el nombre y el tipo del duplicado si lo desea y haga clic en Aceptar.

Cambiar tipo de símbolo

- 1 Haga doble clic en el nombre del símbolo en el panel Biblioteca.
- 2 Seleccione otro tipo.

Seleccionar todos los símbolos que aún no se han utilizado en el panel Biblioteca de documentos

- ❖ Elija Seleccionar elementos no utilizados en el menú de opciones del panel Biblioteca de documentos.

Eliminar un símbolo y todas sus instancias

- ❖ En el panel Biblioteca de documentos, arrastre el símbolo hasta el icono de cubo de basura.

Intercambiar un símbolo

- 1 En el lienzo, haga clic con el botón derecho del ratón sobre un símbolo y seleccione Intercambiar símbolo.
- 2 En el cuadro de diálogo Intercambiar símbolo, seleccione otro símbolo de la Biblioteca de documentos y haga clic en Aceptar.

Editar instancias de símbolo específicas

Al hacer doble clic en una instancia para editarla, en realidad se está editando el símbolo en sí. Para editar únicamente la instancia actual, es preciso romper el vínculo entre la instancia y el símbolo. De esta manera se rompe permanentemente la relación entre los dos. Las futuras ediciones que se realicen en el símbolo no se reflejarán en la instancia inicial.

Los símbolos de botón tienen varias funciones que le permiten mantener las relaciones instancia-símbolo y, al mismo tiempo, asignar textos de botón y direcciones URL únicos a cada instancia.

Para ajustar los comportamientos de JavaScript en relación con los símbolos de componente, edite sus valores en el panel Propiedades de símbolo. Para añadir propiedades personalizables a dicho panel, debe editar el archivo JavaScript asociado al símbolo.

Romper vínculos de símbolos

- 1 Seleccione la instancia.
- 2 Seleccione Modificar > Símbolo > Separar.

La instancia seleccionada se convierte en grupo. El símbolo del panel Biblioteca de documentos deja de estar asociado a ese grupo. Tras desvincularse de un símbolo, las instancias de botón pierden sus características de símbolo de botón y las instancias de animación pierden sus características de símbolo de animación.

Editar una instancia sin romper el vínculo del símbolo

- 1 Seleccione la instancia.
- 2 Modifique las propiedades de la instancia en el Inspector de propiedades.

Se pueden modificar estas propiedades de instancia sin que el símbolo ni otras instancias se vean afectadas:

- Modo de mezcla
- Opacidad

- Filtros
- Anchura y altura
- Coordenadas x e y

Crear y utilizar símbolos de componente

Los símbolos de componente son símbolos gráficos que pueden escalarse de forma inteligente y a los que se puede asignar atributos específicos mediante un archivo JavaScript (JSF). Si se modifica una instancia mediante el panel Propiedades se verán afectados los símbolos y el resto de instancias. Sin embargo, si se modifican parámetros en el panel Propiedades de símbolo (Ventana > Propiedades de símbolo) únicamente se ve afectada la instancia seleccionada.

Fireworks incluye una biblioteca de símbolos de componente prediseñados. Es posible personalizar estos símbolos para adaptarlos al aspecto de un sitio Web o interfaz de usuario en particular.

Añadir un símbolo de componente a un documento

- 1 Seleccione Biblioteca común en el menú Ventana.
- 2 Para utilizar un símbolo, arrastre y suelte el símbolo desde el panel Biblioteca común al lienzo de Fireworks.

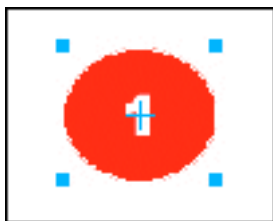
Ajustar las propiedades de los símbolos de componente

- 1 En el lienzo, seleccione el símbolo.
- 2 En el panel Propiedades de símbolo (Ventana > Propiedades de símbolo), ajuste los parámetros como estado, etiqueta y color.

💡 Para crear botones interactivos para prototipos de sitios Web basados en HTML y prototipos de software, consulte “Divisiones interactivas” en la página 169.

Crear un símbolo de componente

- 1 Cree el objeto cuyos atributos desee personalizar.



Este símbolo podría tener como opciones personalizables el color y el número de viñeta.

- 2 Al crear el objeto, personalice los nombres de los elementos que podrán editarse. Para ello, escriba un nombre en el panel Capas. Por ejemplo, un campo de texto editable podría llamarse “etiqueta”. Este nombre se utiliza en el archivo JavaScript.

Nota: para evitar errores de JavaScript, no incluya espacios en los nombres de las funciones. Por ejemplo, utilice “etiqueta_de_número” en lugar de “etiqueta de número”.

- 3 Seleccione el objeto y elija Modificar > Símbolo > Convertir en símbolo.
- 4 Introduzca un nombre para el símbolo en el cuadro Nombre.

- 5 Seleccione Gráfico como tipo de símbolo, elija Guardar en Biblioteca común y, a continuación, haga clic en Aceptar.
- 6 Cuando aparezca el mensaje, guarde el nuevo símbolo en la carpeta predeterminada de símbolos personalizados Custom Symbols o cree otra carpeta en el mismo nivel que la carpeta predeterminada.
Nota: los símbolos de componente deben guardarse en una carpeta dentro de la biblioteca común.
Tras guardarlo, el símbolo desaparece del lienzo y aparece en la Biblioteca común.
- 7 En el menú Comandos, seleccione Crear script de símbolos.
- 8 Haga clic en el botón para examinar de la esquina superior derecha del panel y vaya al archivo PNG del símbolo. La ubicación predeterminada es la siguiente:
 - Microsoft® Windows® XP: <usuario>\Datos de programa\Adobe\Fireworks CS4\Common Library\Custom Symbols
 - Windows Vista®: \Usuarios\<nombreusuario>\AppData\Roaming\Adobe\Fireworks CS4\Common Library\Custom Symbols
 - Mac® OS: <nombreusuario>/Soporte de aplicación/Adobe/Fireworks CS4/Common Library/Custom Symbols
- 9 Haga clic en el botón más para añadir un nombre al elemento.
- 10 En el cuadro Nombre de elemento, escriba el nombre del elemento que se va a personalizar. Por ejemplo, para personalizar el campo de texto denominado “etiqueta”, escriba “etiqueta”.
- 11 En el cuadro Atributo, seleccione el nombre del atributo que desea personalizar. Por ejemplo, para personalizar el texto de la etiqueta, seleccione textChars.
Nota: para obtener más información acerca de estas opciones de atributos, consulte Ampliación de Fireworks.
- 12 En el campo Nombre de propiedad, escriba el nombre de la propiedad personalizable, por ejemplo, “Etiqueta” o “Número”. Este nombre de propiedad aparece en el panel Propiedades de símbolo.
- 13 En el campo Valor, escriba un valor predeterminado para la propiedad utilizada cuando se coloca por primera vez una instancia del símbolo en un documento.
- 14 En caso necesario, añada otros elementos.
- 15 Guarde las opciones seleccionadas y cree un archivo JavaScript.
- 16 Seleccione Volver a cargar en el menú de opciones del panel Biblioteca común para cargar el nuevo símbolo.
Después de crear el archivo JavaScript, se puede crear una instancia al arrastrar el símbolo al lienzo. Después sus atributos podrán cambiarse en el panel Propiedades de símbolo.

Nota: si se elimina o se cambia el nombre de un objeto al que el archivo de comandos hace referencia, aparecerán errores en el panel Propiedades de símbolo.

Guardar un símbolo existente como símbolo de componente

- 1 Seleccione un símbolo en el panel Biblioteca de documentos.
- 2 Seleccione Guardar en Biblioteca común en el menú de opciones del panel Biblioteca de documentos.
- 3 Cree un archivo JavaScript para controlar las propiedades del símbolo.

Creación de propiedades de símbolos editables mediante JavaScript

Al guardar un símbolo de componente, Fireworks guarda un archivo PNG en las siguientes carpetas predeterminadas:

- (Windows XP) <usuario>\Datos de programa\Adobe\Fireworks CS4\Common Library\Custom Symbols

- (Windows Vista) \Users\<usuario>\AppData\Roaming\Adobe\Fireworks CS4\Common Library\Custom Symbols
- (Mac OS) <usuario>/Soporte de aplicación/Adobe/Fireworks CS4/Common Library/Custom Symbols

Para crear un símbolo de componente, se debe crear y guardar un archivo JavaScript con extensión .JSF en la misma ubicación y con el mismo nombre que el símbolo. Por ejemplo, miboton.grafico.png crearía un archivo JavaScript con el nombre miboton.jsf.

El panel de creación de scripts de símbolos permite a los usuarios que no son programadores asignar atributos de símbolo simples y crear el archivo JavaScript automáticamente. Para abrir este panel, seleccione la opción para crear scripts de símbolos en el menú Comandos.

Crear el archivo JavaScript

Para añadir parámetros editables al símbolo, es necesario definir dos funciones en el archivo JavaScript:

- `function setDefaultValues()` –define los parámetros que se pueden editar y los valores predeterminados de esos parámetros.
- `function applyCurrentValues()` –aplica al símbolo gráfico los valores especificados en el panel Propiedades de símbolo.

El siguiente es un ejemplo de archivo .JSF para crear un símbolo personalizado:

```
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;
}
```

Para comprender mejor la manera de utilizar el archivo .JSF para personalizar propiedades de símbolos, examine los componentes de ejemplo incluidos con el software.

Importar y exportar símbolos

El panel Biblioteca de documentos guarda los símbolos creados o importados en el documento actual. El panel Biblioteca de documentos es específico para el documento actual. Para utilizar símbolos de una biblioteca de otro documento, impórtelos, expórtelos, cópielos o arrástrelos.

Importar uno o varios símbolos preparados a partir de una biblioteca de símbolos de Fireworks

Es posible importar símbolos de animación preparados, símbolos gráficos y símbolos de botón, así como barras de navegación y temas con símbolos múltiples.

- 1 Abra un documento de Fireworks.
- 2 Seleccione una carpeta en el panel Biblioteca común.

También es posible importar símbolos de archivos PNG de biblioteca previamente exportados y situados en el disco duro, en un CD o en una red.

Importar símbolos de otro archivo al documento actual

- 1 Seleccione Importar símbolos en el menú de opciones del panel Biblioteca de documentos.
- 2 Abra la carpeta que contiene el archivo PNG, elija el archivo y haga clic en Abrir.
- 3 Seleccione los símbolos que desee importar y haga clic en Importar.

Los símbolos importados aparecen en el panel Biblioteca de documentos.

Importar un símbolo mediante arrastrar y colocar o mediante copiar y pegar

❖ Siga uno de estos procedimientos:

- Arrastre una instancia desde el documento que contiene el símbolo al documento de destino.
- Copie una instancia en el documento que contiene el símbolo y después péguela en el documento de destino.

El símbolo se importa en el panel Biblioteca de documentos del documento de destino y conserva la relación con el símbolo del documento original.

Exportar símbolos

- 1 Seleccione Exportar símbolos en el menú de opciones del panel Biblioteca de documentos.
- 2 Seleccione los símbolos que desee exportar y haga clic en Exportar.
- 3 Desplácese a una carpeta, escriba un nombre para el archivo de símbolos y haga clic en Guardar.

Fireworks guarda los símbolos en un archivo PNG.

Actualizar símbolos e instancias exportados en varios documentos

Los símbolos importados conservan su vínculo con el documento de símbolos original. Puede editar el documento de símbolos original y, a continuación, actualizar los documentos de destino para reflejar la edición.

- 1 En el documento original, haga doble clic en una instancia o seleccione una instancia y elija Modificar > Símbolo > Editar símbolo.
- 2 Modifique el símbolo.
- 3 Guarde el archivo.
- 4 En el documento en el que haya importado el símbolo, seleccione el símbolo en el panel Biblioteca de documentos.
- 5 Seleccione Actualizar en el menú de opciones del panel Biblioteca de documentos.

***Nota:** para actualizar todos los símbolos importados, seleccione todos los símbolos del panel Biblioteca de documentos y elija Actualizar.*

URL

Al asignar una URL a un objeto Web, se crea un vínculo con un archivo, como una página Web. Las URL se pueden asignar a divisiones, zonas interactivas y botones. Para guardar, editar y organizar URL para su reutilización, cree una biblioteca de URL en el panel URL.

Por ejemplo, si un sitio Web contiene varios botones de navegación para volver a la página principal, añada la dirección URL de la página principal al panel URL. A continuación seleccione esta URL en la biblioteca de URL para asignarla a cada botón de navegación. Utilice la función Buscar y reemplazar para cambiar una URL en varios documentos (consulte “[Búsqueda y reemplazo](#)” en la página 279).

Las bibliotecas de direcciones URL están disponibles para todos los documentos de Fireworks y se guardan entre sesiones.

Acerca de URL absolutas y relativas

Es posible añadir una URL absoluta o relativa en el panel URL.

- Para vincular a una página Web fuera de su propio sitio Web, utilice una URL absoluta.
- Para vincular a una página Web que se encuentra dentro de su sitio Web, utilice cualquiera de ellas.

Las URL absolutas están completas e incluyen el protocolo de servidor, que suele ser http:// en el caso de páginas Web. Por ejemplo, <http://www.adobe.com/support/fireworks> es la dirección URL absoluta de la página Web de asistencia técnica de Fireworks. Aunque las URL absolutas son siempre direcciones exactas que no dependen de la ubicación del documento de origen, los vínculos no se establecen correctamente si el documento cambia de destino.

Las URL relativas están relacionados con la carpeta que contiene el documento de origen. Las URL relativas suelen ser las más fáciles de utilizar para establecer un vínculo con archivos de la misma carpeta que el documento actual. En estos ejemplos se muestra la sintaxis de navegación de URL relativas.

- archivo.htm establece un vínculo con un archivo ubicado en la misma carpeta que el documento de origen.
- ../archivo.htm establece un vínculo con un archivo ubicado dos niveles por encima de la carpeta que contiene el documento de origen. Cada ../ representa un nivel.
- htmldocs/archivo.htm establece un vínculo con un archivo ubicado en una carpeta denominada htmldocs, que se encuentra dentro de la carpeta que contiene el documento de origen.

Vincular a páginas en un documento de Fireworks

Es posible crear vínculos entre varias páginas en un documento de Fireworks si se utilizan las URL de cada página. En el Inspector de propiedades y en el panel URL, el menú emergente Vínculo contiene una lista de las URL de cada página de un documento. Seleccione una de estas URL de página para crear un vínculo a la página.

Asignar a la URL de la página predeterminada una extensión distinta a .htm.

- 1 Con un documento abierto, seleccione Archivo > Exportar.
- 2 Seleccione HTML e imágenes.
- 3 Haga clic en el botón Opciones.
- 4 En la ficha General, seleccione la extensión de nombre de archivo en el menú emergente Extensión y haga clic en Aceptar.
- 5 Haga clic en Cancelar en el cuadro de diálogo Exportar.

Asignar una URL a un objeto Web

- 1 En el panel URL, escriba la URL en el cuadro de texto URL actual.
- 2 Haga clic en el botón de añadir URL actual a la biblioteca (+) para añadir la URL a la biblioteca de URL.
- 3 Seleccione un objeto Web.
- 4 Seleccione la URL en el panel de vista previa de URL.

Crear una biblioteca de URL

Las bibliotecas guardan juntas las URL relacionadas, lo que facilita el acceso a ellas. Es posible guardar direcciones URL en la biblioteca de URL predeterminada, URLs.htm, o en nuevas bibliotecas de URL creadas por usted. También puede importarlas de un documento HTML existente y, a continuación, crear una biblioteca.

Los archivos URLs.htm y las nuevas bibliotecas que cree se almacenan en la carpeta Adobe/Fireworks CS4/URL Libraries de la carpeta de usuario Datos de programa (Windows) o Soporte de aplicación (Mac OS).

Para obtener información sobre cómo localizar estas carpetas, consulte [“Utilización de archivos de configuración”](#) en la página 297.

Crear una biblioteca de URL

- 1 Seleccione Nueva biblioteca de URL en el menú de opciones del panel URL.

- 2 Escriba el nombre de la biblioteca en el cuadro y haga clic en Aceptar.

Añadir una URL nueva a una biblioteca de URL

- 1 Seleccione una biblioteca en el menú emergente Biblioteca.
- 2 Introduzca una URL en el cuadro Vínculo.
- 3 Haga clic en el botón del signo más (+).

Añadir una URL a la biblioteca y asignarla simultáneamente a un objeto Web

- 1 Seleccione el objeto.
- 2 Siga uno de estos procedimientos para introducir la URL:
 - Seleccione Añadir URL en el menú de opciones del panel URL, introduzca una URL absoluta o relativa y haga clic en Aceptar.
 - Escriba una URL en el cuadro Vínculo y, a continuación, haga clic en el botón Más (+).
La URL aparece en el panel de vista previa de URL.

Añadir URL utilizadas a la biblioteca de URL

- 1 Seleccione una biblioteca en el menú emergente Biblioteca.
- 2 Seleccione Añadir URLs utilizadas a la biblioteca en el menú de opciones del panel URL.

Suprimir una URL seleccionada del panel de vista previa de URL

- ❖ Haga clic en el botón Suprime una URL de la biblioteca  situado en la parte inferior del panel URL.

Suprimir de la biblioteca todas las URL no utilizadas

- 1 Seleccione Borrar URLs no utilizadas en el menú de opciones del panel URL.
- 2 Haga clic en Aceptar.

Editar URL

Edite una sola aparición de una URL o haga que el cambio afecte a todas las apariciones.

- 1 Seleccione la URL en el panel de vista previa de URL.
- 2 Seleccione Editar URL en el menú de opciones del panel URL.
- 3 Modifique la URL.
- 4 Para actualizar este vínculo en todo el documento, seleccione Cambiar todos los casos en que aparezca en el documento.

Importar y exportar URL

Puede exportar direcciones URL y luego importarlas en cualquier otro documento de Fireworks. También es posible importar todas las URL de un documento HTML existente.

Exportar URL

- 1 Seleccione Exportar URL en el menú de opciones del panel URL.

- 2 Escriba un nombre de archivo y haga clic en Guardar.
Se crea un archivo HTML que contiene las URL exportadas.

Importar URL

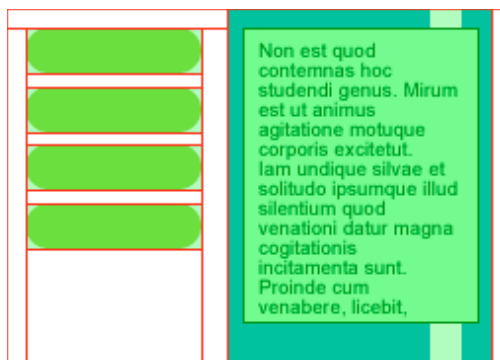
- 1 Seleccione Importar URL en el menú de opciones del panel URL.
- 2 Seleccione un archivo HTML y haga clic en Abrir.
Se importan todas las URL de ese archivo.

Capítulo 12: Divisiones, rollovers y zonas interactivas

Creación y edición de divisiones

Las *divisiones* son los elementos básicos para la creación de interactividad en Adobe® Fireworks®. Las divisiones son objetos Web que existen en última instancia como código HTML. Es posible ver, seleccionar y asignar otro nombre mediante la capa de Web del panel Capas.

La división "corta" un documento de Fireworks en porciones más pequeñas que se exportan como archivos independientes. Durante la exportación, Fireworks crea un archivo HTML que contiene el código de la tabla que recompone el gráfico en un navegador Web.



La división 'corta' un documento de Fireworks en varias porciones que se exportan como archivos independientes.

Dividir una imagen aporta tres ventajas fundamentales:

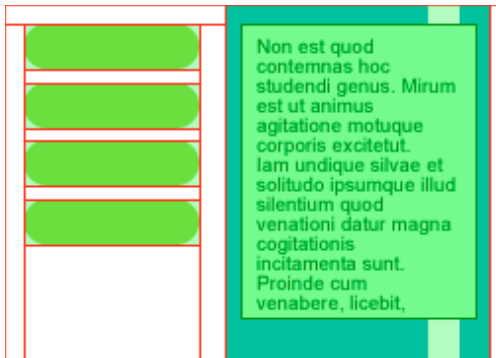
Se optimizan las imágenes Se descargan más rápido.

Aporta interactividad De modo que las imágenes pueden responder a eventos de ratón.


Facilita las actualizaciones Para las partes de las páginas Web que cambian con frecuencia (por ejemplo: fotos y nombres en una página sobre el empleado del mes).

Crear divisiones rectangulares

Cree divisiones rectangulares realizando dibujos con la herramienta División o insertando una división basada en un objeto seleccionado. Utilice *guías de división* (las líneas que se extienden desde el objeto de división) para determinar los límites de los archivos de imagen independientes en los que se divide el documento al exportarse.



Dibujar un objeto de división rectangular

- 1 Seleccione la herramienta División .
- 2 Arrastre para dibujar el objeto de división.

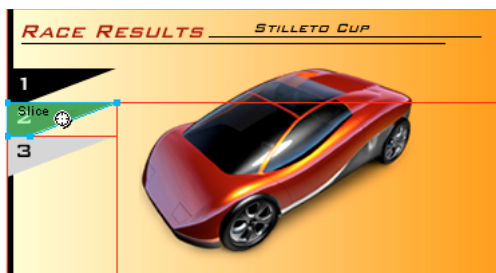
Nota: para ajustar la posición de una división a medida que la arrastra para dibujarla, mantenga pulsado el botón del ratón, pulse y mantenga pulsada la barra espaciadora y, a continuación, arrastre la división a otra ubicación en el lienzo. Suelte la barra espaciadora para continuar el dibujo de la división.

Crear una división rectangular basada en un objeto seleccionado


- 1 Seleccione Edición > Insertar > División rectangular. La división es un rectángulo cuya área incluye los bordes más externos del objeto seleccionado.
- 2 Si se selecciona más de un objeto, seleccione Una para crear un objeto de división único que cubra todos los objetos seleccionados o seleccione Varias para crear un objeto de división para cada objeto seleccionado.

Crear divisiones que no sean rectangulares

Utilice la herramienta División poligonal para crear divisiones que no sean rectangulares. Las divisiones no rectangulares son útiles cuando se intenta añadir interactividad a una imagen no rectangular.



Dibujar objetos de división poligonal

- 1 Seleccione la herramienta División poligonal .

- 2 Haga clic para colocar los puntos de vector del polígono. Esto es necesario ya que la herramienta División poligonal dibuja segmentos de línea recta.
- 3 Cuando dibuje un objeto de división poligonal alrededor de objetos con bordes suaves, incluya todo el objeto para evitar la creación involuntaria de bordes duros en el elemento gráfico de la división.
- 4 Para dejar de utilizar la herramienta División poligonal, elija otra herramienta en el panel Herramientas. No es necesario que haga clic en el primer punto para cerrar el polígono.

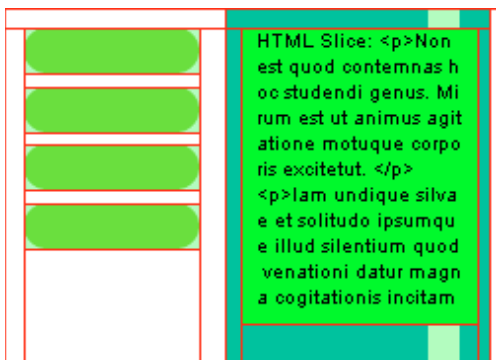
Nota: las divisiones poligonales combinan tablas HTML con mapas de imágenes, lo que requiere más código que las divisiones rectangulares similares. Utilizar muchas divisiones poligonales puede aumentar el tiempo de procesamiento en un navegador Web.

Crear una división poligonal a partir de un objeto o un trazado vectorial

- 1 Seleccione un trazado vectorial.
- 2 Seleccione Edición > Insertar > División poligonal.

Crear divisiones de texto HTML

Una división HTML designa el área donde se presenta texto HTML estándar en el navegador. A continuación, exporta el texto HTML que aparece en la celda de la tabla definida por la división.



Las divisiones HTML son útiles para actualizar rápidamente el texto de una página Web sin la necesidad de crear nuevos gráficos.

Nota: como el tamaño y el tipo de fuente pueden definirse en el navegador, las divisiones de texto HTML pueden variar su aspecto cuando se visualizan en distintos navegadores y en distintos sistemas operativos.

- 1 Dibuje un objeto de división.
- 2 Con el objeto de división seleccionado, seleccione HTML en el menú emergente Tipo en el Inspector de propiedades.
- 3 Haga clic en Edición.
- 4 Escriba texto en la ventana Editar división HTML y asigne el formato mediante etiquetas de formato de texto HTML.
Nota: de manera alternativa, aplique las etiquetas de formato de texto HTML después de exportar el texto en HTML.
- 5 Haga clic en Aceptar para aplicar los cambios y cerrar la ventana Editar división HTML.

El texto y las etiquetas HTML que se han añadido, aparecerán en el archivo PNG de Fireworks como código HTML sin formato en el cuerpo de la división.

Ver y mostrar divisiones y guías de división

Puede controlar la visibilidad de las divisiones y de otros objetos Web del documento mediante el panel Capas y el panel Herramientas. Cuando desactiva la visibilidad de las divisiones para todo el documento, también se ocultan las guías de división.




Ver y seleccionar divisiones

En la capa de Web aparecen todos los objetos Web del documento.

- 1 Seleccione Ventana > Capas.
- 2 Expanda la capa de Web haciendo clic en el triángulo.
- 3 Haga clic en un nombre de división para seleccionarla.

Mostrar y ocultar divisiones

Cuando se oculta una división, ésta se hace invisible en el archivo PNG de Fireworks. Los objetos de división ocultos se pueden exportar en HTML.

- Para ocultar una división individual, haga clic en el icono de ojo  que se encuentra junto al objeto Web en el panel Capas.
- Para mostrar una división oculta, haga clic en la columna Ojo para volver a activar su visibilidad.
- Para mostrar u ocultar todas las zonas interactivas, divisiones y guías, haga clic en el botón Ocultar/Mostrar divisiones adecuado   en la sección de herramientas de Web del panel Herramientas o haga clic en el icono de ojo que se encuentra junto a la capa de Web en el panel Capas.
- Para ocultar o mostrar guías de división en cualquier vista de documento, seleccione Ver > Guías de división.

Cambar el color de los objetos y guías de división

La asignación de colores únicos a divisiones y guías de división individuales le ayuda a verlas y organizarlas.

- Para cambiar el color de un objeto de división seleccionado, en el Inspector de propiedades se debe seleccionar un nuevo color en el cuadro de color.
- Para cambiar el color de las guías de división, seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Fireworks > Preferencias (Mac OS). A continuación, seleccione un nuevo color de guías de división en la categoría Guías y cuadrículas del cuadro de diálogo Preferencias.

Nota: en la Vista previa, las divisiones no seleccionadas aparecen con una superposición de color blanco.

Véase también

“[Preferencias de guías y cuadrículas](#)” en la página 293

Editar divisiones

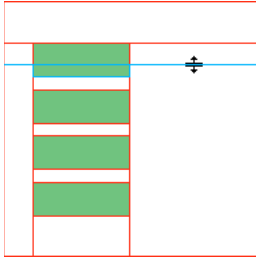
El trabajo con un diseño de división es similar a utilizar una tabla en una aplicación de procesamiento de textos. Al arrastrar una guía de división para cambiar el tamaño de una división, también se modifica el tamaño de todas las divisiones rectangulares adyacentes.

También puede utilizar el Inspector de propiedades para cambiar el tamaño de las divisiones y transformarlas.

Editar divisiones mediante el movimiento de guías de divisiones

Las guías de división definen el perímetro y la posición de las divisiones. Las guías de división que se extienden más allá de los objetos de división definen cómo se dividirá el resto del documento durante la exportación. La forma de un objeto de división rectangular puede cambiarse arrastrando las guías que lo rodean.

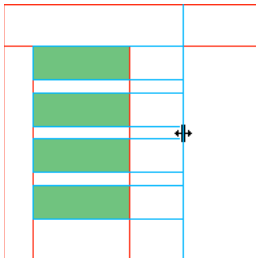
No es posible cambiar el tamaño de los objetos de división que no son regulares mediante el movimiento de guías de división.



Cambio del tamaño de un objeto de división arrastrando sus guías

Nota: cuando se arrastran las guías de división que rodean un botón de Fireworks en la ventana de documento, Fireworks cambiará el tamaño de la división que define el área activa de dicho botón. No es posible eliminar el área activa de un botón de Fireworks arrastrando las guías de división que lo rodean.

Si se han alineado varios objetos de división a lo largo de una única guía de división, podrá arrastrar dicha guía de división para cambiar el tamaño de todos los objetos de división de forma simultánea.




Cambio del tamaño de varios objetos de división arrastrando una guía

Si arrastra una guía a lo largo de una coordenada determinada, el resto de las guías en dicha coordenada se moverá con ella.

Cambiar el tamaño de una o varias divisiones

- 1 Sitúe la herramienta Puntero o Subselección sobre una guía de división.

El cursor adopta la forma del puntero de movimiento de guías .

- 2 Arrastre la guía de división hasta la ubicación que desee.

Se cambia el tamaño de las divisiones y de todas las divisiones adyacentes.

Cambiar la posición de una guía de división hasta el borde del lienzo


- ❖ Utilice la herramienta Puntero o Subselección para arrastrar la guía de división fuera del borde del lienzo.

Mover guías de división adyacentes

- 1 Arrastre, manteniendo pulsada la tecla Mayús, una guía de división a lo largo de otras guías de divisiones adyacentes.

- 2 Libere la guía de división en la ubicación que desee.

Todas las guías de división que ha arrastrado se desplazarán hasta esta ubicación.

 Para cancelar esta acción y devolver todas las guías de división a sus posiciones originales, suelte la tecla Mayús antes de soltar el botón del ratón.

Editar divisiones con herramientas

Utilice las herramientas Puntero, Subselección y Transformar para modificar la forma o el tamaño de una división.

Nota: sólo pueden inclinarse o distorsionarse las divisiones poligonales.

Debido a que el tamaño de los objetos de división adyacentes no se ajusta de manera automática, el cambio de tamaño y de forma de las divisiones puede crear divisiones que se superpongan. Si las divisiones se superponen, la división superior en el orden de apilamiento tendrá prioridad al utilizar funciones para interactividad. Para evitar la superposición de divisiones utilice las guías para editar las divisiones.

- ❖ Para editar la forma de una división seleccionada, siga uno de estos procedimientos:
 - Seleccione la herramienta Puntero o Subselección y arrastre los puntos de esquina de la división para modificar su forma.
 - Utilice una herramienta de transformación para realizar la transformación. La transformación de una división rectangular puede cambiar su forma, posición o tamaño, pero la propia división sigue siendo rectangular.
 - Utilice el Inspector de propiedades para cambiar numéricamente la posición y el tamaño de un objeto de división.

Eliminar una división

- 1 Seleccione la división de la Capa de Web en el panel Capas.
- 2 En la parte inferior del panel, haga clic en el icono de cubo de basura.

Divisiones interactivas

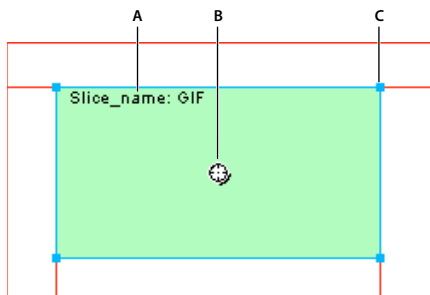
Fireworks facilita dos métodos para añadir interactividad en las divisiones:

- Para añadir interactividad sencilla, utilice el método de rollover de arrastrar y colocar.
- Para añadir interactividad más compleja, utilice el panel Comportamientos. Los comportamientos de Fireworks son compatibles con los de Adobe Dreamweaver®. Cuando exporta un rollover de Fireworks a Dreamweaver, puede editar los comportamientos de Fireworks mediante el panel de comportamientos de Dreamweaver.

Añadir interactividad sencilla en las divisiones

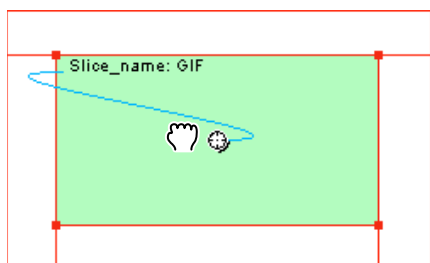
El método de rollover de arrastrar y colocar es una forma rápida y eficaz de crear efectos de rollover y de intercambio de imagen. El método de rollover de arrastrar y colocar permite determinar lo que sucede en una división cuando el puntero del ratón pasa sobre ella. El resultado final es un gráfico que se denomina comúnmente *imagen de rollover*.

Cuando se selecciona una división aparece un círculo con una cruz en el centro. Se trata del denominado tirador de *comportamiento*.



A. Nombre de división B. Tirador de comportamiento C. Tirador de selección

Si arrastra el tirador de comportamiento desde una división de activación y lo coloca en una división de destino creará fácilmente efectos de rollover y de intercambio de imagen. El elemento activador y el de destino pueden ser la misma división.

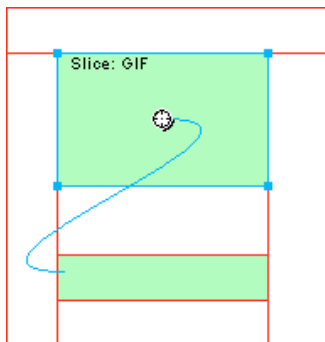


Nota: las zonas interactivas también incluyen tiradores de comportamiento para incorporar efectos de rollover.

Acerca de los rollovers

Todos los rollovers funcionan de la misma manera: cuando el puntero del ratón se sitúa sobre un gráfico, dicha acción desencadena la visualización de otro gráfico. La activación es siempre un objeto Web (una división, una zona interactiva o un botón).

El efecto de rollover más sencillo intercambia una imagen en estado 1 por una imagen (justo debajo) en estado 2. No obstante, se pueden crear efectos de rollover más complicados. Los efectos de rollover de *intercambio de imagen* sirven para intercambiar imágenes sea cual sea su estado. Los efectos de rollover *desunido* intercambian una imagen de una división que no sea una división de activación.

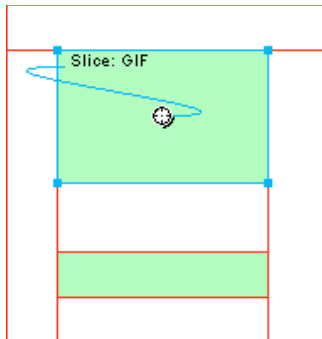


Al seleccionar un objeto Web de activación que se haya creado mediante un tirador de comportamiento o el panel Comportamientos, aparecen todas sus relaciones de comportamiento.

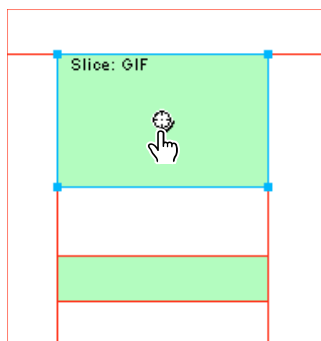
De manera predeterminada, una línea azul de comportamiento representa una interacción de rollover.

Crear y añadir un rollover simple

Un rollover simple intercambia el estado que se encuentra justo debajo del estado superior y requiere sólo una división.



- 1 Asegúrese de que el objeto de activación no se encuentra en una capa compartida.
- 2 Seleccione Edición > Insertar > Insertar división rectangular o Insertar división poligonal para crear una división sobre el objeto de activación.
- 3 Cree un nuevo estado en el panel Estados haciendo clic en el botón Estado nuevo/duplicado.
- 4 Cree, pegue o importe una imagen para utilizarla como imagen de intercambio en el nuevo estado.
Coloque la imagen bajo la división creada en el paso 2. Aunque actualmente se encuentra en el estado 2, la división es visible.
- 5 Seleccione el estado 1 en el panel Estados para volver al estado que contiene la imagen original.
- 6 Seleccione la división y coloque el puntero sobre el tirador de comportamiento.



Nota: puede seleccionar la división en cualquier estado.

- 7 Haga clic en el tirador de comportamiento y elija Añadir un comportamiento de Rollover simple en el menú.
- 8 Haga clic en la ficha Vista previa y pruebe el rollover simple o pulse F12 para verlo en un navegador.

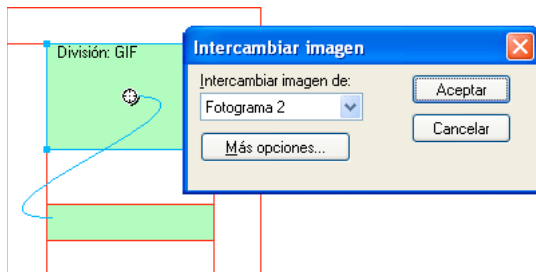
Crear y añadir un rollover desunido

Un rollover desunido intercambia una imagen bajo un objeto Web cuando el puntero se sitúa sobre otro objeto Web. En respuesta a la acción de colocar el cursor o puntero sobre el área o a la acción de hacer clic en la imagen de activación, aparece otra imagen en una ubicación distinta de la página Web. La imagen sobre la que se sitúa el cursor es el elemento activador; la imagen que cambia es el elemento de destino.

En primer lugar, debe configurar el área de activación, las divisiones de destino y el estado en el que se encuentra la imagen de intercambio. Después, debe vincular el área de activación y la división de destino con una línea de comportamiento. La activación para un rollover desunido puede ser una división, una zona interactiva o un botón.

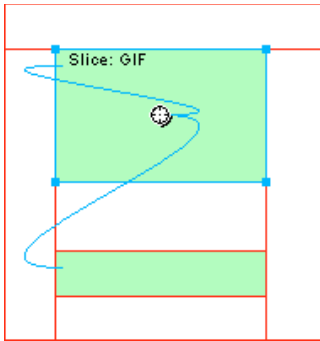
- 1 Seleccione Edición > Insertar > Insertar división rectangular, Insertar división poligonal o Zona interactiva para incluir una división o zona interactiva en la imagen de activación. (Omita este paso si el objeto seleccionado es un botón o si ya existe una división o una zona interactiva en la imagen).
- 2 Cree un nuevo estado haciendo clic en el botón Estado nuevo/duplicado en el panel Estados.
- 3 Coloque una segunda imagen (destino) en el nuevo estado.
- 4 Coloque el estado en cualquier lugar del lienzo excepto debajo de la división creada en el paso 1.
- 5 Seleccione la imagen y elija Edición > Insertar > Insertar división rectangular o Insertar división poligonal para incluir una división en la imagen.
- 6 Seleccione el estado 1 en el panel Estados para volver al estado que contiene la imagen original.
- 7 Seleccione la división, zona interactiva o botón que cubre el área de activación (la imagen original) y coloque el puntero sobre el tirador de comportamiento.
- 8 Arrastre el tirador de comportamiento de la zona interactiva o división de activación a la división de destino.

La línea de comportamiento se extiende desde el centro del objeto activador hasta la parte superior izquierda de la división de destino y se abre el cuadro de diálogo Intercambiar imagen.



- 9 En el menú emergente Intercambiar imagen de, seleccione el estado que creó en el paso 2 y haga clic en Aceptar.
- 10 Previsualice y pruebe el rollover desunido.

Aplicar varios rollovers a una división



Una división que activa un comportamiento de rollover y un comportamiento de rollover desunido

- 1 Arrastre un tirador de comportamiento desde la división seleccionada hasta el borde de la misma división o sobre otra división.
 - Para crear una imagen de intercambio, arrastre el tirador hasta el borde superior izquierdo de la misma división.
 - Para crear un rollover desunido, arrástrelo hacia otra división.
- 2 Seleccione el estado de la imagen de intercambio y haga clic en Aceptar.

Eliminar un rollover de arrastrar y colocar de una división, zona interactiva o botón

- ❖ Haga clic en la línea azul de comportamiento que desea eliminar y haga clic en Aceptar.

Añadir interactividad compleja en las divisiones

Utilice las opciones del panel Comportamientos para crear y editar interacciones personalizadas. Las interacciones personalizadas se basan en comportamientos existentes.

Opciones de comportamiento

Nota: el método de rollover de arrastrar y colocar se recomienda para los rollovers simples, desunidos y complejos.

Rollover simple Añade un comportamiento de rollover a la división seleccionada utilizando el estado 1 como estado Arriba y el estado 2 como estado Sobre. Después de seleccionar este comportamiento, debe crear una imagen en un segundo estado, en la misma división, para crear el estado Sobre. En realidad, la opción Rollover simple es un grupo de comportamientos que contiene los comportamientos Intercambiar imagen y Restaurar imagen de intercambio.

Definir imagen de barra de navegación Define una división como parte de una barra de navegación de Fireworks. Todas las divisiones que forman parte de la barra de navegación deben tener este comportamiento. En realidad, la opción Establecer imagen de barra de navegación es un grupo de comportamientos que contiene los comportamientos Bar Nav Sobre, Bar Nav Abajo y Restaurar Bar Nav. Este comportamiento se define automáticamente de forma predeterminada cuando utiliza el Editor de botones para crear un botón que incluya los estados Incluir estado Sobre y Abajo o Mostrar imagen Abajo después de cargar. Al crear un botón de dos estados, se asigna un comportamiento rollover simple a la división. Al crear un botón de tres o cuatro estados, se asigna un comportamiento Establecer imagen de barra de navegación a la división.

Nota: no es posible cambiar el evento de Rollover simple ni de Establecer imagen de barra de navegación.

Intercambiar imagen Reemplaza la imagen de la división especificada por el contenido de otro estado o el de un archivo externo.

Restaurar imagen intercambiada Devuelve el objeto de destino a su aspecto predeterminado en el estado 1.

Bar Nav Sobre Especifica el estado Sobre para la división seleccionada cuando forma parte de una barra de navegación y también puede especificar los estados Carga previa de imágenes e Incluir estado Sobre y Abajo.

Bar Nav Abajo Especifica el estado Abajo para la división seleccionada cuando forma parte de una barra de navegación y también puede especificar el estado Carga previa de imágenes.

Restaurar Bar Nav Restaura todas las otras divisiones de la barra de navegación a su estado Arriba.

Establecer menú emergente Asocia un menú emergente a una división o zona interactiva. Al aplicar un comportamiento de menú emergente, se puede utilizar el Editor de menús emergentes.

Definir texto de barra de estado Permite definir texto para mostrarlo en la barra de estado en la parte inferior de la mayoría de las ventanas del navegador.

Asignar comportamientos a una división seleccionada

- 1 Haga clic en el botón Añadir comportamiento del panel Comportamientos.



A. Botón Añadir comportamiento B. Botón Quitar comportamiento

- 2 Seleccione uno o más comportamientos.

Cambiar el evento de ratón que activa el comportamiento

- 1 Seleccione la división de activación o zona interactiva que contiene el comportamiento que desee modificar.

Todos los comportamientos asociados con dicha división o zona activa aparecen en el panel Comportamientos.

- 2 Seleccione el comportamiento que desee editar.
- 3 Haga clic en la flecha que se encuentra junto al evento y elija un nuevo evento en el menú desplegable.
Comportamiento de Rollover simple no tiene esta opción

onMouseOver Activa el comportamiento cuando el puntero se encuentra sobre el área de activación.

onMouseOut Activa el comportamiento cuando el puntero abandona el área de activación.

onClick Activa el comportamiento cuando se hace clic en el objeto de activación.

onLoad Activa el comportamiento cuando se carga la página Web.

Utilizar archivos de imagen externos para las imágenes de intercambio

Puede utilizar una imagen externa al documento actual de Fireworks como origen para una imagen de intercambio. Las imágenes de origen pueden estar en formato GIF, GIF animado, JPEG o PNG. Si elige un archivo externo como origen del rollover, Fireworks intercambia dicho archivo con la división de destino cuando se activa la imagen de intercambio en un navegador Web.

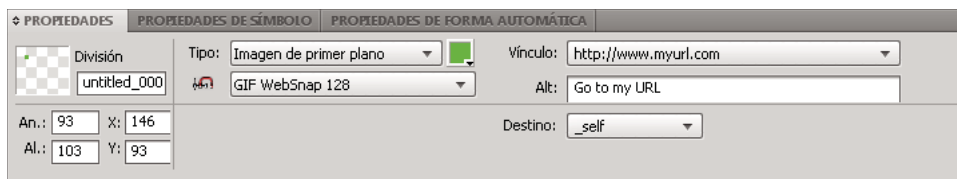
Si el archivo no tiene la misma anchura y altura que la división con la que se está intercambiando, el navegador cambiará el tamaño del archivo para ajustarlo al objeto de división. Cambiar el tamaño de un archivo puede reducir su calidad, especialmente cuando se trata de archivos GIF animados.

- 1 Elija Archivo de imagen y haga clic en el icono de carpeta en los cuadros de diálogo Intercambiar imagen, Bar Nav Sobre o Bar Nav Abajo.
- 2 Localice el archivo que desee utilizar y haga clic en Abrir.
- 3 Si el archivo externo es un GIF animado, desactive Carga previa de imágenes. De este modo se evitan problemas cuando se visualicen archivos GIF animados como estados de rollover.

Nota: Fireworks crea rutas de acceso relativas al documento para los archivos de imagen. Si va a exportar el documento para utilizarlo en la Web, asegúrese de que es posible acceder al archivo de imagen externo desde el código HTML exportado de Fireworks. Coloque los archivos externos en el sitio local antes de utilizarlos como imágenes de intercambio en Fireworks y asegúrese de cargar los archivos de imagen externos al transferir los archivos a la Web.

Preparación de las divisiones para la exportación

Utilice el Inspector de propiedades para preparar las divisiones para exportarlas.



Propiedades de la división en el Inspector de propiedades

💡 Para optimizar rápidamente una división, seleccione un ajuste preestablecido en el menú emergente Configuración de exportación del Inspector de propiedades o del panel Optimizar. Para establecer opciones detalladas, consulte “Optimizar en el espacio de trabajo” en la página 224.

Asignar URL a divisiones

Cuando se asigna un valor URL a una división, el usuario puede ir directamente a la dirección cuando haga clic en el área definida dentro del navegador Web.

- ❖ Para asignar una URL, escriba la URL en el cuadro de texto Vínculo del Inspector de propiedades.

Si el archivo contiene páginas que se van a exportar, utilice el menú emergente Vínculo para seleccionar una de las páginas para la URL. Una vez que las páginas se han exportado, el vínculo llevará al usuario a la página especificada.

💡 Si tiene la intención de reutilizar las URL, cree una biblioteca de URL en el panel URL.

Escribir texto alternativo

Es importante escribir un texto breve y coherente (texto alt) para el creciente número de personas con problemas de vista que utilizan aplicaciones de lectura de pantallas. Estas aplicaciones leen el texto alternativo mediante una voz generada por ordenador cuando el usuario coloca el puntero sobre los gráficos de una página Web.

- ❖ En el inspector Propiedades, escriba el texto en el cuadro de texto Alt.

Seleccionar divisiones o zonas interactivas sin texto alternativo

Puede seleccionar las divisiones y las zonas interactivas para los que no ha introducido texto alternativo. A continuación, puede definir un texto alternativo predeterminado para esos objetos.

- ❖ Seleccione Comandos > Web > Sel. texto ALT vacíos.

Definir texto alternativo predeterminado

Puede seleccionar las divisiones y las zonas interactivas para los que no ha introducido texto alternativo y definir un texto ALT predeterminado para ellos.

- ❖ Seleccione Comandos > Web > Definir texto ALT y escriba el texto alternativo predeterminado.

Asignar un destino para una división o zona interactiva seleccionada

Un destino es un estado de página Web alternativo, o un navegador Web, en donde se abre el documento vinculado.

- ❖ Introduzca el nombre del estado HTML en el cuadro de texto Destino o elija un destino reservado en el menú emergente Destino:

_blank Carga los documentos vinculados en una ventana de navegador nueva sin nombre.

_parent Carga el documento vinculado en el conjunto de estados primario o en la ventana del estado que contiene el vínculo. Si el estado que contiene el vínculo no está anidado, el documento vinculado se cargará en la ventana completa del navegador.

_self Carga el documento vinculado en el mismo estado o en la misma ventana que el vínculo. Debido a que este destino está implícito, normalmente no es preciso especificarlo.

_top Carga el documento vinculado en la ventana de navegador completa y, por consiguiente, se eliminan todos los estados.

Asignar nombres a divisiones

La división corta una imagen en varios trozos. Debido a que cada parte de un estado se exporta por separado, cada una de ellas debe tener un nombre único. Utilice el criterio de denominación predeterminado o utilice nombres personalizados.

Nota: no añada ninguna extensión de archivo al nombre base. Durante la exportación, Fireworks añade la extensión de archivo de forma automática a los archivos de división.

Escribir un nombre de división personalizado

- ❖ Siga uno de estos procedimientos:
 - Seleccione la división en el lienzo, introduzca un nombre en el cuadro Editar nombre de objeto en el Inspector de propiedades y pulse Intro.
 - Haga doble clic en el nombre de la división de la capa de Web, escriba un nuevo nombre y pulse Intro.

Asignar de forma automática un nombre a un archivo de división

- ❖ Cuando exporte la imagen con divisiones, especifique un nombre en el cuadro de texto Nombre de archivo (Windows) o Nombre (Mac OS) del cuadro de diálogo Exportar. No añada ninguna extensión de archivo.

Modificar los criterios predeterminados de denominación automática

Puede crear un criterio de denominación que tenga hasta ocho elementos. Un elemento puede constar de cualquiera de las opciones siguientes de denominación automática:

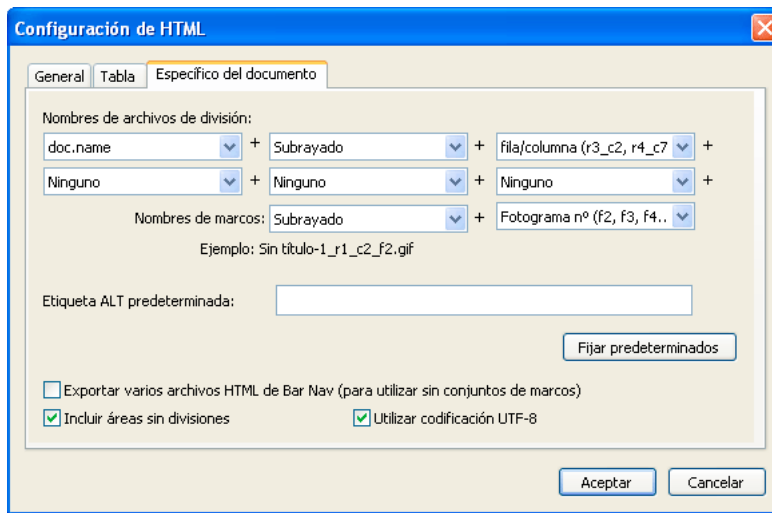
Opción	Descripción
Ninguno	No se aplica ningún nombre al elemento.
nombre.doc	El elemento utiliza el nombre del documento.
"división"	Inserta la palabra "división" en el criterio de denominación.
Nº de división (1,2,3...) Nº de división (01,02,03...) Nº de división (A,B,C...) Nº de división (a,b,c...)	El elemento se enumera de forma numérica o alfabética, según el estilo que elija.
fila/columna (r3_c2, r4_c7...)	Fila (r##) y Col (c##) designan las filas y las columnas de la tabla que utilizarán los navegadores Web para reconstruir una imagen dividida. Puede utilizar esta información en el criterio de denominación.
Subrayado Punto Espacio Guión	El elemento utiliza cualquiera de estos caracteres, normalmente, como separadores entre otros elementos.

Por ejemplo, si el nombre del documento es midoc, el criterio de denominación nombre.doc + "división" + División nº. (A,B,C...) creará una división denominada midocdivisiónA.

Si una división tiene más de un estado, Fireworks añade, de forma predeterminada, un número a cada archivo de estado. Por ejemplo, si especifica el nombre personalizado de archivo de división **principal** para un botón con tres estados, Fireworks asigna el nombre "principal.gif" al gráfico del estado Arriba, "principal_f2.gif" al gráfico del estado Sobre y "principal_f3.gif" al gráfico del estado Abajo. Fireworks permite crear su propio criterio de denominación para las divisiones con varios estados mediante el cuadro de diálogo Configuración de HTML.

- 1 Seleccione Archivo > Configuración de HTML para abrir el cuadro de diálogo Configuración de HTML.
- 2 Haga clic en la ficha Específico del documento.

- 3 En la sección Nombres de archivos de división, cree el criterio que desee seleccionando elementos en las listas.



- 4 (Opcional) Para definir esta información como valor predeterminado en los nuevos documentos de Fireworks, haga clic en Fijar predeterminados.

Nota: tenga cuidado si utiliza la opción de menú Ninguno como denominación automática de divisiones. Si elige Ninguno en las tres primeras opciones, Fireworks exporta archivos de división que se sobrescribirán, se exportará un único archivo gráfico y una tabla que mostrará este gráfico en cada celda.

Definir cómo se exportan las tablas HTML

La creación de divisiones define cómo aparecerá la estructura de la tabla HTML cuando exporte un documento Fireworks para utilizarlo en la Web.

Si exporta un documento con divisiones de Fireworks como HTML, el documento se vuelve a ensamblar mediante una tabla HTML. Cada elemento de división del documento Fireworks reside en una celda de tabla. Tras la exportación, una división de Fireworks se convierte en una celda de tabla en el código HTML. Puede especificar cómo se reconstruye una tabla de Fireworks en un navegador, incluido el uso de espacios o tablas anidadas.

- Los espaciadores son imágenes que permiten alinear correctamente las celdas de tabla al mostrarse en un navegador.
- Una tabla anidada es una tabla dentro de otra tabla. Las tablas anidadas no utilizan espaciadores. Pueden tardar más en cargarse en un navegador, pero la edición del código HTML resulta más fácil al no haber espaciadores.

- 1 Seleccione Archivo > Configuración de HTML o haga clic en el botón Opciones en el cuadro de diálogo Exportar.

- 2 Haga clic en la ficha Tabla.

- 3 Seleccione una opción de espaciado en el menú emergente Espacio con:

Tablas anidadas — Sin espaciadores Crea una tabla anidada sin espaciadores.

Tabla única — Sin espaciadores Crea una sola tabla sin espaciadores. Esta opción puede provocar que las tablas aparezcan incorrectamente en algunos casos.

Espaciador transparente de 1 píxel Utiliza un archivo GIF transparente de 1x1 píxeles como espaciador cuyo tamaño puede cambiarse conforme sea necesario en el código HTML. Genera una fila de 1 píxel de altura a lo ancho de la parte superior de la tabla y una columna de 1 píxel de ancho en la parte derecha de la tabla.

- 4 Seleccione un color de celda para las divisiones HTML:

Nota: si elige un color de la ventana emergente, sólo se aplicará a las divisiones HTML; las divisiones de imagen seguirán utilizando el color del lienzo.

- 5 Desde el menú emergente Contenido, seleccione qué se colocará en las celdas vacías:

Ninguno Las celdas permanecen vacías.

Imagen espaciadora Coloca un pequeño archivo de imagen transparente denominado spacer.gif en las celdas vacías.

Espacio indivisible Coloca una etiqueta HTML de espacio en las celdas vacías. La celda aparece hueca.

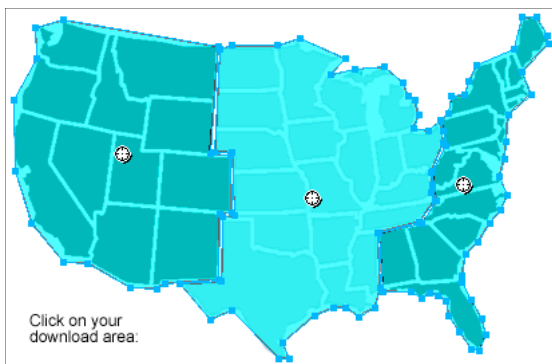
Nota: las celdas vacías sólo se producen si no se selecciona Incluir áreas sin divisiones en el cuadro de diálogo Exportar.

- 6 Haga clic en Aceptar.

Nota: puede especificar ajustes únicos de exportación de tabla para cada documento o, bien, puede utilizar el botón Fijar predeterminados de la ficha Específico del documento del cuadro de diálogo Configuración de HTML para aplicar los ajustes predeterminados en todos los documentos nuevos.

Zonas interactivas y mapas de imágenes

Los diseñadores Web pueden utilizar pequeñas zonas interactivas en imágenes más grandes, vinculando áreas de gráficos Web a una URL. En Fireworks es posible crear un mapa de imagen exportando HTML de un documento que contenga zonas interactivas.



Un mapa de imagen con zonas interactivas

Las zonas interactivas y los mapas de imagen necesitan normalmente menos recursos que los gráficos con divisiones. La creación de divisiones requiere más potencia de procesamiento debido al código HTML adicional necesario para descargar y recomponer los gráficos con divisiones.

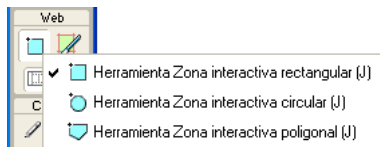
Nota: es posible crear un mapa de imagen con divisiones. Al exportar un mapa de imagen con divisiones, se suelen generar varios archivos gráficos. Para obtener más información sobre la creación de divisiones, consulte [“Crear divisiones rectangulares”](#) en la página 165.

Crear zonas interactivas

- Las zonas interactivas resultan convenientes cuando desea vincular áreas de una imagen con otras páginas Web, pero no necesita resaltar estas áreas ni producir efectos de rollover en respuesta a los movimientos o acciones del ratón.
- Las zonas interactivas y los mapas de imagen también son ideales cuando el gráfico en el que ha insertado las zonas interactivas se exporta mejor como un único archivo de imagen, es decir, utilizando un mismo formato de archivo y la misma configuración de optimización.
- Las zonas interactivas pueden ser rectángulos, círculos o polígonos. Los polígonos son útiles cuando se trabaja con imágenes intrincadas.
- Es posible seleccionar un objeto e insertar en él la zona interactiva.

Crear una zona interactiva rectangular o circular


- 1 Seleccione la herramienta Zona interactiva rectangular o Zona interactiva circular en la sección Web del panel Herramientas.



- 2 Arrastre la herramienta Zona interactiva para dibujar una zona interactiva sobre un área del gráfico. Mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) para dibujar a partir de un punto central.

Nota: es posible ajustar la posición de una zona interactiva al arrastrarla mientras la dibuja. Mientras mantiene pulsado el botón del ratón, pulse y mantenga pulsada la barra espaciadora y arrastre la zona interactiva a otro lugar del lienzo. Suelte la barra espaciadora para continuar el dibujo de la zona interactiva.

Crear una zona interactiva con forma irregular

- 1 Elija la herramienta Zona interactiva poligonal .
- 2 Haga clic en la herramienta para trazar los puntos de vector, igual que si estuviese dibujando segmentos de línea recta con la herramienta Pluma. El relleno permite definir el área de la zona interactiva, sin importar si el trazado está abierto o cerrado.

Crear una zona interactiva mediante el trazado de uno o varios objetos seleccionados

- 1 Seleccione varios objetos y, a continuación Edición > Insertar > Zona interactiva.
- 2 Haga clic en Una para crear una zona interactiva rectangular única que cubra todos los objetos o Varias para crear múltiples zonas interactivas (una por cada objeto).

En la capa de Web aparece una o varias zonas interactivas nuevas.

Convertir una zona interactiva seleccionada en otra rectangular, circular o poligonal

- ❖ En el Inspector de propiedades, elija Rectángulo, Círculo o Polígono en el menú emergente Forma de la zona interactiva.

Preparar las zonas interactivas para la exportación

Asigne las propiedades de las zonas interactivas como las URL y el texto alternativo en el Inspector de propiedades, de la misma manera que asigna propiedades de división.

Crear mapas de imágenes

Una vez insertadas las zonas interactivas adecuadas encima de un gráfico, exporte éste como un mapa de imagen para que se vea en navegadores Web. Cuando se exporta un mapa de imagen, se generan el archivo gráfico y el archivo HTML que contiene la información de mapa para las zonas interactivas y los vínculos URL correspondientes. Fireworks sólo crea mapas de imagen de cliente durante la exportación.

También puede copiar el mapa de imágenes en el Portapapeles y pegarlo en Dreamweaver o en otro editor HTML.

Para obtener información sobre cómo colocar en Dreamweaver contenido exportado desde Fireworks, consulte [“Funcionamiento con Dreamweaver”](#) en la página 249.

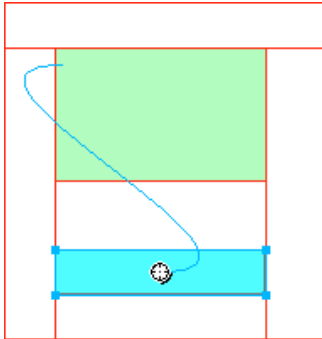
- 1 Para preparar el gráfico con el fin de exportarlo, debe optimizarlo.
- 2 Seleccione Archivo > Exportar.
- 3 Si va a exportar la imagen, localice la carpeta en la que desea colocar el archivo HTML y asígnele un nombre al archivo.

Si ya ha creado una estructura local de archivos para el sitio Web, puede guardar el gráfico en la carpeta correcta del sitio.
- 4 En el menú desplegable Guardar como tipo, elija HTML e imágenes.
- 5 Seleccione una opción en el menú emergente HTML:
Exportar archivo HTML Genera el archivo HTML requerido y los archivos gráficos correspondientes para importarlos en Dreamweaver o en otro editor HTML.
Copiar al portapapeles Copia todo el contenido HTML requerido, incluso las tablas si el documento está dividido, en el Portapapeles para pegarlo en Dreamweaver o en otro editor HTML.
***Nota:** en Divisiones, elija Ninguna sólo si el documento no contiene ninguna división.*
- 6 (Solo en la exportación) Si fuera necesario, seleccione la opción Colocar imágenes en subcarpeta y abra la carpeta adecuada.
- 7 Haga clic en Guardar.
- 8 Cuando exporta archivos, Fireworks emplea comentarios HTML para marcar el comienzo y el final del código de los mapas de imagen y de otras funciones Web. De forma predeterminada, los comentarios HTML no se incluyen en el código. Si desea incluirlos, seleccione Incluir comentarios HTML en la ficha General del cuadro de diálogo Configuración de HTML.

Crear rollovers con zonas interactivas

Utilice el método de rollover de arrastrar y colocar para aplicar un efecto de rollover desunido a una zona interactiva. La zona de destino debe definirse mediante una división. Los efectos rollover se aplican en zonas interactivas como si fueran divisiones.

Nota: una zona interactiva sólo puede activar un rollover desunido. No puede ser el destino de un rollover que provenga de otra zona interactiva o división.



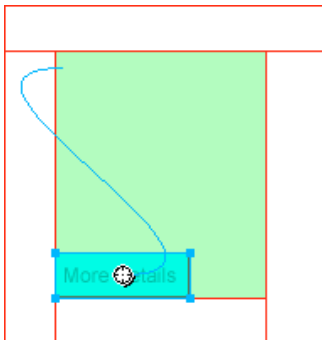
Después de crear un rollover desunido con una zona interactiva, la línea azul de conexión permanece visible al seleccionar la zona interactiva.

Utilizar zonas interactivas sobre divisiones

Si desea que únicamente una pequeña parte de un archivo gráfico de gran tamaño sea el activador de una acción, coloque una zona interactiva sobre una división para activar una acción o comportamiento.

También puede colocar una división sobre el gráfico y después colocar una zona interactiva sobre el texto. Al situar el cursor sobre el texto se activa el efecto de rollover, aunque todo el gráfico que se encuentra debajo de la división desaparece al producirse el efecto de rollover.

Nota: evite crear zonas interactivas que se superpongan sobre más de una división.



- 1 Inserte una división sobre la imagen que desee intercambiar.
- 2 Cree un nuevo estado en el panel Estados e inserte una imagen que se utilizará como imagen de intercambio. Asegúrese de colocarla debajo de la división insertada en el paso 1.
- 3 Arrastre una línea de comportamiento desde la zona interactiva hasta la división que contiene la imagen que desea intercambiar.
- 4 Seleccione el estado que contiene la imagen de rollover en la lista Intercambiar imagen de y haga clic en Aceptar.

Capítulo 13: Creación de botones y menús emergentes

Conceptos básicos de la navegación

Características de la navegación

Simplifique la navegación por sus documentos agregando botones, menús y barras de navegación. Gracias a Adobe® Fireworks®, puede crear e implementar fácilmente estas ayudas a la navegación, incluso si no sabe nada de código JavaScript y CSS.

Al exportar un botón o menú emergente, Fireworks genera de forma automática el código CSS o JavaScript necesario para mostrarlo en un navegador Web. En Adobe Dreamweaver, puede insertar fácilmente el código CSS, HTML y JavaScript de Fireworks en las páginas Web o en cualquier archivo HTML o CSS.

Crear una barra de navegación básica

Una barra de navegación es un grupo de botones que ofrece vínculos a otras áreas de un sitio Web. Una barra de navegación suele tener la misma apariencia en todo el sitio para ofrecer un método de navegación coherente. Sin embargo, los vínculos de la barra de navegación pueden ser diferentes para satisfacer las necesidades de determinadas páginas.

Para crear una sensación de navegación coherente, duplique los símbolos de los botones mediante las instancias de los símbolos. Si se edita el aspecto o funcionalidad del símbolo original, todas las instancias asociadas se actualizan automáticamente para reflejar los cambios. (Consulte “[Símbolos](#)” en la página 153).

- 1 Cree un símbolo de botón.
- 2 Arrastre una instancia (copia) del símbolo desde el panel Biblioteca de documentos hasta el espacio de trabajo.
- 3 Siga uno de los procedimientos siguientes para crear una copia de la instancia de botón:
 - Seleccione la instancia de botón y elija Edición > Clonar.
 - Mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) mientras arrastra la instancia de botón.
- 4 Pulse la tecla de mayúsculas y arrastre el botón para alinearlos en horizontal o vertical. Para mover las instancias de forma más precisa, utilice las teclas de flecha.
- 5 Repita los pasos 3 y 4 para crear instancias de botón adicionales.
- 6 Seleccione cada instancia y utilice el Inspector de propiedades para asignarle un texto único, una URL y otras propiedades.

Crear símbolos de botón

Los botones (un tipo especial de símbolo) se utilizan como elementos de navegación para una página Web. Mediante el Inspector de propiedades, resulta muy fácil editar los botones. Ya que es posible arrastrar instancias de un botón desde la biblioteca de símbolos al documento, se puede cambiar el aspecto gráfico de un único botón y actualizar automáticamente el aspecto de todas las instancias de botón de una barra de navegación.

- La mayoría de objetos gráficos o textuales pueden convertirse en un botón. Para crear un botón o convertir un objeto en un botón, siga los pasos descritos en “[Crear símbolos](#)” en la página 153 y seleccione Botón para el tipo de símbolo. Para importar botones existentes, consulte “[Importar y exportar símbolos](#)” en la página 159.
- Es posible editar el texto, la URL y el elemento destino de una instancia de botón sin afectar al resto de las instancias del mismo botón y sin romper la relación símbolo-instancia.
- Las instancias de botón están encapsuladas. Fireworks mueve todos los componentes y estados asociados a los botones que arrastre al documento.
- Al igual que otros símbolos, los botones tienen un *punto de registro* (un punto central que ayuda a alinear el texto y los diferentes estados del botón mientras lo edita).

Aplicar estados a botones





Un botón puede tener hasta cuatro *estados* diferentes, que representan el aspecto del botón en respuesta a un evento del ratón. Los botones con *dos estados* tienen estados Arriba y Abajo. Los botones con *tres y cuatro estados* tienen los estados Sobre y Sobre y Abajo. Dichos estados representan el aspecto del botón al pasar el puntero sobre él cuando el botón está arriba (Sobre) o abajo (Sobre y Abajo).

Es posible crear una barra de navegación mediante los botones con dos o tres estados. Sin embargo, sólo los botones con los cuatro estados pueden aprovecharse de los comportamientos incorporados de la barra de navegación de Fireworks.

Crear un botón simple con dos estados

- 1 Para acceder al modo de edición de símbolos, realice una de las acciones siguientes:
 - Haga doble clic en un botón existente en el lienzo.
 - Elija Edición > Insertar > Nuevo botón.
- 2 Siga uno de estos procedimientos para importar o crear el gráfico en estado Arriba:
 - Arrastre al área de trabajo o importe el gráfico que deba representar el estado Arriba del botón.
 - Utilice las herramientas de dibujo para crear un gráfico o utilice la herramienta Texto para crear un botón a partir de texto.
 - Haga clic en Importar un botón en el Inspector de propiedades y seleccione un botón predefinido editable de la biblioteca Importar símbolos: Botón. Con esta opción, cada uno de los estados del botón aparece automáticamente con los gráficos y el texto adecuados.
 - (Opcional) Defina guías de escala de 9 divisiones para que la forma del botón no se distorsione al cambiar su tamaño. (Consulte “[Aplicar guías de 9 divisiones a un símbolo](#)” en la página 50).
 - (Opcional) Elija la herramienta Texto y cree el texto del botón.
- 3 Para crear el estado Sobre, seleccione Sobre en el menú desplegable y realice una de las acciones siguientes:
 - Haga clic en Copiar gráfico Arriba, pegue la copia del botón en estado Arriba en la ventana del estado Sobre y modifíquelo.

- Importe, dibuje o arrastre y coloque un gráfico.
- 4 (Opcional) Para utilizar los filtros automáticos a fin de crear aspectos comunes para cada estado, seleccione el gráfico al que desea añadir un filtro automático y haga clic en el botón más (+) junto a la etiqueta Filtros del Inspector de propiedades.
 - 5 Elija Bisel y Relieve > Bisel interior, Relieve hundido, Bisel exterior o Relieve elevado.
 - 6 Seleccione un filtro preestablecido de botón para cada estado.

Filtro preestablecido de botón	Descripción
 <i>Elevado</i>	El bisel parece elevarse respecto a los objetos subyacentes.
 <i>Resaltado</i>	El color del botón se aclara.
 <i>Hundido</i>	El bisel parece hundirse respecto a los objetos subyacentes.
 <i>Invertido</i>	El bisel parece hundirse en los objetos subyacentes y los colores se iluminan.

Crear un botón con tres o cuatro estados

Aunque los botones con cuatro estados no son obligatorios, su uso permite sacar partido de los comportamientos incorporados de la barra de navegación.

- 1 Abra un botón con dos estados en el lienzo en modo de edición de símbolos, seleccione Abajo en el menú desplegable del Inspector de propiedades y realice una de las acciones siguientes:
 - Haga clic en Copiar gráfico Sobre para pegar una copia del elemento gráfico del estado Sobre en la ventana del estado Abajo y modifíquelo para cambiar su aspecto.
 - Importe, dibuje o arrastre y coloque un gráfico.
- 2 Para añadir un estado Sobre y Abajo, compruebe que el botón de estado Abajo esté abierto y repita el paso 1.
- 3 (Opcional) Aplique filtros preestablecidos a los botones.


Nota: al insertar o crear un gráfico para los estados Abajo o Sobre y Abajo, las opciones para incluir el estado en la barra de navegación se seleccionan automáticamente.

Convertir rollovers de Fireworks en botones

Es posible convertir en botones los rollovers creados en versiones anteriores de Fireworks y guardarlos en la biblioteca. Para más información sobre los rollovers, consulte “[Divisiones interactivas](#)” en la página 169.

- 1 Borre la división o zona interactiva que cubre las imágenes de rollover.
- 2 Elija Mostrar todos los estados en el menú Papel cebolla del panel Estados.

- 3 Seleccione todos los objetos que desea incluir en el botón. Use la herramienta Seleccionar detrás para seleccionar objetos ocultos.
- 4 Seleccione Modificar > Símbolo > Convertir en símbolo.
- 5 Especifique un nombre para el símbolo en el cuadro Nombre y seleccione un tipo de símbolo de botón.

 Para convertir animaciones de cuatro estados en botones, seleccione los cuatro objetos para colocar cada uno en su propio estado de botón.

Insertar e importar símbolos de botón

Es posible insertar instancias de símbolos de botón en un documento desde el panel Biblioteca común. También se pueden importar símbolos de botón existentes en el panel Biblioteca de documentos de un documento nuevo. Para más información, consulte [“Importar y exportar símbolos”](#) en la página 159.

- 1 Para insertar instancias de un botón en un documento, abra el panel Biblioteca común y arrastre el símbolo de botón al documento.
- 2 Para colocar instancias adicionales de un símbolo de botón, siga uno de los procedimientos siguientes:
 - Seleccione una instancia y elija Edición > Clonar para colocar otra instancia delante de la seleccionada. La nueva instancia se convierte en el objeto seleccionado.
 - Arrastre otra instancia de botón desde el panel Biblioteca de documentos hasta el documento.
 - Mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) mientras arrastra una instancia en el lienzo para crear otra instancia de botón.
 - Copie una instancia y pegue instancias adicionales.
- 3 Para importar símbolos de botón en el panel Biblioteca de documentos de un documento nuevo, realice una de las acciones siguientes:
 - Arrastre y coloque (o copie y pegue) una instancia de botón a partir de otro documento de Fireworks.
 - Importe símbolos de botón desde un archivo PNG de Fireworks.
 - Exporte símbolos de botón de otro documento de Fireworks en un archivo de biblioteca PNG, después, importe los símbolos de botón desde el archivo de biblioteca PNG en el documento actual.
 - Seleccione Importar símbolos en el menú de opciones del panel Biblioteca de documentos. Las bibliotecas contienen una amplia variedad de símbolos de botón predefinidos preparados por Adobe.

Editar símbolos de botón

Es posible editar varias instancias de propiedades de botón como símbolo, así como editar instancias únicas de las propiedades de botón.

Editar propiedades de un botón como símbolo

- ❖ Haga doble clic en el botón para cambiar sus características. Haga clic en el icono de página que hay encima del lienzo o haga doble clic fuera del botón para volver al lienzo.

Las propiedades editables del botón de símbolo suelen ser coherentes en los botones de una barra de navegación. Consulte los siguientes ejemplos:

- El aspecto gráfico como el color y tipo de trazo, el color y tipo de relleno, forma del trazado y las imágenes

- Filtros automáticos, opacidad o el modo de mezcla aplicado a objetos independientes dentro del símbolo de botón
- Tamaño y posición del área activa
- Comportamiento principal de un botón
- Configuración de optimización y de exportación
- Vínculo URL (también disponible como una propiedad a nivel de instancia)
- Destino (también disponible como una propiedad de instancia)

Editar propiedades de un botón como instancia

❖ Seleccione la instancia de botón en el área de trabajo y establezca las propiedades en el Inspector de propiedades.

Las propiedades editables de instancia suelen ser diferentes de un botón a otro en una serie de botones. Puede cambiar las propiedades de una instancia sin afectar a los símbolos asociados ni a ninguna otra instancia del símbolo en particular. Consulte los siguientes ejemplos:

- Nombre de objeto de una instancia que aparece en el panel Capas y se utiliza para asignar nombres a las divisiones de la instancia de botón exportadas tras la exportación
- Filtros automáticos u opacidad aplicados a toda la instancia
- Caracteres de texto y formato de texto
- Vínculo URL (prevalece cualquier URL que sea una propiedad de símbolo)
- Texto alternativo (alt) con la descripción de imagen
- Destino (prevalece cualquier fotograma destino que sea una propiedad de símbolo)
- Comportamientos adicionales asignados a una instancia mediante el panel Comportamientos
- Opción Mostrar estado Abajo al cargar del Inspector de propiedades para las instancias de una barra de navegación

***Nota:** al seleccionar la opción Exportar varios archivos en la sección Específico del documento del cuadro de diálogo Configuración de HTML y, a continuación, exportar una barra de navegación, Fireworks exporta cada página HTML con el correspondiente estado Abajo del botón. Consulte “Ajustar las opciones de exportación de HTML” en la página 245.*

Configurar propiedades interactivas de botón

Es posible controlar los siguientes elementos interactivos de un botón:

Área activa El área activa es la zona en la que se activa la interactividad cuando un usuario desplaza el cursor por encima o hace clic en un navegador Web. El área activa de un botón es una propiedad de símbolo que sólo tienen los símbolos de botón. Seleccione Área Activa en el menú desplegable para editar una división de botón o dibujar objetos de zona interactiva. Si se dibuja una nueva división, ésta sustituirá la división anterior.

URL de un símbolo de botón o instancia La URL puede ser una propiedad de símbolo o de instancia. Vincula el botón con otra página Web, sitio Web o ancla en la misma página Web. Puede incorporar una URL a una instancia de botón seleccionada en el Inspector de propiedades o en el panel URL.

Destino de botón El destino de botón es la ventana o fotograma en que aparecerá la página Web al hacer clic en una instancia de botón. Si no introduce un elemento destino en el Inspector de propiedades, la página Web aparecerá en el mismo fotograma o ventana que el vínculo. El valor de destino puede ser una propiedad de símbolo o de instancia. Puede definir el destino de un símbolo de forma que todas sus instancias tengan la misma opción de destino.

Texto alternativo (alt) para un símbolo de botón o instancia El texto Alt (alternativo) aparece sobre el marcador de posición de la imagen o cerca mientras ésta se descarga; también aparece en lugar del gráfico cuando la imagen no se

descarga correctamente. También aparece en lugar de los gráficos si el usuario ha definido en su navegador que no se muestren imágenes. El texto Alt puede ser una propiedad de símbolo o de instancia.

Editar propiedades interactivas de botón

***Nota:** el cambio del destino, URL o texto Alt de un símbolo de botón no cambia las instancias de botón existentes de ese símbolo.*

1 Abra el símbolo del botón en el modo de edición de símbolos.

2 Siga uno de estos procedimientos:

- Para editar una división o zona interactiva en el área activa del símbolo de botón, seleccione Área Activa en el menú desplegable y, a continuación, use la herramienta Puntero para desplazar la división o la guía de división o bien cambiar su forma. También puede utilizar cualquiera de las herramientas de división o de zona interactiva para dibujar una área activa nueva.
- Para especificar la dirección URL de un símbolo de botón, seleccione Área Activa en el menú desplegable. A continuación, especifique la dirección URL en el cuadro Vínculo del Inspector de propiedades, seleccione una página de la lista o una URL del panel URL.

***Nota:** si especifica direcciones URL absolutas, es posible incorporar una URL a un símbolo, de modo que para cada instancia aparezca la misma URL en el cuadro Vínculo del Inspector de propiedades.*

- Para especificar el destino de un símbolo de botón, ábralo en el espacio de trabajo. A continuación, introduzca un destino en el cuadro Destino o seleccione uno de los siguientes destinos preestablecidos en el menú Destino del Inspector de propiedades:

None o _self Carga la página Web en el mismo marco o ventana que el vínculo.

_blank Carga la página Web en una ventana nueva sin nombre del navegador.

_parent Carga la página Web en el conjunto de marcos primario o en la ventana del marco que contiene el vínculo.

_top Carga la página Web en la ventana completa del navegador eliminando todos los marcos.

- Para especificar el texto ALT de un símbolo o una instancia de botón, abra la instancia de botón en el espacio de trabajo. A continuación, en el Inspector de propiedades, especifique el texto o descripción que desee aplicar.


Menús emergentes

Los menús emergentes aparecen en el navegador cuando el usuario mueve el puntero sobre un objeto Web o bien hace clic en él, por ejemplo, en una división o zona interactiva.

- Cada elemento del menú emergente aparece como una celda de HTML o de imagen. La celda tiene un estado Arriba, un estado Sobre y texto en ambos estados.
- Es posible incorporar vínculos de URL a elementos del menú emergente para la navegación y puede crear tantos niveles de submenú como desee en los menús emergentes.
- Se puede utilizar alguna o todas las fichas y editar configuraciones de ficha en cualquier momento.
- Debe añadir al menos un elemento de menú en la ficha Contenido para crear una opción de menú que se pueda previsualizar en un navegador.
- Para obtener la presentación preliminar de un menú emergente, pulse F12. Los menús emergentes no se muestran en el espacio de trabajo de Fireworks.

Crear un menú emergente sencillo

- 1 Seleccione una zona interactiva o división que corresponda al área de activación del menú emergente.
- 2 Siga uno de estos procedimientos:
 - Seleccione Modificar > Menú emergente > Añadir menú emergente.
 - Haga clic en el tirador de comportamiento de la división y elija Añadir menú emergente.
- 3 Haga clic en la ficha Contenido y, a continuación, haga clic en Añadir menú.
- 4 Haga doble clic en cada celda y especifique o seleccione la información adecuada de texto, vínculo y destino. En los campos Vínculo y Destino, especifique información personalizada o seleccione desde los menús mostrados. Al añadir texto en la última línea de la ventana se agrega una línea vacía debajo de la misma.

 Pulse la tecla Tabulador para desplazarse entre celdas y las teclas de flecha arriba y abajo para moverse por la lista de forma vertical.

- 5 Repita los pasos 3 y 4 hasta añadir todos los elementos de menú. Para eliminar un elemento del menú, haga clic en el botón Suprimir menú.
- 6 Haga clic en Siguiente o Listo, o bien seleccione otra ficha.

En el área de trabajo, la zona interactiva o división utilizada para crear el menú emergente muestra una línea azul de comportamiento unida a un contorno del nivel superior del menú emergente.

Crear submenús en un menú emergente

Los submenús son menús emergentes que aparecen cuando un usuario desplaza el cursor por encima de otro elemento del menú emergente o hace clic en este. Puede crear tantos niveles de submenús como desee.

- 1 Abra la ficha Contenido del Editor de menú emergente y cree elementos de menú. Coloque los elementos de menú que desee utilizar para el submenú directamente bajo el elemento de menú para el que habrá un submenú.
- 2 Resalte el elemento del menú emergente que desea convertir en un elemento de submenú y, a continuación, haga clic en el botón Sangrar menú.
- 3 Para añadir el elemento siguiente del submenú, resáltelo y haga clic en el botón Sangrar menú. O, para insertar un nuevo elemento justo debajo del elemento resaltado, resalte un elemento de menú o submenú y haga clic en Añadir menú.

Todos los elementos que están sangrados de forma contigua en el mismo nivel componen un submenú emergente.

- 4 Para crear un submenú dentro del submenú emergente, resalte un elemento del submenú en la ficha Contenido del Editor de menú emergente y, a continuación, haga clic de nuevo en el botón Sangrar menú.
- 5 Haga clic en Siguiente para continuar la creación del menú emergente o haga clic en Listo.

Cambiar el aspecto de un menú emergente

Tras crear un menú básico y los submenús opcionales, puede dar formato al texto, aplicar estilos de gráfico para los estados Sobre y Arriba y elegir la orientación vertical u horizontal en la ficha Aspecto del Editor de menú emergente.

- 1 Abra el menú emergente en el Editor de menú emergente y haga clic en la ficha Aspecto.
- 2 Seleccione vertical u horizontal en Elija una alineación del menú emergente.
- 3 Elija una opción de Celdas:

HTML Define el aspecto del menú utilizando sólo código HTML. Esta configuración produce páginas con el menor tamaño posible.

Imagen Le permite seleccionar un estilo de imagen que se utilizará como fondo de celda. Esta configuración produce páginas de mayor tamaño.

- 4 Elija un tamaño preestablecido en el menú emergente Tamaño o introduzca un valor en el cuadro de texto Tamaño.

Nota: si en la ficha Avanzado del Editor de menú emergente se establece la anchura y altura de celda en Automático, el tamaño del texto determina el tamaño de los gráficos asociados con el elemento de menú.

- 5 Elija un grupo de fuentes del sistema en el menú emergente Fuente o introduzca el nombre de una fuente personalizada.

Nota: si los usuarios no tienen instalada la fuente que ha elegido, se utilizará una fuente de sustitución en su navegador Web.

- 6 (Opcional) Aplique un estilo, justificación y color para el texto.
- 7 Elija los colores del texto y de la celda para cada estado.
- 8 Si ha seleccionado Imagen como tipo de celda, elija un estilo gráfico para cada estado.
- 9 Continúe la creación del menú emergente o haga clic en Listo.

Añadir estilos de menú personalizados en el Editor de menú emergente

Seleccione el estilo de celda que se utilizará cuando se seleccione Imagen como estilo de celda. Para obtener más información acerca de los estilos, consulte [“Crear y eliminar estilos”](#) en la página 150.

Nota: la ubicación exacta de la carpeta Barras de menú varía en función del sistema operativo. Para más información, consulte [“Utilización de archivos de configuración”](#) en la página 297.

- 1 Aplique cualquier combinación de trazos, rellenos, texturas y filtros automáticos a un objeto, y guárdelo como un estilo utilizando el panel Estilos.
- 2 Seleccione el nuevo estilo en el panel Estilos y, después, elija Guardar biblioteca de estilos en el menú de opciones de dicho panel.
- 3 Abra la carpeta Barras de menú del disco duro, cambie el nombre del estilo si lo desea y haga clic en Guardar.

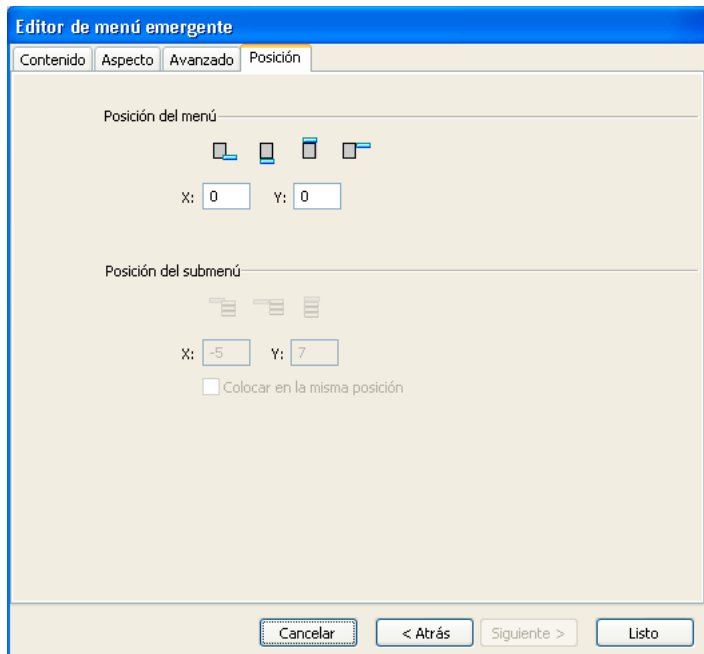
Configurar propiedades avanzadas de celda

- 1 Abra el Editor de menú emergente y haga clic en la ficha Avanzado.
- 2 Seleccione una restricción de anchura o de altura en el menú emergente Automático/Píxeles:
Automático Restringe la altura de la celda al tamaño del texto definido en la ficha Aspecto del Editor de menú emergente y la anchura al del elemento de menú con el texto de mayor longitud.
Píxeles Permite introducir medidas específicas en píxeles en los cuadros de texto Anchura de celda y Altura de celda.
- 3 Introduzca un valor en el cuadro de texto Relleno celda para determinar la distancia que habrá entre el texto del menú emergente y el borde de la celda.
- 4 Introduzca un valor en el cuadro de texto Espacio entre celdas para definir el espacio que habrá entre las celdas de menú.
- 5 Introduzca un valor en el cuadro de texto Sangría de texto para definir el sangrado del texto del menú emergente.
- 6 Introduzca un valor en el cuadro de texto Demora de menú para definir los milisegundos que el menú permanecerá visible después de que el puntero se aleje.

- 7 Seleccione mostrar u ocultar los bordes de un menú emergente. Si selecciona mostrar los bordes, configure sus atributos.
- 8 Continúe la creación del menú emergente o haga clic en Listo.

Cambiar la posición de los menús y submenús emergentes

Utilice la ficha Posición del Editor de menú emergente para especificar la posición de un menú emergente. También es posible situar un menú emergente de nivel superior arrastrando su contorno en el espacio de trabajo cuando la capa de Web está visible.



Establecer una posición específica para un menú o submenú emergente

- 1 Abra el menú emergente que desee en el Editor de menú emergente y haga clic en la ficha Posición.
- 2 Siga uno de estos procedimientos para definir la posición del menú:
 - Haga clic en un botón Posición del menú para situar el menú emergente en relación con la división que lo activa.
 - Introduzca las coordenadas x e y . Las coordenadas 0,0 permiten alinear la esquina superior izquierda del menú emergente con la esquina superior izquierda de la división o zona interactiva que lo activa.
- 3 Defina la posición del submenú:
 - Haga clic en un botón Posición del submenú para situar el submenú emergente en relación con el elemento de menú emergente que lo activa.
 - Introduzca las coordenadas x e y . Las coordenadas 0,0 permiten alinear la esquina superior izquierda del submenú emergente con la esquina superior derecha del menú o elemento de menú que lo activa.
- 4 Establezca una posición relativa:
 - Para que la posición de cada submenú esté relacionada con el elemento de menú principal que lo activa, anule la selección de Colocar en la misma posición.

- Para que la posición de cada submenú esté relacionada con el menú emergente principal que lo activa, seleccione Colocar en la misma posición.
- 5 Haga clic en Listo para cerrar el Editor de menú emergente o haga clic en Atrás para modificar las propiedades de otras fichas.

Definir la posición de un menú emergente arrastrándolo

- 1 Siga uno de estos procedimientos para que aparezca la capa Web:
 - Haga clic en el botón Mostrar divisiones y zonas interactivas del panel Herramientas.
 - Haga clic en la columna Ojo del panel Capas.
- 2 Seleccione el objeto Web que activa el menú emergente.
- 3 Arrastre el contorno de menú emergente hasta otra posición en el espacio de trabajo.

Editar o mover elementos en los menús emergentes

En el Editor de menú emergente puede editar o actualizar el contenido de un menú emergente, reorganizar sus elementos y cambiar otras propiedades en cualquiera de las cuatro fichas.

- 1 Siga uno de estos procedimientos para que aparezca la capa Web:
 - Haga clic en el botón Mostrar divisiones y zonas interactivas del panel Herramientas.
 - Haga clic en la columna Ojo del panel Capas.
- 2 Seleccione la división en que se incluirá el menú emergente.
- 3 En el espacio trabajo, haga doble clic en el contorno azul del menú emergente.
- 4 En el Editor de menú emergente, realice los cambios en cualquier ficha.

Editar texto del menú

- 1 Abra el menú emergente en el Editor de menú emergente y haga clic en la ficha Contenido.
- 2 Haga doble clic en los cuadros de texto Texto, Vínculo o Destino y modifique el texto del menú. A continuación, haga clic fuera de la lista de entradas para aplicar los cambios.

Mover un elemento de menú

- 1 Resalte el elemento de menú en la ficha Contenido del Editor de menú emergente.
- 2 Realice una de las acciones siguientes:
 - Para mover el elemento a un submenú situado más arriba o al menú emergente principal, haga clic en el botón Menú con sangría inversa.
 - Para mover un elemento a una ubicación diferente del mismo menú, arrastre el elemento a la ubicación deseada de la lista.

Acerca de la exportación de menús emergentes

Fireworks genera todo el código CSS o JavaScript (según la opción elegida) necesario para ver menús emergentes en navegadores Web.

Si utiliza código CSS para sus menús emergentes, se exporta a HTML un documento Fireworks con menús emergentes con código CSS. Puede escribir el código CSS en un archivo .css externo y exportarlo junto con un archivo mm_css_menu.js a la misma ubicación que el archivo HTML.

La alternativa a la utilización de código CSS es utilizar JavaScript. Si utiliza JavaScript, se exporta a HTML un documento Fireworks que contiene menús emergentes y, además, se exporta un archivo JavaScript denominado mm_menu.js en la misma ubicación que el archivo HTML.

Cuando transfiera los archivos, transfiera el archivo mm_css_menu.js (o mm_menu.js, para JavaScript) al mismo directorio que la página Web que contenga el menú emergente. Para colocar los archivos en otra ubicación, actualice el hipervínculo que haga referencia a mm_css_menu.js y el archivo .css (o mm_menu.js) en el código HTML de Fireworks para reflejar la nueva ubicación. Se exporta un archivo .css único para cada documento que contenga menús emergentes de CSS que se exportan como HTML e imágenes desde Fireworks.

Cuando se incluyen submenús, Fireworks crea un archivo de imagen (arrows.gif), una pequeña flecha que aparece situada junto a cualquier entrada de menú que disponga de un submenú. Independientemente del número de submenús que contiene un documento, Fireworks siempre utiliza el mismo archivo arrows.gif.

Para más información sobre exportación de HTML, consulte “[Exportación de HTML](#)” en la página 241.

Capítulo 14: Creación de prototipos para sitios Web e interfaces de aplicación

Adobe® Fireworks® proporciona un entorno de creación de prototipos ideal, que convierte sin problemas maquetas de diseño en sitios Web y aplicaciones reales.

Flujo de trabajo de creación de prototipos

Al combinar el panel Páginas con otras características eficaces de Fireworks, puede crear rápidamente prototipos para software y sitios Web interactivos. Para convertir un prototipo finalizado en un sitio en funcionamiento, tan sólo tiene que exportarlo a Adobe Flash®, Adobe Flex®, Adobe AIR™ o Adobe Dreamweaver®.

Para ver un tutorial de vídeo sobre la creación de prototipos para interfaces de aplicaciones, visite www.adobe.com/go/lrvid4034_fw_es.

1. Crear las páginas

En el panel Páginas, cree el número deseado de páginas o pantallas para el diseño inicial. A medida que el diseño evoluciona, puede añadir o quitar páginas, según precise.

2. Diseñar elementos comunes de disposición

En el lienzo, diseñe los elementos de disposición que desee que compartan varias páginas, como barras de navegación e imágenes de fondo. Para alinear elementos, utilice las Guías inteligentes. Para obtener la máxima flexibilidad, estructure la disposición con CSS. (Consulte “[Guías inteligentes](#)” en la página 34 y “[Creación de disposiciones basadas en CSS](#)” en la página 198).

3. Compartir elementos comunes en varias páginas

Cuando se comparten elementos comunes, un único cambio actualiza automáticamente todas las páginas afectadas. Utilice una página maestra para compartir todos los elementos que contenga, o comparta las capas para copiar subconjuntos de elementos. (Consulte “[Utilizar una página maestra](#)” en la página 197 y “[Compartir capas](#)” en la página 131).

4. Añadir elementos únicos a páginas individuales

En cada página, agregue elementos únicos de diseño, navegación o formato. En el panel Biblioteca común encontrará numerosos botones, cuadros de texto y menús emergentes que aceleran el proceso de diseño. Los símbolos de componente de las carpetas Flex Components, HTML, Mac, Win, Web & Application y Menu Bars contienen propiedades que se pueden personalizar para casos de símbolos individuales. (Consulte “[Crear y utilizar símbolos de componente](#)” en la página 156).

5. Simular navegación del usuario con vínculos

Desde objetos Web, como divisiones, zonas interactivas o botones de navegación, establezca vínculos entre las distintas páginas de su prototipo. (Consulte “[Vincular a páginas en un documento de Fireworks](#)” en la página 161).

6. Exportar el prototipo terminado e interactivo

Fireworks ofrece distintos formatos de salida para el prototipo, y todos conservan los hipervínculos para la navegación de la página. Para compartir un prototipo flexible y basado en CSS con clientes o editarlo después en Adobe Dreamweaver, consulte “[Exportar una disposición CSS](#)” en la página 199. Para crear un prototipo más convencional y basado en tabla, consulte “[Exportar HTML de Fireworks](#)” en la página 242. Para distribuir una versión en PDF para comentarios o impresión, consulte “[Exportar archivos PDF de Adobe](#)” en la página 247. Para crear un prototipo de aplicaciones Flex, consulte “[Creación de prototipos de aplicaciones Flex](#)” en la página 199. Para crear una aplicación de Adobe AIR, consulte “[Crear una aplicación de Adobe AIR](#)” en la página 203.

Utilización de páginas de Fireworks

Un solo archivo PNG de Fireworks puede contener varias páginas y proporcionar la forma idónea para elaborar prototipos Web e interfaces de aplicaciones. Cada página contiene su propia configuración para el tamaño y el color del lienzo, la resolución de imagen y las guías. Esas opciones se configuran, bien por página, bien globalmente, para todas las páginas de un documento. Aparte de la capa Web, cada página contiene también un conjunto único de capas. Para los elementos comunes, no obstante, se puede utilizar una página maestra o compartir capas entre las diversas páginas. (Consulte “[Compartir capas](#)” en la página 131).



Si no se crea ninguna página, todos los elementos del documento residen en una sola página.

Las páginas se visualizan en el panel Páginas, donde los objetos de cada página se muestran en una miniatura contigua al nombre de la página. La página activa se resalta en el panel y se muestra en el menú emergente de las páginas, encima del documento activo.

Para obtener información acerca de la exportación de páginas, consulte “[Exportar desde el espacio de trabajo](#)” en la página 236.


Añadir, eliminar y explorar páginas

El panel Páginas permite añadir páginas nuevas, eliminar páginas innecesarias y duplicar páginas existentes. Cuando se añaden, eliminan o mueven páginas, Fireworks actualiza automáticamente el número que figura a la izquierda de los títulos de las páginas. Esos números automáticos ayudan a dirigirse rápidamente a páginas concretas, cuando se trata de grandes diseños con varias páginas.

Añadir una página

Se inserta una página en blanco al final de la lista de páginas, y se convierte en la página activa.

❖ Siga uno de estos procedimientos:

- En el panel Páginas, haga clic en el botón Añadir/duplicar página .
- Haga clic con el botón derecho en el panel y seleccione Nueva página desde el menú emergente.
- Seleccione Edición > Insertar > Página.

Desplazarse a una página

❖ Siga uno de estos procedimientos:

- En el panel Páginas, seleccione una página.
- En el teclado, utilice los botones de avance y retroceso de página.

- Elija la página en el menú emergente Páginas que se encuentra en la parte superior de la ventana del documento o en la parte inferior derecha del panel Páginas.



Un asterisco junto al nombre de página en el menú desplegable Páginas señala la página maestra.

Duplicar una página

Al duplicar una página, se agrega una nueva página que contiene los mismos objetos y jerarquía de capas que la que está seleccionada. Los objetos duplicados conservan la opacidad y el modo de mezcla de los objetos originales. Se pueden realizar cambios en los objetos duplicados sin que estos cambios afecten a los originales.

❖ Siga uno de estos procedimientos:

- Arrastre la página al botón Añadir/duplicar página.
- Haga clic con el botón derecho en la página y seleccione Duplicar página en el menú emergente.

Mover una o más páginas


En el panel Páginas, mueva las páginas con el fin de colocar los diseños relacionados unos cerca de otros y agilizar el proceso de disposición.

- 1 (Opcional) Si va a mover varias páginas, puede realizar una de las acciones siguientes:
 - Con la tecla Mayús pulsada, seleccione un grupo contiguo de páginas, haciendo clic en ellas.
 - Si va a seleccionar un grupo discontinuo de páginas, haga clic en ellas con la tecla Ctrl pulsada (Windows) o con la tecla Comando pulsada (Mac OS).
- 2 Arrastre las páginas seleccionadas arriba o abajo en el panel. Por encima y debajo de otras páginas, aparecerán bordes oscurecidos allá donde pueda soltar el botón del ratón para mover las páginas seleccionadas.

Eliminar una página

La página que está por encima de la página eliminada se convierte en la página activa.

❖ Siga uno de estos procedimientos:

- En el panel Páginas, arrastre la página hasta el icono de cubo de basura .
- Haga clic con el botón derecho en la página y seleccione Eliminar página en el menú emergente.

Editar el lienzo de una página

Cada página tiene un lienzo exclusivo, con valores independientes para el tamaño, el color del lienzo y la resolución de la imagen.

- 1 Elija una página en el panel Páginas o en el menú emergente Páginas que se encuentra en la parte superior de la ventana del documento.
- 2 Seleccione Modificar > Lienzo > Tamaño de la imagen o Modificar > Lienzo > Color del lienzo, o Modificar > Lienzo > Tamaño del lienzo.
- 3 Realice los cambios pertinentes. Estos cambios también pueden realizarse en el panel Propiedades cuando el lienzo de una página está seleccionado.
- 4 Para aplicar los cambios solamente a la página seleccionada, deje seleccionada la opción Sólo página actual. Para aplicar los cambios a todas las páginas, anule la selección de esta opción.

Utilizar una página maestra

Para utilizar un conjunto de elementos comunes en todas las páginas, utilice una página maestra. Cuando una página normal se convierte en una página maestra, esta se mueve hacia la parte superior de la lista, en el panel Páginas. Cuando se crea una página maestra, se añade una capa de página maestra al final de la jerarquía de capas en cada página.

Crear una página maestra

- ❖ En el panel Páginas, haga clic con el botón derecho en una página existente y seleccione Definir como página maestra en el menú emergente.

Cualquier capa compartida entre varias páginas se convertirá en una capa normal (no compartida). No obstante, las capas compartidas entre fotogramas seguirán siéndolo. Para ver los fotogramas de la página maestra en una página vinculada, consulte “[Ver objetos en un estado](#)” en la página 211.

Véase también

“[Compartir capas](#)” en la página 131

Vincular páginas con la página maestra

Una vez creada una página maestra, cualquier página nueva heredará automáticamente la configuración de la página maestra. Las páginas existentes no heredan esa configuración, a no ser que se vinculen con la página maestra. Si más tarde cambia la página maestra, todas las páginas vinculadas se actualizarán automáticamente.

Se aplican las siguientes limitaciones a la herencia de objetos y comportamientos de las páginas maestras en otras páginas:

- Las páginas heredan sólo el estado actual de todos los objetos de una página maestra. Para heredar todos los estados de todos los objetos, en cada página, añada el mismo número de estados o más al objeto con el mayor número de estados. Todos los objetos de esa página heredan todos los estados de la página maestra.
- Los cambios en el tamaño del lienzo o en el tamaño de la imagen de una página afectan a todas las páginas, incluidas las páginas que no están vinculadas a la página maestra. Para limitar los cambios sólo a la página actual, seleccione Sólo página actual.
- Sólo las páginas vinculadas heredan los cambios en el color del lienzo de la página maestra.

- ❖ Siga uno de estos procedimientos:

- En el panel Páginas, haga clic con el botón derecho en una página y seleccione Vincular con página maestra en el menú emergente.
- Haga clic en la columna situada a la izquierda de la imagen en miniatura de la página en el panel Páginas. Un icono de vínculo mostrará que la página está vinculada con la página maestra.

***Nota:** si modifica un ajuste de una página vinculada con la página maestra, se impone la nueva configuración pero se rompe el vínculo con la página maestra.*

Mostrar u ocultar la capa de la página maestra

Un cambio en la visibilidad se refleja en todas las páginas.

- ❖ En el panel Capas, haga clic en el icono en forma de ojo que está situado a la izquierda de la capa de la página maestra.

Eliminar capas de páginas maestras

- ❖ Haga clic con el botón derecho en el panel Capas y seleccione Eliminar capa de página maestra en el menú emergente.

Para volver a añadir la capa de la página maestra en la página, haga clic con el botón derecho en el panel Capas y seleccione Añadir capa de página maestra en el menú emergente.

Convertir una página maestra en una página normal

❖ Haga clic con el botón derecho en el panel Páginas y seleccione Restablecer página maestra en el menú emergente.

Creación de disposiciones basadas en CSS

Puede diseñar disposiciones basadas en CSS en un documento de Fireworks y, a continuación, convertirlas en páginas HTML con reglas CSS que repliquen las disposiciones. Las disposiciones basadas en CSS son compatibles con los estándares habituales y ofrecen un código de fácil uso y apto para distintos navegadores.

Para ver un tutorial de vídeo sobre la creación de disposiciones de páginas HTML basadas en CSS, visite www.adobe.com/go/lrvid4035_fw_es.

Acerca de la disposición de páginas con CSS

Fireworks facilita el diseño de páginas así como la exportación inmediata de los códigos HTML y CSS por medio de un motor de exportación que analiza la colocación de los objetos. Además, permite definir la alineación de las páginas y especificar una imagen de fondo constante.

Para todo ello, sírvase de los elementos HTML disponibles en la carpeta HTML de Biblioteca común. Esta carpeta contiene objetos HTML como botones, listas desplegables y campos de texto. Puede editar las propiedades de estos elementos en el panel Propiedades de símbolo. Al arrastrar cualquiera de los elementos de formato a la página, el motor de exportación inserta etiquetas <form> durante la exportación de la disposición basada en CSS.

El texto en el que haya colocado alguna división aparece como una imagen en el código HTML exportado. Si desea que aparezca como texto, use los componentes HTML de Biblioteca común. Algunos de ellos son los elementos headings1-6 y link.

Reglas para las disposiciones basadas en CSS

Es preciso observar unas cuantas reglas a la hora de crear disposiciones basadas en CSS a fin de obtener los resultados esperados.

Regla 1: use rectángulos para exportar texto y divisiones para exportar imágenes. El motor de exportación exporta como tal el texto colocado en rectángulos. Como sólo se exportan las imágenes cubiertas por divisiones rectangulares, coloque divisiones en las imágenes que desee exportar. Estas divisiones comunican al motor de exportación dónde se hallan las imágenes.

Regla 2: evite que los objetos se superpongan. El motor de exportación trata el texto, las imágenes y los rectángulos como bloques rectangulares. Examina el tamaño y la posición de estos objetos para determinar las filas y las columnas lógicas que se deben colocar en la disposición. Coloque los objetos con cuidado de manera que sus límites no se superpongan.

Regla 3: planea la disposición de las filas y las columnas. El motor de exportación busca particiones lógicas donde colocar una línea clara de visión entre los objetos o los grupos de objetos. Encierre las disposiciones de las columnas en rectángulos para evitar que el motor de exportación inserte una fila lógica que rompa la continuidad de la columna en cuestión.

Regla 4: trate el documento como una entidad bidimensional. Al diseñar la página, use rectángulos para encerrar los objetos que se deban manipular como secundarios del rectángulo. El motor de exportación detecta las relaciones entre

elementos principales y secundarios. Luego, explora los elementos secundarios para determinar las filas y las columnas lógicas de acuerdo con la regla 3.

Además de estas reglas, tenga en cuenta lo siguiente:

- El motor de exportación sólo exporta rectángulos primarios. Para exportar las esquinas redondeadas de los rectángulos, coloque divisiones rectangulares encima.
- Para exportar los trazos de los rectángulos exportados, coloque divisiones rectangulares encima de los rectángulos.
- Para exportar los símbolos, coloque divisiones rectangulares encima.
- Para exportar los filtros aplicados al texto o a los rectángulos, coloque divisiones rectangulares encima.

Exportar una disposición CSS

Fireworks permite exportar las disposiciones creadas como archivos basados en CSS. Más adelante puede abrir y editar estos archivos basados en CSS en Dreamweaver o en otro editor compatible con CSS.

- 1 Elija Archivo > Exportar.
- 2 En el menú emergente Exportar, seleccione CSS e imágenes.
- 3 Haga clic en Opciones para configurar las propiedades de las páginas HTML.
- 4 Haga clic en Examinar para especificar una imagen de fondo y establecer el mosaico de la imagen de fondo:
 - Seleccione sin repetición para mostrar la imagen sólo una vez.
 - Seleccione repetir para repetir o mostrar la imagen en mosaico horizontal o vertical.
 - Seleccione repetir-x para mostrar la imagen en mosaico horizontal.
 - Seleccione repetir-y para mostrar la imagen en mosaico vertical.
- 5 Seleccione la alineación de la página en el explorador: izquierda, centro o derecha.
- 6 Seleccione fija o desplazamiento como opción de desplazamiento de archivos adjuntos.
- 7 Haga clic en Aceptar y, a continuación, en Guardar.

Crear un documento de demostración

Puede crear una demostración del documento de Fireworks en el que está trabajando. La demostración se abre en un navegador para mostrar las funciones y permite desplazarse por las páginas.

- 1 Seleccione Comandos > Documento actual de demostración.
- 2 Elija las páginas para las que desea crear la demostración y haga clic en Crear demostración.
- 3 Seleccione la carpeta y haga clic en Abrir.

Creación de prototipos de aplicaciones Flex


El proceso de creación de prototipos para Flex es similar al flujo de trabajo utilizado para los sitios Web y las interfaces de software. (Consulte “[Flujo de trabajo de creación de prototipos](#)” en la página 194). Con Fireworks, puede arrastrar componentes de Flex al lienzo, especificar sus propiedades y exportar la interfaz de usuario resultante a MXML. Puede mejorar esa interfaz de usuario en Flex Builder.

1. Crear una interfaz de usuario de Flex

Con el panel Páginas, cree el número deseado de pantallas de la interfaz para el diseño inicial.

2. Insertar componentes de diseño de Flex en la disposición

En el lienzo, inserte componentes de Flex de la carpeta Flex en el panel Biblioteca común. Estos símbolos de componente funcionan específicamente con la exportación de MXML para asegurar la obtención de los resultados esperados. Al exportar el documento como MXML, cada símbolo se convierte en su etiqueta MXML respectiva. Los objetos no se reconocen como componentes de Flex sino que en su lugar se exportan como mapas de bits, que se vinculan a MXML mediante una etiqueta <mx:Image>. (Consulte “[Crear y utilizar símbolos de componente](#)” en la página 156).

 Cuando se edita un componente de diseño de Flex en Fireworks, se puede copiar el código XML modificado en el proyecto de Flex. De esta forma se ahorra tiempo al replicar el comportamiento del componente modificado en el proyecto.

Los símbolos de cursor, barra de desplazamiento, ficha y consejo de herramienta se ignoran en la salida de MXML, ya que estos elementos no tienen una traducción directa de Fireworks a MXML. Por ejemplo, el símbolo de barra de desplazamiento aparece automáticamente en las instancias del contenedor de Flex cuando se puede desplazar por el contenido. En Fireworks, estos símbolos sólo sirven de indicadores del funcionamiento de las partes de un diseño de interfaz.

Nota: las divisiones de imagen, rollovers y las zonas interactivas sólo se aplican a los prototipos basados en HTML. Evite estos objetos Web cuando cree prototipos de Flex.

3. Compartir componentes de Flex comunes en varias páginas

Cuando se comparte un único componente de Flex en varias páginas, un único cambio actualiza automáticamente todas las páginas (o pantallas) afectadas. Puede utilizar una página maestra para compartir todos los componentes de Flex que contenga o compartir las capas para copiar subconjuntos de componentes. (Consulte “[Utilizar una página maestra](#)” en la página 197 y “[Compartir capas](#)” en la página 131).

4. Especificar propiedades para los componentes de Flex

En el panel Propiedades de símbolo (Ventana > Propiedades de símbolo), especifique las propiedades y los eventos de cada componente de Flex insertado en el lienzo.

5. Exportar la disposición de Flex a MXML

Exporte la disposición de la interfaz de usuario de Flex y abra el archivo MXML resultante en Flex. Fireworks exporta el MXML necesario manteniendo todos los estilos y la posición absoluta. Los desarrolladores de Flex pueden utilizar esta interfaz sin tener que volver a crear la disposición en Flex.

Editar propiedades de componente de Flex

Puede editar las propiedades y los eventos de los componentes de Flex en el panel Propiedades de símbolo.

- 1 Seleccione el componente de Flex en el lienzo.
- 2 Abra el panel Propiedades de símbolo (Ventana > Propiedades de símbolo).
- 3 Defina las propiedades y los eventos del componente en el panel Propiedades de símbolo.

Exportar un documento de Fireworks a MXML

Fireworks puede ayudarle a diseñar aplicaciones sofisticadas de Internet (RIA) mediante la exportación de activos de la biblioteca común conocidos como componentes para su uso en Adobe Flex Builder. Fireworks exporta el código de Flex (MXML) necesario manteniendo todos los estilos y la posición absoluta.

Cuando finalice un prototipo de aplicación Flex, expórtelo a MXML para seguir editándolo en Flex Builder. En la vista de diseño, el prototipo se parece a su equivalente en Fireworks excepto en componentes tales como cursores y barras de desplazamiento que no se exportan.

- 1 Elija Archivo > Exportar.
- 2 En el menú emergente Exportar, seleccione MXML e imágenes.
- 3 Seleccione Colocar imágenes en subcarpeta si desea guardar las imágenes en una carpeta aparte del código MXML.
- 4 Seleccione Sólo página actual para exportar sólo la página seleccionada actual.
- 5 Haga clic en Guardar para completar la exportación.

Las imágenes asociadas al prototipo se exportan a la carpeta de imágenes. Además, las imágenes de todas las páginas MXML también se crean con otros archivos de imágenes. Las páginas MXML no necesitan estas imágenes de vista previa y se pueden eliminar.

Exportar a gráficos XML de Flash

Los gráficos XML de Flash (FXG) es un formato de archivo de gráficos basado en un subconjunto de MXML, lenguaje de programación basado en XML utilizado por el marco de Flex. Este formato ayuda a diseñadores y desarrolladores en sus colaboraciones de forma más eficaz. Los diseñadores pueden crear gráficos con herramientas como Fireworks® CS4®, Adobe Photoshop® CS4 y Adobe Illustrator® CS4 y exportarlos en formato FXG. Más adelante puede utilizar el archivo FXG en herramientas tales como Adobe Flex Builder para desarrollar experiencias y aplicaciones sofisticadas de Internet. Estas aplicaciones RIA se pueden ejecutar en un navegador Web con Flash Player o en el escritorio con una aplicación Adobe AIR.

Exportar a gráficos XML de Flash

- 1 Elija Comandos > Exportar a FXG.
- 2 Seleccione la carpeta y haga clic en Abrir.
- 3 Escriba el nombre del archivo de gráficos XML de Flash y haga clic en Aceptar.

Crear y exportar máscaras Flex

Puede enmascarar componentes de Flex en Fireworks y exportarlos para su uso en la creación de sitios Web basados en Flex e interfaces de aplicaciones.

Enmascarar componentes Flex

Es posible crear máscaras para una gran variedad de componentes Flex a partir de plantillas específicas que se puedan editar en Fireworks.

- 1 Elija Comandos > Máscaras Flex > Nueva máscara Flex.
- 2 Siga uno de estos procedimientos:
 - Para crear máscaras Flex para todos los componentes disponibles, seleccione Varios componentes. Fireworks crea un solo documento con todos los componentes Flex disponibles.

- Si desea especificar los componentes para los que desea crear la máscara, seleccione Componentes concretos. Seleccione sólo los componentes con un estilo determinado adjunto o todas las instancias del componente.

3 Haga clic en Aceptar.

Exportar máscaras Flex

- 1 Elija Comandos > Máscaras Flex > Exportar máscara Flex.
- 2 Seleccione la carpeta a la que desee exportar el documento de Fireworks y haga clic en Abrir.

Limitaciones de exportación de MXML

Antes de utilizar la función de exportación de MXML de Flex, es importante que conozca sus capacidades y limitaciones:

La exportación de MXML no enmascara los componentes La exportación a MXML no crea máscaras para los componentes en Flex, incluso si los ha modificado en Fireworks. La exportación de MXML simplemente genera documentos MXML para su uso en Flex. Estos documentos también pueden incluir imágenes vinculadas para objetos de Fireworks que no se pueden convertir en etiquetas MXML. Estas imágenes se añaden al documento MXML mediante etiquetas <mx:Image>.

La exportación de MXML ignora las divisiones Ya que la exportación de MXML está diseñada para generar documentos basados en etiquetas para su uso con Flex, las divisiones no se tienen en cuenta al crear imágenes o celdas de tabla. Cuando la exportación de MXML crea imágenes, utiliza los ajustes de optimización del documento para determinar el formato de la imagen y el método de compresión.

Las propiedades de MXML se limitan a propiedades de símbolos sofisticados La función de exportación de MXML basa las propiedades de una etiqueta MXML en el componente de Flex en Fireworks. Fireworks proporciona un subconjunto de componentes de Flex con un número limitado de propiedades.

Los estilos se incrustan Las propiedades reconocidas como estilos se separan de las etiquetas MXML creadas, pero se mantienen en el mismo documento MXML en una etiqueta <mx:Style>. Fireworks no puede definir los estilos en un archivo CSS externo.

Los fotogramas no están admitidos Cuando cree diseños y disposiciones para la salida de MXML, no utilice fotogramas. Si desea diferentes diseños en un documento, utilice páginas.

Véase también

“[Crear y utilizar símbolos de componente](#)” en la página 156

Creación de prototipos de aplicaciones de Adobe AIR

Adobe® AIR™ para Fireworks permite transformar un prototipo de Fireworks en una aplicación de escritorio. Por ejemplo, algunas páginas de prototipo interactúan entre sí para mostrar datos. Puede utilizar Adobe AIR para empaquetar este conjunto de páginas en una pequeña aplicación que se puede instalar el equipo del usuario. Cuando el usuario ejecuta la aplicación desde el escritorio, la aplicación carga y muestra el prototipo en su propia ventana de aplicación, independiente del navegador. El usuario puede examinar el prototipo de forma local en su equipo sin conexión a Internet.

Añadir eventos de ratón de Adobe AIR

Es posible añadir eventos de ratón predefinidos de Adobe AIR a los objetos del documento. Fireworks ofrece cuatro eventos de ratón predefinidos: cerrar ventana, arrastrar ventana, maximizar ventana y minimizar ventana.

- 1 Seleccione los objetos del lienzo a los que desee aplicar el evento de ratón.
- 2 Elija Comandos > Eventos de ratón AIR y seleccione el evento apropiado.

Previsualizar una aplicación de Adobe AIR

Puede previsualizar una aplicación de Adobe AIR sin definir ningún parámetro de la aplicación.

- ❖ Elija Comandos > Crear paquete AIR y haga clic en Vista previa.

Crear una aplicación de Adobe AIR

- ❖ Seleccione Comandos > Crear paquete AIR y defina las opciones siguientes:

Nombre de la aplicación Especifique el nombre que aparece en las pantallas de instalación cuando los usuarios instalan la aplicación. De forma predeterminada, la extensión especifica el nombre del sitio de Fireworks.

ID de la aplicación Especifique un ID exclusivo para la aplicación. No utilice espacios ni caracteres especiales en el ID. Los únicos caracteres válidos son 0-9, a-z, A-Z, . (punto) y - (guión). Este ajuste es necesario.

Versión Especifique un número de versión para la aplicación. Este ajuste es necesario.

Carpeta de menú del programa Especifique la carpeta del menú Inicio de Windows en la que se creará el método abreviado a la aplicación. (No se aplica en Mac OS).

Descripción Especifique una descripción de la aplicación que aparecerá cuando el usuario instale la aplicación.

Copyright Especifique el copyright que se muestra en la información de Acerca de para las aplicaciones de Adobe AIR instaladas en Mac OS. Esta información no se utiliza para las aplicaciones instaladas en Windows.

Contenido del paquete Seleccione Documento actual para seleccionar automáticamente la carpeta en la que se incluyen los archivos.

Contenido raíz Haga clic en Examinar para elegir la página que aparece como contenido raíz. Si selecciona Documento actual, el contenido raíz se define de forma automática.

Archivos incluidos Especifique los archivos o las carpetas que se incluyen en la aplicación. Puede añadir archivos HTML y CSS, archivos de imagen y archivos de biblioteca JavaScript. Haga clic en el botón Más (+) para añadir archivos y en Carpeta para añadir carpetas. Para eliminar un archivo o una carpeta de la lista, selecciónelos y haga clic en el botón Menos (-). Los archivos o las carpetas seleccionados para la inclusión en el paquete de Adobe AIR deben pertenecer a la carpeta del contenido raíz.

Cromo del sistema y Transparente Especifique el estilo de ventana (o cromo) que se debe usar cuando los usuarios ejecuten la aplicación en sus equipos. El cromo del sistema rodea la aplicación con el control de ventana estándar del sistema operativo. La opción Transparente elimina el cromo estándar del sistema y permite crear un cromo personal para la aplicación. Las capacidades transparentes permiten crear ventanas de aplicación que no son de forma rectangular.

Anchura y altura Especifique las dimensiones de la ventana de la aplicación en píxeles cuando se abre.

Seleccionar imágenes de icono Haga clic para seleccionar imágenes personalizadas para los iconos de la aplicación. Seleccione la carpeta para cada tamaño de icono así como el archivo de imagen que desee usar. Sólo se admiten archivos PNG para las imágenes de los iconos de la aplicación.

Nota: las imágenes personalizadas seleccionadas deben residir en el sitio de la aplicación y sus rutas deben ser relativas a la raíz del sitio.

Firma digital Haga clic en Establecer para firmar la aplicación de forma digital. Este ajuste es necesario. Para más información, consulte la sección siguiente.

Archivo de paquete Especifique la carpeta en la que se debe guardar el instalador de la aplicación (archivo .air). La ubicación predeterminada es la raíz del sitio. Haga clic en el botón Examinar para seleccionar otra ubicación. El nombre de archivo predeterminado se basa en el nombre del sitio con la extensión .air añadida. Este ajuste es necesario.

Firmar una aplicación de Adobe AIR con un certificado digital

Una firma digital proporciona la garantía de que el código de la aplicación no se ha modificado ni corrompido desde que lo creó el autor del software. Todas las aplicaciones de Adobe AIR necesitan una firma digital y no se pueden instalar si ella.

- 1 En el cuadro de diálogo Crear paquete AIR, haga clic en el botón Establecer que aparece junto a la opción Firma digital.
- 2 En el cuadro de diálogo Firma digital, realice una de las acciones siguientes:
 - Para firmar una aplicación con un certificado digital comprado, haga clic en el botón Examinar, seleccione el certificado e introduzca la contraseña correspondiente, a continuación, haga clic en Aceptar.
 - Para crear su propio certificado digital, haga clic en el botón Crear y complete el cuadro de diálogo. La opción de tipo de clave de certificado se refiere al nivel de seguridad del certificado: 1024-RSA utiliza una clave de 1024 bits (menos segura) y 2048-RSA utiliza una clave de 2048 bits (más segura). Cuando termine, haga clic en Crear. A continuación, introduzca la contraseña correspondiente en el cuadro de diálogo Firma digital y haga clic en Aceptar.

Capítulo 15: Creación de animaciones

Conceptos básicos de animaciones

En Adobe® Fireworks®, puede crear animaciones con anuncios en titulares, logotipos y viñetas en movimiento. Las animaciones se crean mediante la asignación de propiedades a objetos llamados *símbolos de animación*. La animación de un símbolo se compone de *estados*, que contienen las imágenes y los objetos de la animación. Una animación puede contener más de un símbolo y cada uno de ellos puede realizar una acción diferente. Los distintos símbolos pueden tener un número diferente de estados. La animación termina cuando acaba la acción de todos los símbolos.

Pueden aplicarse configuraciones al símbolo para cambiar de forma gradual el contenido de los estados sucesivos. Es posible crear un símbolo que se mueva por el lienzo, que aparezca o desaparezca de forma paulatina, que aumente o disminuya de tamaño, o que gire. Puesto que un archivo puede contener varios símbolos, se pueden crear animaciones complejas en las que sucedan varias acciones a la vez.

Las configuraciones de optimización y exportación se cambian en el panel Optimizar a fin de controlar la forma en que se crea el archivo. Fireworks puede exportar animaciones en forma de archivos GIF animados o SWF de Adobe Flash®. También puede importar directamente las animaciones de Fireworks a Flash para modificarlas.

Flujo de trabajo de la animación

- 1 Cree un símbolo de animación; puede crearlo desde cero o convertir un objeto existente en un símbolo. Consulte [“Crear símbolos de animación”](#) en la página 206.
- 2 Edite el símbolo de animación en el Inspector de propiedades o en el cuadro de diálogo Animar. Puede definir el grado y la dirección de movimiento, la escala, la opacidad (aparición o desaparición paulatinas) así como el ángulo y la dirección de rotación. Consulte [“Editar símbolos de animación”](#) en la página 206.
***Nota:** las opciones para el grado y la dirección de movimiento sólo se encuentran en el cuadro de diálogo Animar.*
- 3 Use los controles de Demora de estado del panel Estados para establecer la velocidad de la animación. (Consulte [“Configurar la duración de los estados”](#) en la página 209).
- 4 Optimice el documento como un archivo GIF animado. (Consulte [“Optimizar una animación”](#) en la página 213).
- 5 Puede exportar el documento como un archivo GIF animado o SWF o guardarlo como PNG de Fireworks e importarlo después en Flash para modificarlo. Consulte [“Exportar una animación”](#) en la página 239.

Símbolos de animación

Los símbolos de animación son los actores de la animación. Un símbolo de animación puede ser cualquier objeto creado o importado y pueden guardarse varios en un único archivo. Cada símbolo tiene sus propias características y se comporta de forma independiente, por lo que se pueden crear símbolos que se muevan por la pantalla, mientras otros desaparecen o reducen su tamaño.

No es necesario utilizar símbolos en cada momento de la animación. Sin embargo, el uso de símbolos e instancias para gráficos que aparecen en varios estados reduce el tamaño del archivo.

Las propiedades del símbolo de animación pueden cambiarse en cualquier momento a través del cuadro de diálogo Animar o desde el Inspector de propiedades. Asimismo, es posible editar ilustraciones del símbolo sin que ello afecte al resto del documento. También puede cambiar el movimiento de un símbolo moviendo su trazado de movimiento.

Puesto que los símbolos de animación se guardan de forma automática en la biblioteca, pueden volver a utilizarse para crear otras animaciones.

Crear símbolos de animación

Puede crear símbolos de animación desde cero o bien convirtiendo un objeto en un símbolo. Después de crear el símbolo, deberá establecer las propiedades que determinan el número de estados de la animación y el tipo de acción como el cambio de escala o la rotación. De forma predeterminada, el símbolo de animación nuevo tiene cinco estados, cada uno con una demora de 0,07 segundos.

Crear un símbolo de animación

- 1 Seleccione Edición > Insertar > Nuevo símbolo.
- 2 En el cuadro de diálogo Convertir en símbolo, escriba un nombre para el símbolo nuevo.
- 3 Seleccione Animación y haga clic en Aceptar.
- 4 En el panel de documentos, utilice las herramientas de texto o de dibujo para crear un objeto nuevo. Se pueden dibujar objetos vectoriales o de mapas de bits.
- 5 Una vez editado el símbolo, cambie a la página general. (Consulte [“Cambio de la edición de símbolos a la edición de páginas”](#) en la página 154).

Fireworks guarda el símbolo en la biblioteca de documentos y coloca una copia en el centro de la página

Pueden añadirse estados nuevos al símbolo con el control deslizante Estados del Inspector de propiedades. Seleccione Ventana > Propiedades para abrir el Inspector de propiedades, si no está abierto.

Convertir un objeto en un símbolo de animación


- 1 Seleccione el objeto.
- 2 Seleccione Modificar > Animación > Animar selección.
- 3 Edite el símbolo estableciendo las propiedades de animación.
Aparecen controles de animación en el cuadro delimitador del objeto y se añade una copia del símbolo a la biblioteca.

Editar símbolos de animación

Puede cambiar una gran variedad de propiedades de los símbolos, como la opacidad y la rotación de la animación. Se puede conseguir que un símbolo rote, acelere, aparezca y desaparezca de forma gradual o cualquier combinación de todas estas propiedades.

Una propiedad clave es el número de estados. Al establecer esta propiedad, Fireworks añade de forma automática al documento el número de estados necesarios para completar la acción. Si el símbolo necesita más estados de los existentes en la animación, Fireworks le pregunta si desea añadir estados adicionales.

Las propiedades de la animación pueden cambiarse a través del cuadro de diálogo Animar o desde el Inspector de propiedades.

 Para ajustar la velocidad de la animación, consulte “Configurar la duración de los estados” en la página 209. Para editar texto, gráficos, trazos, rellenos o efectos, consulte “Editar un símbolo y todas sus instancias” en la página 154 y “Editar instancias de símbolo específicas” en la página 155.

Propiedades de los símbolos de animación

Estados Número de estados de la animación. Se pueden especificar hasta 250 con el deslizador o introducir un número en el cuadro Estados. El valor predeterminado es 5.

Mover Distancia, en píxeles, que cubre el objeto en movimiento (sólo en el cuadro de diálogo Animar). El valor predeterminado es 72, pero no hay límite. El movimiento es lineal y no existen estados clave (a diferencia de Flash y Adobe Director).

Dirección Dirección, en grados de 0 a 360°, en que se mueve el objeto (sólo en el cuadro de diálogo Animar). También puede modificar los valores de movimiento y dirección si arrastra los tiradores de animación del objeto.

Escala Cambio en tamaño del símbolo de principio a fin, expresado como porcentaje. El valor predeterminado es 100%, pero no hay límite. Para escalar un objeto del 0% al 100%, el objeto original debe ser pequeño; se recomienda utilizar objetos vectoriales.

Opacidad Grado de aparición o desaparición paulatinas de principio a fin. Los valores están comprendidos entre 0 a 100, el valor predeterminado es 100%. Para crear un fundido se requieren dos instancias del mismo símbolo: una para que aparezca y otra para que desaparezca.

Rotación Grado de rotación de principio de final. El rango de valores es de 0 a 360°. Se pueden introducir valores más altos para realizar más de una rotación. El valor predeterminado es 0°.

A la derecha y A la izquierda Dirección en que rota el objeto: en el sentido de las agujas del reloj (A la derecha) o en el sentido inverso a las agujas del reloj (A la izquierda).

Cambiar las propiedades del símbolo de animación

- 1 Seleccione un símbolo de animación.
- 2 Elija Modificar > Animación > Configuración para abrir el cuadro de diálogo Animar. Seleccione Ventana > Propiedades para abrir el Inspector de propiedades si no está abierto.
- 3 Cambie las propiedades.
- 4 Si está en el cuadro de diálogo Animar, haga clic en Aceptar para aceptar los cambios.

Eliminar animaciones

Es posible eliminar animaciones al suprimir el símbolo de animación de la biblioteca o al eliminar la animación del símbolo.

Eliminar la animación de un símbolo de animación seleccionado

- ❖ Seleccione Modificar > Animación > Eliminar animación.

El símbolo se convierte en símbolo gráfico y deja de estar animado. Si después vuelve a convertir el símbolo en un símbolo de animación, éste conservará su configuración de animación anterior.

Eliminar un símbolo de la biblioteca de documentos

- 1 Seleccione el símbolo de animación en el panel Biblioteca de documentos.

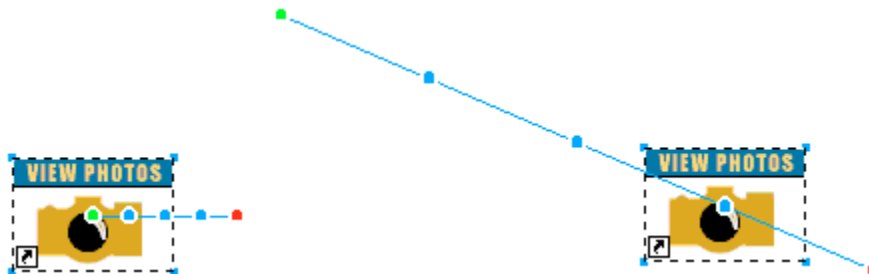
2 Arrastre el símbolo hasta el icono de papelera situado en la esquina inferior derecha.

Cambiar el movimiento o dirección de un símbolo

Un símbolo de animación seleccionado tiene un cuadro delimitador único y un trazado de movimiento que indica la dirección en que se mueve el símbolo.

El punto verde del trazado de movimiento indica el punto de partida y el rojo el final. Los puntos azules representan los estados. Por ejemplo, un símbolo con cinco estados cuenta con un punto verde, tres azules y uno rojo en su trazado. Si el objeto aparece en el tercer punto, el estado actual es el 3.

Para cambiar la dirección de movimiento se puede modificar el ángulo del trazado.



- ❖ Arrastre uno de los tiradores de inicio o de final de animación del objeto a una posición nueva. Para restringir la dirección de movimiento a incrementos de 45°, mantenga pulsada la tecla Mayús mientras arrastra.

Véase también

“[Configurar la duración de los estados](#)” en la página 209

Estados

Las animaciones se producen creando estados, cuyo contenido aparece en el panel Estados. Se puede asignar un nombre a cada estado, reorganizarlos, establecer de forma manual los tiempos de animación y mover objetos de un estado a otro.

Cada estado también dispone de propiedades asociadas. Si establece la demora de estado o si oculta un estado, podrá ver la apariencia que tendrá la animación mientras la edita.

En las animaciones, las capas sirven para organizar los objetos que forman parte del decorado o del fondo de la animación. Si desea que algunos objetos aparezcan en todo momento en la animación, colóquelos en una capa y sírvaselo del panel Capas para compartirla en todos los estados. Los objetos de una capa que se comparten en varios estados estarán visibles en todos los estados. Para obtener más información, consulte “[Compartir capas](#)” en la página 131.

Configurar la duración de los estados

La demora de estado especifica durante cuánto tiempo se mostrará el estado actual (en centésimas de segundo). Por ejemplo, especifique 50 para que se muestre el estado durante medio segundo o 300 para que se muestre durante tres segundos.

- 1 Seleccione un estado o varios:
 - Para seleccionar un rango contiguo de estados, mantenga pulsada la tecla Mayús y haga clic en los nombres del primer y del último estado.
 - Para seleccionar un rango no contiguo de estados, mantenga pulsada la tecla Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) y haga clic en el nombre de cada estado.
- 2 Siga uno de estos procedimientos:
 - Seleccione Propiedades en el menú de opciones del panel Estados.
 - Haga doble clic en la columna Demora de estado.
- 3 Introduzca un valor para la demora de estado.
- 4 Pulse Intro o haga clic fuera del panel.

Ocultar estados durante la reproducción

Los estados ocultos no se muestran durante la reproducción ni se exportan.

- 1 Siga uno de estos procedimientos:
 - Seleccione Propiedades en el menú de opciones del panel Estados.
 - Haga doble clic en la columna Demora de estado.
- 2 Desactive Incluir al exportar.
- 3 Pulse Intro o haga clic fuera del panel.

Cambiar nombres de estados

A medida que se configura una animación, Fireworks crea los estados necesarios y los muestra en el panel Estados como Estado 1, Estado 2, etcétera. Cuando se mueve un estado en el panel, Fireworks modifica el nombre del resto para reflejar el cambio.


Dé nombres con sentido a los estados para poder realizar el seguimiento. Mover un estado cuyo nombre haya cambiado no tendrá ningún efecto en el nombre.

- 1 En el panel Estados, haga doble clic en el nombre.
- 2 Escriba un nombre nuevo y pulse Intro.

Manipular estados

En el panel Estados se puede añadir, copiar y eliminar estados y también cambiar su orden.

Añadir un nuevo estado

- ❖ Haga clic en el botón Estado nuevo / duplicado  situado en la parte inferior del panel Estados.

Añadir estados a una secuencia

- 1 Seleccione Añadir estados en el menú de opciones del panel Estados.
- 2 Introduzca el número de estados que desee añadir.
- 3 Seleccione el lugar en que desea insertar los estados y haga clic en Aceptar.

Copiar estados

- ❖ Arrastre un estado existente hacia el botón Estado nuevo / duplicado de la parte inferior del panel Estados.

Copiar un estado seleccionado y colocarlo en una secuencia

La duplicación de un estado resulta útil cuando se quiere que los objetos vuelvan a aparecer en otra parte de la animación.

- 1 Seleccione Duplicar estado en el menú de opciones del panel Estados.
- 2 Especifique el número de duplicados que se creará del estado seleccionado, seleccione el lugar en que desea insertar los estados y haga clic en Aceptar.

Ordenar estados


- ❖ Arrástrelos uno a uno hasta una posición distinta de la lista.

Invertir el orden de los estados

Puede invertir el orden de todos los estados o de un rango seleccionado.

- 1 Seleccione Comandos > Documento > Invertir estados.
- 2 Siga uno de estos procedimientos:
 - Seleccione Todos los estados para invertir la secuencia de los estados de principio a fin.
 - Seleccione Rango de estados y elija los estados inicial y final para invertir el orden del rango de estados.
- 3 Haga clic en Aceptar.

Eliminar el estado seleccionado

- ❖ Siga uno de estos procedimientos:
 - Haga clic en el botón Eliminar estado  situado en el panel Estados.
 - Arrastre el estado hacia el botón Eliminar estado.
 - Seleccione Eliminar estado en el menú de opciones del panel Estados.

Desplazar objetos seleccionados en el panel Estados

El panel Estados puede utilizarse para mover objetos de un estado a otro. Los objetos que aparecen en un único estado se disipan a medida que se reproduce la animación (puede hacerlos desaparecer y reaparecer en diferentes puntos).

En el panel Estados, un círculo pequeño a la derecha del tiempo de demora del estado indica el estado de los objetos de ese estado.

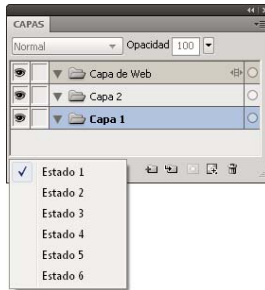
- 1 En el lienzo, seleccione los objetos que desea que aparezcan en otro estado.

- 2 En el panel Estados, arrastre el indicador de selección (el círculo negro a la derecha del tiempo de demora) hasta el estado nuevo.

💡 Para copiar los objetos seleccionados en otros estados, pulse **+Alt** y arrástrelos (Windows) o pulse **Opción** y arrástrelos (Mac OS).

Ver objetos en un estado

- ❖ Seleccione el estado en el menú emergente Estado que se encuentra en la parte inferior del panel Capas.



Todos los objetos dentro del estado seleccionado se enumeran en el panel Capas y aparecen en el lienzo.

Papel cebolla

El papel cebolla es una técnica que sirve para visualizar el contenido de los estados situados antes y después del estado seleccionado. Puede animar suavemente los objetos sin avanzar y retroceder por ellos.

Al activar el papel cebolla, los objetos incluidos en los estados anteriores y siguientes aparecen atenuados de forma que se distingan de los objetos del estado actual.

De forma predeterminada, se activa Editar varios estados de modo que los objetos atenuados en otros estados puedan seleccionarse y editarse sin salir del estado actual. Utilice la herramienta Seleccionar detrás para seleccionar objetos de estados según su orden secuencial.


Puede ajustar el número de estados visibles antes y después del actual haciendo clic en el botón Papel cebolla y seleccionando una opción de visualización. La opción Personalizada permite especificar el número de estados y controlar su opacidad. Utilice la opción Editar varios estados para seleccionar y editar todos los objetos visibles. Anule la selección para editar únicamente en la página actual.

Interpolación

En Fireworks, la interpolación es un proceso manual que mezcla dos o más instancias del mismo símbolo creando instancias intermedias con atributos interpolados. Use la interpolación en objetos que describan movimientos sofisticados por todo el lienzo o en objetos cuyos filtros automáticos varíen en cada estado de la animación. Por ejemplo, puede interpolar un objeto de forma que parezca moverse a lo largo de un trazado lineal.

Nota: en la mayoría de los casos, es preferible utilizar símbolos de animación en lugar de la interpolación. Para obtener más información, consulte “[Símbolos de animación](#)” en la página 205.

Entre instancias

- 1 Seleccione dos o más instancias del mismo símbolo gráfico en el lienzo. No seleccione instancias de símbolos diferentes.
- 2 Seleccione Modificar > Símbolo > Entre instancias.
- 3 En el cuadro de diálogo Entre instancias, introduzca el número de pasos de interpolación que se insertan entre el par original.
- 4 Para distribuir los objetos interpolados en estados independientes, elija Distribuir en estados y haga clic en Aceptar. Puede realizar esta acción posteriormente seleccionando todas las instancias y haciendo clic en el botón Distribuir en estados  del panel Estados.

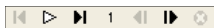
Previsualizar una animación

Puede ver una presentación preliminar de una animación mientras se trabaja, para apreciar cómo avanza. También es posible ver una presentación preliminar de una animación después de la optimización y ver cómo aparece en un navegador Web.

Nota: no se recomienda ver presentaciones preliminares de animaciones en las vistas 2 copias ni 4 copias.

Ver una presentación preliminar de una animación en el espacio de trabajo

- ❖ Utilice los controles de estado que aparecen en la parte inferior de la ventana del documento.



Controles de estado

- Para establecer la duración de cada estado en la ventana del documento, introduzca los valores de demora de estado en el panel Estados.
- Los estados ocultos excluidos de la exportación no aparecen en la presentación preliminar. (Consulte “[Ocultar estados durante la reproducción](#)” en la página 209).
- En la ventana de vista Original, la presentación preliminar de la animación muestra las imágenes con resolución completa, en lugar de utilizar la presentación optimizada del archivo exportado.

Ver una presentación preliminar de la animación en la Vista previa

- 1 Haga clic en el botón Vista previa en el margen superior izquierdo de la ventana del documento.
- 2 Utilice los controles de estado.


Ver una presentación preliminar de una animación en un navegador Web

- ❖ Seleccione Archivo > Vista previa en navegador y elija un navegador del submenú.

Nota: para ver el movimiento mientras consulta la presentación preliminar de una animación, seleccione GIF animado como el formato del archivo de exportación en el panel Optimizar aunque tenga pensado importar la animación en Flash como un archivo SWF o PNG de Fireworks.


Optimizar una animación

Tras configurar los símbolos y los estados de los que se compone la animación, optimícela para facilitar su carga y su perfecta reproducción.

 Tras crear y optimizar una animación podrá exportarla. Para obtener detalles, consulte “[Exportar una animación](#)” en la página 239.

Configurar la animación para que se repita en bucles

Si desea que se repita una animación, la reproducción en bucles minimiza el número de estados necesarios para crear la animación.

- 1 Seleccione Ventana > Estados para mostrar el panel Estados.
- 2 Haga clic en el botón Bucle de animación GIF  de la parte inferior del panel.
- 3 Elija el número de repeticiones de la animación que deben seguir a la primera.

Si elige 4, por ejemplo, la animación se reproduce cinco veces en total. Con la opción Siempre la animación se repite de forma continua.

Seleccionar configuraciones en el panel Optimizar

La optimización comprime un archivo hasta su menor tamaño posible, lo que hace que el tiempo de descarga de la Web sea mucho menor. Para obtener más información sobre las opciones de optimización, consulte “[Optimizar archivos GIF, PNG, TIFF, BMP y PICT](#)” en la página 228.

- 1 Seleccione Ventana > Optimizar.
- 2 Seleccione el formato de archivo de exportación en el panel Optimizar.
- 3 Configure las opciones de paleta y tramado.
- 4 En el menú emergente Transparencia del panel Optimizar, seleccione Transparencia de índice o Transparencia alfa.
- 5 Utilice las herramientas de transparencia del panel Optimizar para seleccionar los colores transparentes.
- 6 En el panel Estados, establezca la demora de estado.

Utilizar animaciones existentes

Puede utilizar un GIF animado existente importándolo a un archivo de Fireworks o abriéndolo como un nuevo archivo.

Cuando se importa un archivo GIF animado, Fireworks lo convierte en símbolo de animación y lo coloca en el estado seleccionado. Si el número de estados de la animación es superior a los existentes en la película actual, pueden añadirse más estados de forma automática.

Los GIF importados toman la configuración de la demora de estado del documento actual. Puesto que el archivo importado es un símbolo de animación, se le puede aplicar movimiento adicional. Por ejemplo, puede importar la animación de una persona que camina sin moverse de su sitio y aplicarle propiedades de dirección y movimiento para que camine por la pantalla.

Cuando se abre un archivo GIF animado en Fireworks, se crea un nuevo archivo y cada estado del archivo GIF se coloca en un estado independiente. Aunque el archivo GIF no es un símbolo de animación, sí conserva los valores de demora de estado del archivo original.

Una vez importado el archivo, establezca su formato como GIF animado para poder exportar el movimiento desde Fireworks.

Importar un GIF animado

- 1 Seleccione Archivo > Importar.
- 2 Localice el archivo y haga clic en Abrir.
- 3 Haga clic y arrastre para colocar el archivo en el lienzo.

Abrir un GIF animado

- ❖ Seleccione Archivo > Abrir y localice el archivo GIF.

Utilizar varios archivos como una única animación

Fireworks puede crear una animación a partir de un grupo de archivos de imagen. Por ejemplo, puede crear un titular publicitario que se base en varios gráficos existentes.

- 1 Seleccione Archivo > Abrir.
- 2 Pulse la tecla Mayús y haga clic para seleccionar varios archivos.
- 3 Seleccione Abrir como animación y haga clic en Aceptar.

Fireworks abre los archivos en un nuevo documento y coloca cada archivo en un estado independiente según el orden en que se han seleccionado.

Retorcer y fundir

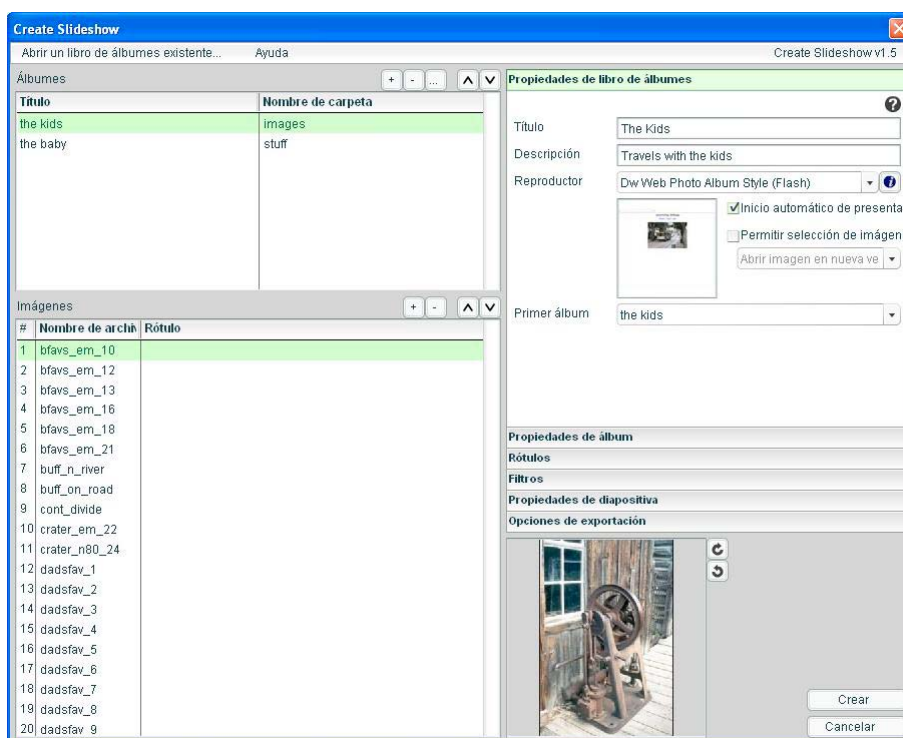
Puede utilizar el efecto Retorcer y fundir para crear animaciones que combinen varios efectos.

Capítulo 16: Creación de presentaciones

Crear y organizar presentaciones

Para crear presentaciones basadas en Adobe® Flash® o en HTML/SPRY, debe utilizar la ventana para crear presentaciones Create Slideshow, seleccionar una carpeta que contenga imágenes y añadir opciones de presentación. Modifique las presentaciones añadiendo o eliminando imágenes, o bien incluyendo varios álbumes en una sola presentación.

Los diseñadores o desarrolladores de Flash pueden crear un reproductor de álbumes personalizado en Flash para mostrar la salida XML del Creador de álbumes de Adobe Fireworks®.



Crear una presentación

- 1 Seleccione Comandos > Create Slideshow (Crear presentación).
- 2 Haga clic en el botón Añadir un álbum (el signo más), que se encuentra junto a Álbumes.
- 3 Seleccione los archivos de imagen que desea incluir en la presentación y haga clic en Aceptar.
- 4 Rellene las Propiedades de libro de álbumes y las Propiedades de álbum.
- 5 Seleccione cada uno de los paneles a la derecha para configurar las propiedades de las presentaciones.
- 6 Elija la ubicación para la presentación finalizada en el panel Opciones de exportación.
- 7 Tras configurar la presentación, haga clic en Crear.

- 8 (Opcional) Para mostrar la presentación en su navegador, seleccione la opción Iniciar presentación en navegador y, después, haga clic en Listo.

Abrir una presentación existente

- 1 Seleccione Comandos > Create Slideshow (Crear presentación).
- 2 En la ventana Create Slideshow, haga clic en Abrir un libro de álbumes existente o haga clic en el botón Examinar (...), que se encuentra junto a Álbumes.
- 3 Localice la carpeta que contiene el archivo XML de la presentación y haga clic en Abrir.

Eliminar un álbum

- 1 Abra una presentación existente.
- 2 Seleccione un álbum en las listas Álbumes y, luego, haga clic en el botón Eliminar álbumes seleccionados (el signo menos), que se encuentra junto a Álbumes.

Organizar un álbum

- 1 Abra una presentación existente.
- 2 Seleccione un álbum de la lista de álbumes.
 - Para añadir imágenes, haga clic en el botón Añadir imágenes (el signo más) junto a Imágenes. A continuación, haga clic en el botón Examinar (...) y seleccione una o varias imágenes.
 - Para cambiar el orden de las imágenes, seleccione una imagen y para moverla haga clic en los botones de flecha que se encuentran en la parte superior de la lista de imágenes.

Personalizar una presentación

Haga clic en cada panel de propiedades en el lado derecho de la ventana Create Slideshow para mostrar el panel y personalizar las propiedades.

Panel Propiedades de libro de álbumes

Las propiedades de libro de álbumes se aplican a un libro de álbumes, que puede contener varios álbumes.

Título Puede contener espacios, por ejemplo, "Mi viaje".

Descripción Escriba la descripción.

Reproductor Seleccione el tipo.

Icono de información (junto a Reproductor) Haga clic para obtener información adicional sobre el reproductor, incluidas las propiedades del álbum y del libro de álbumes compatibles con el tipo de reproductor seleccionado.

Inicio automático de presentación Inicia la presentación cuando se abre el reproductor.

Permitir selección de imágenes Permite que el usuario haga clic en la imagen para abrirla en una nueva ventana del navegador y guardarla, verla en otra ficha o verla a tamaño completo.

Panel Propiedades de álbum

Las propiedades de álbum sólo se aplican al álbum seleccionado.

Descripción Escriba la descripción del álbum.

Miniatura Selecciona una imagen para previsualizarla en miniatura en la presentación.

Fondo Selecciona y escala una imagen de fondo personalizada para la presentación.

Panel Rótulos

Utilice las opciones de Rótulos para personalizar los rótulos de las imágenes de la presentación.

Aplicar a todos los álbumes Aplica las opciones de rótulos a todos los álbumes del libro.

Sin cambios Se mantienen los rótulos existentes.

Borrar todos los rótulos Se borran todos los rótulos del álbum.

Utilizar nombres de archivo Se usan los nombres de archivo de las imágenes como rótulos.

Incluir extensión Si se usan los nombres de archivo como rótulos, se incluyen las extensiones.

Insertar texto Utiliza el texto especificado como rótulo para *cada* imagen.

Reemplazar rótulos Aplica el texto introducido a todas las imágenes.

Panel Filtros

Sólo puede aplicar filtros a un álbum nuevo. Para aplicar los filtros seleccionados a todos los álbumes del libro, seleccione Aplicar a todos los álbumes.

Panel Propiedades de diapositiva

Propiedades aplicables a la presentación seleccionada actualmente.

Aplicar a todos los álbumes Aplique las opciones especificadas a todos los álbumes del libro.

Intervalo Número de segundos entre cada imagen.

Utilizar transición Seleccione un efecto de transición específico entre las imágenes.

Primera imagen Define la primera imagen del álbum. Se trata del número secuencial de la imagen en el álbum.

Secuencia de visualización Elija si las imágenes se van a mostrar en orden o de forma aleatoria.

Panel Opciones de exportación

Estas opciones permiten configurar la exportación de las imágenes.

Exportar imágenes Exporta las imágenes en miniatura y a tamaño completo con los ajustes especificados. Desactívela para exportar únicamente el archivo XML.

Generar XML Genera un archivo llamado slideshow.xml para las imágenes y directorios de la presentación. Desactívela para exportar únicamente las imágenes.

Formato XML Seleccione el formato XML exportado como Create Slideshow o Adobe Media Gallery si selecciona Generar XML.

Ruta de exportación Ubicación en la que se exportan o generan la presentación y los archivos asociados.

Anchura y altura Anchura y altura de las imágenes exportadas a tamaño completo. Las imágenes con escala modificada mantienen sus proporciones originales.

Exportar miniaturas Exporta las miniaturas junto con las imágenes a tamaño completo.

Anchura y altura Anchura y altura de las imágenes exportadas en miniatura.

Calidad de imagen Especifica la calidad final de las imágenes a tamaño completo y en miniatura exportadas. 100 indica la mejor calidad posible.

Ampliar imágenes para encajar Si es necesario, amplíe las imágenes para que coincidan con el tamaño de exportación especificado.

Crear un reproductor personalizado de álbumes de Fireworks

Puede crear un reproductor personalizado que funcione con el comando para crear presentaciones Create Slideshow. Además, los archivos de origen de los reproductores de presentaciones predeterminados se incluyen con el software para que pueda modificar o adaptarlos.

- 1 Publique el archivo SWF (si está disponible) y el archivo HTML (con extensión .htm o .html).
- 2 Cambie la extensión .swf del SWF.

Nota: en Mac OS, es posible que no baste con cambiar el nombre del archivo SWF en Finder (a menos que haya seleccionado la opción para mostrar las extensiones de archivo). Es posible que deba asignarle otro nombre en el cuadro de diálogo de propiedades de archivo, en Nombre y extensión.

- 3 En la misma carpeta en la que se encuentra el archivo SWF, cree un archivo XML que tenga el siguiente formato:

```
<?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>
```

Nota: si tiene varias versiones del mismo reproductor básico, puede incluirlas en el XML (como se muestra en el ejemplo).

- 4 Para cada nodo del reproductor, incluya los nombres de archivo de origen y destino, dentro del nodo `File`.
- 5 (Opcional) Para incluir más información sobre el reproductor, añada el nodo `Info`, con el nombre de archivo en el atributo `src`. El archivo `info` debe contener texto HTML. Si el archivo contiene texto no HTML simple, los saltos de línea, retornos de carro y tabuladores se eliminan antes de mostrar el texto.
- 6 Cree o modifique el archivo MXI de forma que los SWF y HTML con el nuevo nombre se sitúen en la carpeta "Configurations/Commands/Players".

Nota: Para que la opción *Iniciar presentación en navegador* funcione al final de un proceso, los archivos SWF y HTML deben tener el mismo nombre.

El archivo XML generado tiene la estructura siguiente:

```
<AlbumBook... >
  <Album ... >
    <Slide ... />
    <Slide ... />
    <Slide ... />
  </Album>
  <Album ... >
    <Slide ... />
    <Slide ... />
    <Slide ... />
  </Album>
</AlbumBook>
```

Definiciones de nodos

Nodo AlbumBook

ver Versión del comando Create Slideshow que generó el archivo XML.

title Título principal de la presentación.

description Descripción de toda la presentación.

firstAlbum Índice basado en cero del primer álbum que se va a mostrar.

width Anchura de la presentación.

height Altura de la presentación.

showThumbnails Si se muestran las miniaturas. O si se exportaron las miniaturas.

thumbWidth Anchura de la miniatura.

thumbHeight Altura de la miniatura.

autoStart Inicia la presentación automáticamente.

allowClick Si los usuarios podrán hacer clic en las imágenes.

clickAction Acción que se va a producir cuando se hace clic en una imagen (abrirla en una nueva ventana, en una nueva ficha o dejar que el reproductor decida).

Nodo Album

title Título de este álbum concreto.

description Descripción del álbum.

path Nombre de la carpeta que contiene las imágenes de este álbum. Las miniaturas se exportan a la carpeta Thumbs dentro de la ruta.

hasThumb Tiene imagen en miniatura.

thumbSrc Imagen en miniatura del álbum.

hasBg Tiene imagen de fondo.

bgSrc Imagen de fondo del álbum.

bgScale Método de escala para el fondo del álbum.

interval Intervalo en segundos de la presentación para este álbum.

useTransition Utilizar transición al cambiar entre imágenes.

transType Transición de la presentación para este álbum.

transTime Duración de la transición.

firstImage Índice basado en cero de la primera imagen que se va a mostrar.

dispSequence Orden en el que se van a mostrar las imágenes (secuencial o aleatorio).

Nodo Slide

src Nombre del archivo de imagen para esta diapositiva.

caption Rótulo de la diapositiva.

width Anchura de la diapositiva.

height Altura de la diapositiva.

thumbWidth Anchura de la imagen en miniatura de la diapositiva.

thumbHeight Altura de la imagen en miniatura de la diapositiva.

Capítulo 17: Optimización y exportación

La exportación de gráficos desde Adobe® Fireworks® es un proceso de dos pasos. Antes de realizar la exportación, deberá *optimizar* los gráficos. Seleccione opciones que favorezcan el buen aspecto de los gráficos a la vez que se disminuye el tamaño del archivo de modo que los gráficos se descarguen tan rápido como sea posible.

Utilice el Asistente de exportación para obtener ayuda en el proceso de optimización y exportación. Este asistente sugiere configuraciones y muestra la Presentación preliminar de la imagen para ayudar con la optimización. La Presentación preliminar de la imagen también puede utilizarse de forma independiente del asistente.

Para tener un mayor control del proceso, utilice herramientas del espacio de trabajo como, por ejemplo, el panel Optimizar, los botones de vista previa de la ventana del documento y el cuadro de diálogo Exportar.

En algunos casos puede guardar los gráficos sin exportarlos. Para obtener más información, consulte [“Guardar documentos en otros formatos”](#) en la página 14.

Utilizar el Asistente de exportación

El Asistente de exportación le guía en todo el proceso de la optimización y exportación.

- 1 Seleccione Archivo > Asistente de exportación.
- 2 Responda a todas preguntas que aparecen y haga clic en Continuar en cada panel.



En el primer panel, elija Tamaño de archivo de exportación objetivo hasta que el archivo que optimiza alcance el tamaño máximo.

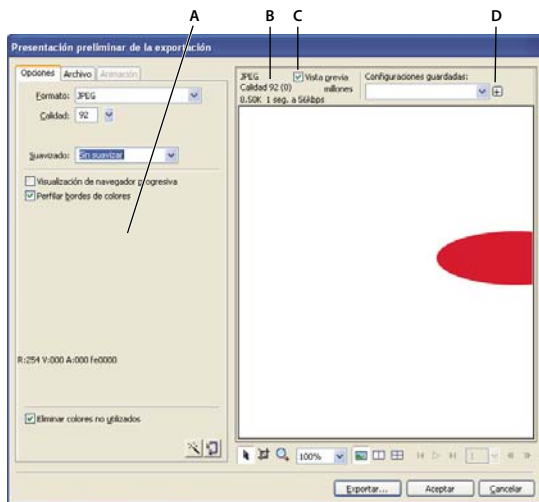
- 3 Haga clic en Salir en la ventana Resultados del análisis del asistente.

Se abre la ventana Presentación preliminar de la imagen con las opciones de exportación recomendadas.

Utilizar la Presentación preliminar de la imagen

Puede abrir la Presentación preliminar de la imagen mediante el Asistente de exportación o desde el menú Archivo (Archivo > Presentación preliminar de imagen).

El área de la presentación preliminar muestra el documento o el gráfico exactamente como se exporta y ofrece una estimación del tamaño de archivo y el tiempo de descarga con los ajustes actuales de exportación.




A. Conjunto de opciones guardadas para la presentación preliminar de exportación **B.** Tamaño de archivo y estimación de tiempo de descarga **C.** Vista previa de configuración de exportación elegida **D.** Guardar configuración de exportación de vista activa

Cuando se exportan archivos GIF animados o rollovers de JavaScript, el tamaño de archivo previsto es la suma de todos los estados.


Nota: para aumentar la velocidad de actualización de la pantalla en el cuadro de diálogo *Presentación preliminar de la imagen*, anule la sección de *Vista previa*. Pulse **Esc** para detener la renovación del área de presentación preliminar mientras cambie las configuraciones.

Manipular el área de presentación preliminar


Zoom en la imagen

- ❖ Haga clic en el botón de zoom  y, a continuación, haga clic en la presentación preliminar para ampliarla. Pulse **Alt** (Windows) u **Opción** (Mac OS) y haga clic en la presentación preliminar para reducir la ampliación.

Desplazar la imagen

- ❖ Realice una de las acciones siguientes:
 - Haga clic en el botón **Puntero**  de la parte inferior del cuadro de diálogo y arrástrelo en la vista previa.
 - Con el puntero del zoom activo, mantenga pulsada la barra espaciadora y arrástrelo en la vista previa.

Dividir el área de presentación preliminar para comparar la configuración


- ❖ Haga clic en un botón de vista dividida .

Cada ventana de presentación preliminar puede mostrar una vista preliminar del gráfico exportado según determinados valores de exportación.

Nota: cuando amplía/reduce o realiza una panorámica con varias vistas abiertas, todas las vistas se amplían/reducen o se desplazan de forma simultánea.

Establecer las opciones de la Presentación preliminar de la imagen

Optimizar una imagen según el tamaño del archivo de destino

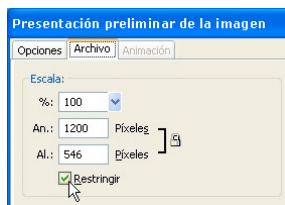
- 1 Haga clic en la ficha Opciones.
- 2 Haga clic en el botón Asistente Optimizar tamaño .
- 3 Especifique el tamaño de archivo en kilobytes y haga clic en Aceptar.

El Asistente Optimizar tamaño intenta obtener un archivo con el tamaño indicado mediante los métodos siguientes:

- Ajustando la calidad de los archivos JPEG
- Modificando el suavizado JPEG
- Alterando el número de colores en imágenes de 8 bits
- Cambiando la configuración de trama en imágenes de 8 bits
- Activando o desactivando valores de optimización

Establecer dimensiones de imagen exportadas

- 1 Haga clic en la ficha Archivo.
- 2 Indique un porcentaje de escala o especifique la anchura y altura en píxeles. Seleccione Restringir para ajustar la anchura y la altura de forma proporcional.



Definir sólo una porción de una imagen para exportar

- 1 Haga clic en la ficha Archivo.
- 2 Seleccione Exportar área y realice una de las siguientes acciones:
 - Arrastre el borde discontinuo que aparece alrededor de la presentación preliminar hasta abarcar el área de exportación. (Arrastre dentro de la presentación preliminar para poder ver las áreas ocultas).
 - Introduzca las coordenadas de píxeles de los contornos del área de exportación.

Seleccionar configuración de animación

- 1 Haga clic en la ficha Animación.
 - Para mostrar un único estado, seleccione un estado en la lista situada en el lado izquierdo del cuadro de diálogo. También puede usar los controles de estado de la parte inferior derecha del cuadro.
 - Para reproducir la animación, haga clic en el control Reproducir/Detener situado en el área inferior derecha del cuadro de diálogo.

- 2 Para especificar el método de eliminación de un estado, seleccione un estado en la lista, haga clic en el icono de la papelera y seleccione una de las siguientes opciones:

Sin especificar Determina un método de eliminación del estado actual de forma automática: se elimina el estado actual si el siguiente estado contiene transparencia de capa. En la mayoría de las animaciones, esta opción automática y predeterminada produce los mejores resultados visuales y los tamaños de archivo más pequeños.

Ninguno Conserva el estado actual cuando el siguiente estado se añade a la visualización. El estado actual (y los anteriores) pueden mostrarse a través de las áreas transparentes del estado siguiente. Use un navegador para ver una presentación preliminar de una animación que utilice esta opción.

Devolver al fondo Descarta el estado actual y lo sustituye temporalmente por el fondo de la página Web. Sólo aparece un estado a la vez. Seleccione esta opción si los objetos animados se mueven por encima de un fondo transparente.

Volver a anterior Descarta el estado actual y lo sustituye temporalmente por el estado anterior. Seleccione esta opción si los objetos animados se mueven por encima de un fondo opaco.

- 3 Para establecer la demora de un estado, seleccione un estado en la lista e introduzca el tiempo de demora en centésimas de segundo en el cuadro Demora de estado.
- 4 Para definir que la animación se reproduzca de forma repetida, haga clic en el botón Reproducir indefinidamente y elija el número de repeticiones en el menú emergente.
- 5 Para recortar cada estado de modo que el resultado sea el área de imagen que se diferencia entre estados, seleccione Recortar cada estado. Esta opción reduce el tamaño del archivo.
- 6 Para incluir en la salida sólo los píxeles que varían entre estados, seleccione Guardar diferencias entre estados. Esta opción reduce el tamaño del archivo.

Exportar mediante la presentación preliminar de la imagen

- 1 Seleccione Archivo > Presentación preliminar de imagen.
- 2 Seleccione las opciones de cada ficha.
- 3 Haga clic en Exportar.
- 4 En el cuadro de diálogo Exportar escriba un nombre para el archivo, elija una ubicación de destino, defina cualquier otra opción pertinente y haga clic en Guardar.

Optimizar en el espacio de trabajo

Fireworks incluye funciones de optimización y de exportación en el espacio de trabajo que ofrecen control sobre cómo se exportan los archivos. Puede utilizar las opciones de optimización preestablecidas o personalizar la optimización seleccionando opciones específicas, como por ejemplo el tipo de archivo y la paleta de colores.

El panel Optimizar contiene los controles clave para optimizar y, para los formatos de archivo de 8 bits, una tabla que muestra los colores en la paleta de colores de exportación actual. El panel muestra configuraciones que pertenecen a la selección activa (una división o todo el documento).

Los botones de vista previa en la ventana del documento sirven para mostrar cómo aparecería el gráfico exportado con los ajustes de optimización aplicados.

Es posible optimizar todo el documento del mismo modo, o bien, puede seleccionar divisiones independientes o áreas seleccionadas de un JPEG y asignar diferentes ajustes de optimización en cada una de ellas.

Optimizar divisiones independientes

Cuando selecciona una división, el Inspector de propiedades muestra el menú emergente Configuración de exportación de divisiones en el que puede elegir ajustes de optimización preestablecidos (o previamente guardados).

- 1 Haga clic en una división para seleccionarla. Mantenga pulsada la tecla Mayús para seleccionar más de una división.
- 2 Seleccione las opciones en el panel Optimizar.

Vista previa y comparación de los ajustes de optimización

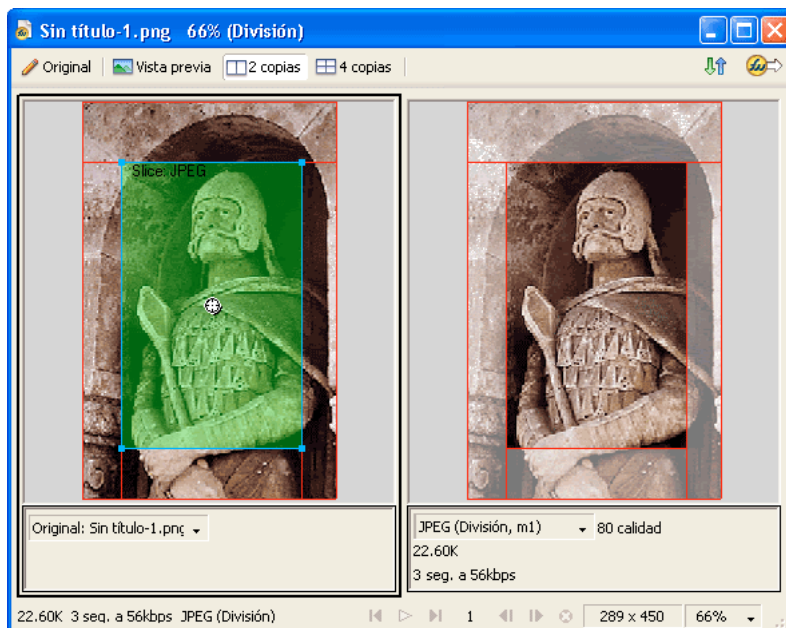
Utilice los botones de vista previa del documento para que se muestre la imagen tal como aparecería en un navegador Web, conforme a los ajustes de optimización. Puede ver el comportamiento de los rollovers y las barras de navegación, además de las animaciones.



Botón Original y botones de vista previa del documento

La vista previa muestra el tamaño total, el tiempo de descarga estimado y el formato de archivo del documento. El tiempo de descarga estimado es la media de tiempo que llevará la descarga de todas las divisiones y todos los estados si se utiliza un módem de 56 K. Las vistas 2 copias y 4 copias muestran datos adicionales que varían en función del tipo de archivo seleccionado.


Es posible optimizar un documento completo o sólo divisiones seleccionadas mientras consulta una vista previa. El solapamiento de división permite diferenciar el área del documento que está siendo optimizada del resto del documento.



Si el solapamiento de división está activado, las divisiones que no se están optimizando aparecen atenuadas.

Obtener la vista previa de una imagen según los ajustes de optimización actuales

- ❖ Haga clic en el botón Vista previa en la esquina superior izquierda de la ventana del documento.

Nota: haga clic en Ocultar divisiones  en el panel Herramientas para ocultar las divisiones y guías durante la presentación preliminar.

Comparar vistas con distintos ajustes de optimización

- 1 Haga clic en el botón 2 copias o 4 copias situado en la parte superior izquierda de la ventana del documento.
- 2 Haga clic en una de las vistas previas de vista dividida.
- 3 Introduzca ajustes de optimización en el panel Optimizar.
- 4 Seleccione las otras vistas previas y especifique otros ajustes de optimización en cada una de ellas.

Al seleccionar 2 copias o 4 copias, la primera vista dividida muestra el documento PNG de Fireworks original para que pueda compararlo con las versiones optimizadas. Puede cambiar esta vista con otra versión optimizada.

Pasar de una vista optimizada a la vista original en modo 2 copias o 4 copias

- 1 Seleccione una vista optimizada.
- 2 En el menú emergente Vista previa situado en la parte inferior de la ventana de vista previa, seleccione Original (sin presentación preliminar).

Pasar de la vista original a una vista optimizada en modo 2 copias o 4 copias

- 1 Seleccione la vista que contiene el original.
- 2 En el menú emergente Vista previa, seleccione Presentación preliminar de la imagen.

Ocultar o mostrar el solapamiento de división

- ❖ Seleccione Ver > Solapamiento de división.

Optimizar mediante una opción preestablecida

Seleccione Ventana > Optimizar para abrir el panel Optimizar. Si se selecciona una opción preestablecida, el resto de opciones del panel Optimizar se configuran de forma automática.

- ❖ Seleccione una opción preestablecida en el menú emergente Configuración del Inspector de propiedades o en el panel Optimizar.

GIF Web 216 Fuerza a que todos los colores sean seguros para la Web. La paleta de colores contiene hasta 216 colores.

GIF WebSnap 256 Convierte los colores en su color seguro para la Web más parecido. La paleta de colores puede contener hasta 256 colores como máximo.

GIF WebSnap 128 Convierte los colores en su color seguro para la Web más parecido. La paleta de colores contiene hasta 128 colores.

GIF adaptable 256 Sólo contiene los colores reales utilizados en el gráfico. La paleta de colores puede contener hasta 256 colores como máximo.

JPEG – Calidad superior Define la calidad en 80 y el suavizado en 0 para conseguir un gráfico de alta calidad y gran tamaño.

JPEG – Archivo más pequeño Define la calidad en 60 y el suavizado en 2 para conseguir un gráfico con la mitad del tamaño conseguido con la opción JPEG - Calidad superior pero con una menor calidad.

GIF animado WebSnap 128 Define el formato del archivo como GIF animado y convierte los colores en sus correspondientes seguros para la Web más parecidos. La paleta de colores contiene hasta 128 colores.

Elegir un tipo de archivo

Para personalizar la optimización seleccione un tipo de archivo específico en el menú emergente Formato del archivo de exportación (en el panel Optimizar) y, a continuación, establezca las opciones específicas de formato, como por ejemplo la profundidad de color, el tramado y la calidad. Puede guardar los ajustes como una nueva configuración preestablecida.

GIF El formato GIF (formato de intercambio de gráficos) es un conocido formato de gráfico Web idóneo para viñetas, logotipos, imágenes con zonas transparentes y animaciones. Las imágenes que contienen áreas de colores sólidos se comprimen mejor cuando se exportan como archivos GIF. Los archivos GIF contienen un máximo de 256 colores.

JPEG Es un formato desarrollado por el grupo Joint Photographic Experts Group específicamente para imágenes fotográficas. El formato JPEG admite millones de colores (24 bits). JPEG es el formato óptimo para fotografías digitalizadas, imágenes que utilizan texturas, imágenes con transiciones de color en degradado o cualquier imagen que precise más de 256 colores.

PNG El formato PNG (formato de gráficos de red portátiles) es un formato de gráfico Web muy versátil que admite profundidades de color de hasta 32 bits, puede contener transparencias o un canal alfa y puede ser progresivo. Sin embargo, no todos los navegadores Web pueden mostrar imágenes PNG. Aunque PNG es el formato de archivo nativo para Fireworks, los archivos PNG de Fireworks contienen información adicional específica de la aplicación que no se almacena en un archivo PNG exportado o en archivos creados en otras aplicaciones.

WBMP El formato WBMP (mapa de bits inalámbrico) es un formato de gráficos utilizado en dispositivos portátiles como teléfonos móviles y PDA. Este formato se utiliza en páginas WAP (Wireless Application Protocol). Ya que WBMP es un formato de 1 bit, sólo se visualizan dos colores: blanco y negro.

TIFF El formato TIFF (Tagged Image File Format) es un formato de gráficos utilizado para almacenar imágenes de mapas de bits. Los archivos TIFF se utilizan principalmente en las publicaciones impresas. Además, muchas aplicaciones multimedia admiten archivos TIFF importados.

BMP Es el formato de archivo gráfico de Microsoft Windows. Muchas aplicaciones pueden importar imágenes BMP.

PICT Desarrollado por Apple Computer y normalmente utilizado en sistemas operativos Macintosh. La mayoría de las aplicaciones Mac pueden importar imágenes PICT.

Véase también

[“Optimizar archivos GIF, PNG, TIFF, BMP y PICT”](#) en la página 228

[“Optimizar JPEG”](#) en la página 235

Guardar y reutilizar ajustes de optimización

Fireworks recuerda los últimos ajustes de optimización utilizados tras realizar cualquiera de las siguientes acciones:

- Archivo > Guardar
- Archivo > Guardar como
- Archivo > Exportar

Fireworks aplica esos ajustes a los nuevos documentos.

Nota: las divisiones nuevas obtienen sus ajustes de optimización predeterminados del documento principal.

También puede guardar los ajustes de optimización para utilizarlos en el futuro en operaciones de optimización o en proceso por lotes. La siguiente información se guarda en las optimizaciones predeterminadas personalizadas:

- Ajustes y tabla de colores del panel Optimizar

- Demora de estado elegida en el panel Estados (sólo en el caso de las animaciones)

Guardar los ajustes de optimización como una configuración preestablecida

Los ajustes de optimización almacenados aparecen en la parte inferior del cuadro emergente Configuración del panel Optimizar y del Inspector de propiedades. El archivo preestablecido se guarda en la carpeta Export Settings dentro de la carpeta de configuración de usuario de Fireworks. Para obtener información sobre la ubicación de esta carpeta, consulte “[Acerca de los archivos de configuración de usuario](#)” en la página 297.

- 1 Seleccione Guardar configuraciones en el menú de opciones del panel Optimizar.
- 2 Escriba un nombre para el preestablecido de optimización y haga clic en Aceptar.

Compartir con otro usuario de Fireworks los ajustes de optimización guardados

- ❖ Copie el archivo de preestablecidos de optimización de la carpeta Export Settings a la misma carpeta del otro sistema.

Nota: la ubicación de la carpeta Export Settings varía en función del sistema operativo.


Eliminar una optimización preestablecida personalizada

No es posible eliminar un preestablecido de optimización estándar de Fireworks.

- 1 En el menú emergente Configuraciones guardadas del panel Optimizar, seleccione un ajuste de optimización.
- 2 Seleccione Suprimir configuraciones en el menú de opciones del panel Optimizar.

Optimizar archivos GIF, PNG, TIFF, BMP y PICT

En Fireworks cada formato de archivo gráfico tiene sus propias opciones de optimización. Los tipos de archivos de 8 bits, como por ejemplo GIF, PNG 8, TIFF 8, BMP 8 y PICT 8 ofrecen los mayores niveles de control de optimización.

 Para los gráficos Web de tono continuo (como fotos), utilice un formato de 24 bits, como por ejemplo JPEG. (Consulte “[Optimizar JPEG](#)” en la página 235).

Los ajustes de optimización de Fireworks son similares para todos los formatos de archivo de 8 bits. Para formatos de archivo Web como GIF y PNG, es posible especificar la cantidad de compresión.

Cuando pruebe diferentes ajustes de optimización, utilice los botones 2 copias y 4 copias para comprobar y comparar el aspecto y tamaño previsto del archivo.

Elección de una paleta de color

Todas las imágenes de 8 bits contienen una paleta de color de hasta 256 colores. La imagen sólo utiliza estos colores, pero puede no utilizarlos todos.

- ❖ En el panel Optimizar, seleccione una de las siguientes opciones del menú emergente Paleta indexada:

Adaptable Es una paleta personalizada que se crea a partir de los colores reales del documento. La mayoría de las ocasiones genera la imagen de mayor calidad.

Adaptable a la Web Paleta adaptable en la que los colores se convierten en los correspondientes seguros para Web más parecidos. Los colores seguros para la Web son los que están en la paleta Web 216.

Web 216 Paleta con los 216 colores comunes a los equipos Windows y Mac OS. A menudo, esta paleta recibe el nombre de paleta segura para la Web o "browser-safe" porque produce resultados bastante coherentes entre plataformas y navegadores diferentes cuando se visualizan en monitores de 8 bits.

Exacta Contiene exactamente los colores empleados en la imagen. Solamente las imágenes que tengan 256 colores o menos pueden utilizar esta paleta. De lo contrario, la paleta cambia a Adaptable.

Windows y Mac OS Contiene cada uno los 256 colores definidos por los estándares de las plataformas Windows o Mac OS.

Escala de grises Paleta compuesta por 256 o menos tonos de gris. Al elegir esta paleta, la imagen se convierte en escala de grises.

Blanco y negro Paleta de dos colores que consta sólo de blanco y negro.

Uniforme Paleta matemática basada en valores de píxeles RVA.

Personalizada Paleta que se modifica o carga desde una paleta externa (archivo .ACT) o un archivo GIF.

Puede optimizar y personalizar las paletas de colores mediante la tabla de colores del panel Optimizar.

Importar una paleta personalizada

1 Siga uno de estos procedimientos:

- Seleccione Cargar paleta en el menú de opciones del panel Optimizar.
- Seleccione Personalizada en el menú emergente Paleta indexada del panel Optimizar.

2 Localice un archivo de paleta ACT o GIF y haga clic en Abrir.

Los colores del archivo ACT o GIF se añaden a la tabla de colores del panel Optimizar.

***Nota:** los usuarios de Windows deben elegir Archivos GIF en el menú emergente Tipo para poder ver los archivos con la extensión .gif en el cuadro de diálogo Abrir.*

Seleccionar una profundidad de color para una imagen de 8 bits

La *profundidad de color* es el número de colores de un gráfico. La reducción de la profundidad de color reduce el tamaño del archivo, pero también puede disminuir la calidad de imagen. Cuando se reduce la profundidad de color, se descartan algunos colores de la imagen, empezando por los que menos se utilizan. Los píxeles que contienen colores descartados se convierten al color más aproximado que esté incluido en la paleta.

❖ Siga uno de estos procedimientos:

- En el panel Optimizar, seleccione una opción del menú emergente Colores.
- Especifique un valor (entre 2 y 256) en el cuadro de texto.

***Nota:** el número que aparece en la parte inferior izquierda de la tabla de colores indica el número real de colores que se emplea en la imagen. Si no hay ningún número visible, haga clic en el botón Reconstruir.*

Eliminar los colores sin utilizar en una imagen de 8 bits

De esta forma, se reducirá el tamaño del archivo.

❖ Seleccione Eliminar colores no utilizados en el menú de opciones del panel Optimizar.

Incluir todos los colores de la paleta, incluidos aquellos que no se encuentren en la imagen guardada

❖ Anule la selección de Eliminar colores no utilizados.

Ver y editar colores de una paleta

La tabla de colores del panel Optimizar muestra los colores en la presentación preliminar actual al trabajar con colores de 8 bits o menos. Si lo desea, también puede modificar la paleta de una imagen. La tabla de colores se actualiza automáticamente cuando se encuentre en el modo Vista previa. Aparecerá vacía si desea optimizar más de una división al mismo tiempo o si no trabaja con un color de 8 bits.

Las muestras de color pueden presentar diversos símbolos que indican determinadas características de los colores, de este modo:

Símbolo	Significado
	El color se ha editado, sólo afecta al documento exportado. Aunque se edite un color, el color no varía en el documento original.
	El color está bloqueado.
	El color es transparente.
	El color es seguro para la Web.
	El color tiene varios atributos. En este caso, el color es seguro para la Web, está bloqueado y se ha editado.

Reconstruir la tabla de colores y reflejar las ediciones en el documento

El botón Reconstruir aparece en la parte inferior del panel Optimizar cuando se necesita una reconstrucción.

- ❖ Haga clic en el botón Reconstruir.

Seleccionar colores de una paleta

- Para seleccionar un único color, haga clic en él en la tabla de color de panel Optimizar.
- Para seleccionar varios colores, pulse la tecla Control (Windows) o Comando (Mac OS) y haga clic en los colores.
- Para seleccionar un rango de colores, haga clic en un color y, a continuación, mantenga pulsada la tecla Mayús y haga clic en el último color del rango.

Presentación preliminar de todos los píxeles del documento que contienen un determinado color


- 1 Haga clic en el botón Vista previa en el margen superior izquierdo de la ventana del documento.
- 2 Haga clic y mantenga pulsado el botón del ratón sobre una muestra de color de la tabla de colores del panel Optimizar.

Los píxeles que contienen la muestra de color seleccionado cambian temporalmente a otro color de resalte hasta que suelte el botón del ratón.

Nota: al ver los píxeles del documento con la vista 2 copias o 4 copias, seleccione una vista diferente de la original.

Bloquear o desbloquear colores de una paleta


Es posible bloquear colores independientes para que no se eliminen o se editen al cambiar de paleta o al reducir el número de colores de una paleta. Si cambia a otra paleta después de bloquear colores, los colores bloqueados se añaden a la nueva paleta.

- Para alternar el bloqueo de una muestra de color seleccionada, haga clic en el botón de bloqueo  situado en la parte inferior del panel Optimizar o haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o pulse la tecla Control y haga clic (Mac OS) en la muestra de color y seleccione Bloquear color.
- Para desbloquear todos los colores, seleccione Desbloquear todos los colores en el menú de opciones del panel Optimizar.

Editar colores en una paleta

Al editar un color, se reemplazan todas sus instancias en las imágenes exportadas o guardadas como mapas de bits. Excepto en el caso de los mapas de bits, la edición no reemplaza el color en la imagen original. Si trabaja con un mapa de bits, guarde una copia de la imagen como archivo PNG para conservar una versión editable de la imagen original.

1 Abra el selector de color del sistema mediante uno de estos procedimientos:


- Seleccione un color y haga clic en el botón Editar color  situado en la parte inferior del panel Optimizar.
- Haga doble clic en un color de la tabla de colores.

2 Cambie el color.

Nota: haga clic con el botón derecho (Windows) o pulse la tecla Control y haga clic (Mac OS) en un color de la paleta para que se muestren las opciones de edición.

Utilizar colores seguros para la Web

Los colores seguros para la Web son colores comunes a las plataformas Windows y Mac OS. Estos colores no se traman cuando se visualizan en un navegador Web con la pantalla definida en 256 colores. En un archivo PNG de Fireworks, al cambiar los colores por otros seguros para la Web en el panel Optimizar sólo se modifica la versión exportada de la imagen, no la original.

- Para hacer que todos los colores sean seguros para la Web, seleccione Web 216 en el menú emergente Paleta indexada del panel Optimizar.
- Para crear una paleta adaptable que favorezca los colores seguros para la Web, seleccione Adaptable a la Web en el menú emergente Paleta indexada del panel Optimizar.
- Para hacer que un color se convierta en su equivalente seguro para la Web más parecido, seleccione un color en la tabla de colores del panel Optimizar y, a continuación, haga clic en el botón Ajustar a Web Safe .

Utilizar el tramado para aproximar colores a las carencias de la paleta

El tramado consigue aproximaciones de colores que no se encuentran en la paleta actual al alternar píxeles de colores similares. Desde cierta distancia, los colores se mezclan para parecerse al color que falta. El tramado es especialmente útil cuando se exportan imágenes que incorporan mezclas complejas o degradados, o bien cuando se exportan imágenes fotográficas a un formato de 8 bits como el formato GIF.

- ❖ Introduzca un valor de porcentaje en el campo Trama del panel Optimizar.

Nota: el tramado puede aumentar considerablemente el tamaño de los archivos.

Guardar paletas de colores

Puede guardar paletas personalizadas como archivos externos de paleta que se pueden utilizar con otros documentos de Fireworks o en otras aplicaciones que admiten archivos de paleta externos como, por ejemplo, Adobe FreeHand®, Adobe Flash® y Adobe Photoshop®. Los archivos de paleta tienen la extensión .act.

- 1 Seleccione Guardar paleta en el menú de opciones del panel Optimizar.
- 2 Escriba un nombre y elija una carpeta de destino.
- 3 Haga clic en Guardar.

Puede cargar el archivo de paleta guardado en el panel Muestras o el panel Optimizar para utilizarlo al exportar otros documentos.

Ajustar compresión

Comprima archivos GIF modificando el valor de pérdida. Los ajustes altos de pérdida consiguen archivos más pequeños pero con una calidad menor. Un ajuste de pérdida entre 5 y 15 suele ser el mejor.

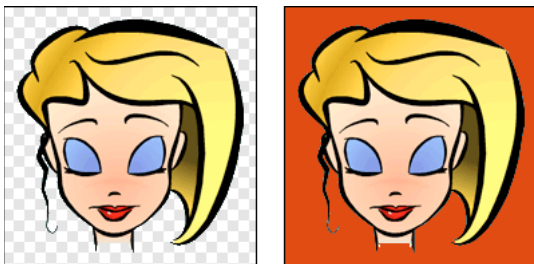


GIF original; pérdida de valor de 30; pérdida de valor de 100

- ❖ En el panel Optimizar, especifique un ajuste de pérdida.

Convertir las áreas en transparentes

Las áreas transparentes de los archivos GIF y PNG de 8 bits permiten que se muestre el fondo de una página Web en esas áreas. En Fireworks, un diseño ajedrezado gris y blanco en la ventana del documento identifica las áreas transparentes.



Presentación preliminar de una imagen en Fireworks; imagen exportada con transparencia e insertada en una página Web con un fondo de color

Nota: aunque los archivos PNG de 32 bits contienen transparencias, el panel Optimizar no dispone de una opción de transparencia para ellos.

Para las imágenes GIF, utilice la *transparencia de índice*, que activa o desactiva los píxeles con valores de color específicos.

De forma predeterminada, las imágenes GIF se exportan sin transparencia. Aunque el lienzo que se encuentra detrás de una imagen u objeto apareciese transparente en la vista original de Fireworks, es posible que el fondo de esa imagen no sea transparente a menos que seleccionara Transparencia de índice antes de exportar.

Para archivos PNG, puede utilizar la transparencia alfa, que se suele utilizar en los gráficos exportados que contienen transparencia degradada y píxeles semiopacos. Aunque la transparencia no es muy útil para exportar a la Web (porque la mayoría de los navegadores Web no admiten el formato PNG), sí que lo es para exportar a Flash o Adobe Director porque ambas aplicaciones admiten este tipo de transparencias.

Nota: los colores definidos como transparentes sólo afectan a la versión exportada de la imagen y no a la imagen real. Para ver el aspecto de la imagen exportada, utilice una presentación preliminar.

Véase también


[“Exportar desde el espacio de trabajo”](#) en la página 236

Convertir el fondo de una imagen en transparente

- 1 Haga clic en el botón Vista previa, 2 copias o 4 copias en la parte superior izquierda de la ventana del documento. En 2 copias o 4 copias, haga clic en una vista que no sea la original.
- 2 En el panel Optimizar (Ventana > Optimizar), seleccione GIF o PNG 8 como formato de archivo. A continuación, elija Transparencia de índice en el menú emergente Permite elegir el tipo de transparencia.

El color del lienzo aparece transparente en la presentación preliminar y el gráfico está listo para la exportación.



Seleccionar un color y hacerlo transparente

- 1 Haga clic en el botón Vista previa, 2 copias o 4 copias en la parte superior izquierda de la ventana del documento. En 2 copias o 4 copias, haga clic en una vista que no sea la original.
- 2 En el panel Optimizar (Ventana > Optimizar), seleccione GIF o PNG 8 como formato de archivo. A continuación, elija Transparencia de índice en el menú emergente Permite elegir el tipo de transparencia.
- 3 Para elegir un color distinto, haga clic en el botón Seleccionar color transparente .
- 4 Haga clic en una muestra de color de la tabla de colores del panel Optimizar o haga clic en un color del documento.

Añadir o eliminar colores transparentes

- 1 Haga clic en el botón Vista previa, 2 copias o 4 copias en la parte superior izquierda de la ventana del documento. En 2 copias o 4 copias, haga clic en una vista que no sea la original.

Nota: a pesar de que se pueden añadir o eliminar colores transparentes en la vista original, no se verán los resultados hasta que se muestre una vista previa.

- 2 En el panel Optimizar (Ventana > Optimizar), seleccione GIF o PNG 8 como formato de archivo. A continuación, elija Transparencia de índice en el menú emergente Permite elegir el tipo de transparencia.
- 3 En la parte inferior del panel, haga clic en los botones Añadir color a la transparencia  o Eliminar el color de la transparencia .
- 4 Haga clic en una muestra de la tabla de colores o haga clic en un color de la vista previa del documento.

Entrelazar imágenes que descargar de forma gradual

Cuando se ven en un navegador Web, las imágenes entrelazadas se muestran, en primer lugar, a baja resolución y, a continuación, pasan a resolución completa cuando se completa la descarga.

Nota: esta opción sólo está disponible en los formatos de archivo GIF y PNG. Puede obtener unos resultados similares con un archivo JPEG progresivo.

- ❖ Seleccione Entrelazado en el menú de opciones del panel Optimizar.

Coincidir con un color de fondo determinado

El suavizado hace que un objeto aparezca más suave mezclando su color con el fondo. Por ejemplo, si el objeto es negro y la página es blanca, el suavizado añadirá varios tonos grises a los píxeles que rodean el borde para que la transición del negro al blanco sea más natural.



- ❖ En el panel Optimizar, seleccione un color del menú emergente Mate. Intente que coincida lo más posible con el color del fondo de la página Web en la que aparecerá el gráfico.

Nota: el suavizado se aplica sólo a los objetos con bordes blandos que residen directamente sobre el lienzo.

Eliminar halos


Cuando crea un lienzo de color transparente en una imagen suavizada anteriormente, los píxeles modificados en esta operación no se eliminan. Por tanto, si exporta (o guarda, según el caso) un gráfico y lo coloca en una página Web con un fondo de distinto color, es posible que los píxeles del perímetro del objeto suavizado aparezcan como un halo, lo que se notará especialmente sobre un fondo oscuro.



Evitar halos en archivos PNG de Fireworks y archivos importados de Photoshop

- ❖ Siga uno de estos procedimientos:
 - Defina el color del lienzo en el Inspector de propiedades o el color mate en el panel Optimizar con el color del fondo de la página Web destino.
 - Seleccione el objeto que desea exportar, elija Duro en el menú emergente Borde del Inspector de propiedades.

Eliminar manualmente un halo de un archivo GIF u otro archivo gráfico

- 1 Abra el archivo en Fireworks, haga clic en el botón Vista previa, 2 copias o 4 copias situado en la parte superior izquierda de la ventana del documento. En 2 copias o 4 copias, haga clic en una vista que no sea la original.
- 2 En el panel Optimizar, elija Transparencia de índice en el menú emergente Transparencia.
- 3 Haga clic en el botón Añadir color a la transparencia  y haga clic en un píxel del halo.
Los píxeles del mismo color se eliminarán en la vista previa.
- 4 Si el halo aún es visible, repita el paso 3 hasta que desaparezca.



Optimizar JPEG

Gracias al panel Optimizar, puede optimizar archivos JPEG definiendo opciones de compresión y de suavizado.

Los archivos JPEG siempre se guardan y exportan en color de 24 bits, de modo que no es posible optimizar un JPEG modificando su paleta de colores. La tabla de colores aparece vacía cuando se selecciona una imagen JPEG.

Cuando pruebe diferentes ajustes de optimización, utilice los botones 2 copias y 4 copias para comprobar y comparar el aspecto y tamaño previsto del archivo JPEG.

Nota: los archivos JPEG se pueden guardar directamente en el cuadro de diálogo "Guardar como".

Ajustar la calidad de los archivos JPEG

JPEG es un formato en el que se descartan algunos datos durante la compresión de archivos, lo que reduce la calidad del archivo final.



Imagen original; ajuste de la calidad en 50; ajuste de la calidad en 20

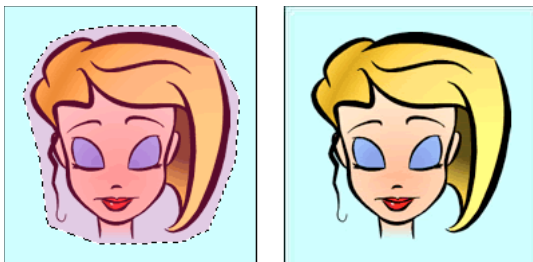
❖ Ajuste la calidad con el control deslizante Calidad del panel Optimizar.

Utilice un porcentaje alto para preservar la calidad de la imagen y aplicar menos compresión, como resultado, obtendrá archivos de mayor tamaño.

Utilice un porcentaje bajo para producir un archivo pequeño, aunque con menor calidad de imagen.

Comprimir selectivamente áreas de un archivo JPEG

Para reducir el tamaño general de la imagen a la vez que se conserva la calidad de las áreas más importantes, comprima las áreas que tengan un interés especial con una mayor calidad y las que sean menos significativas (como los fondos) con un nivel de calidad menor.



El área seleccionada de esta imagen se está comprimiendo con un nivel de calidad de 90, mientras que las áreas no seleccionadas se comprimen con un nivel de calidad de 50.

- 1 En la vista Original, seleccione un área de la imagen para compresión utilizando una de las herramientas Recuadro.
- 2 Seleccione Modificar > JPEG selectivo > Guardar selección como máscara JPEG.

- 3 Seleccione JPEG en el menú emergente Formato del archivo de exportación del panel Optimizar.
- 4 Haga clic en el botón Editar opciones de calidad selectiva del panel Optimizar.
- 5 Seleccione Activar calidad selectiva e introduzca un valor en el cuadro de texto.
Si especifica un valor bajo, se comprime el área seleccionada más que el resto de la imagen; si se introduce un valor alto, se comprime menos que el resto de la imagen.
- 6 (Opcional) Cambie el Color del solapamiento para el área JPEG selectiva. Esto no afecta al resultado.
- 7 Para exportar todos los elementos de texto a un nivel mayor independientemente del valor de calidad selectiva, seleccione Preservar calidad de texto.
- 8 Para exportar símbolos de botones a un nivel mayor, seleccione Preservar calidad de botón.

Modificar el área de compresión selectiva de JPEG

- 1 Seleccione Modificar > JPEG selectivo > Restaurar máscara JPEG como selección.
- 2 Mediante la herramienta Recuadro u otra herramienta de selección para cambiar el tamaño del área.
- 3 Seleccione Modificar > JPEG selectivo > Guardar selección como máscara JPEG.
- 4 (Opcional) Cambie la configuración de la calidad selectiva en el panel Optimizar.

Nota: para deshacer una selección, elija Modificar > JPEG selectivo > Eliminar máscara JPEG.

Desenfocar o perfilar detalle de JPEG

El suavizado difumina los bordes duros, que no se comprimen satisfactoriamente en los archivos JPEG. Un número alto produce un difuminado mayor del archivo JPEG guardado o exportado, lo que permite crear archivos más pequeños. Un valor de 3 reduce el tamaño de la imagen y se mantiene una calidad razonable.

Utilice esta opción cuando desee exportar o guardar archivos JPEG con texto o que estén muy detallados para preservar el perfil de tales contenidos. Esta configuración aumenta el tamaño del archivo.

Realice una de las acciones siguientes:

- Para desenfocar el detalle, establezca Suavizado en el panel Optimizar.
- Para perfilar el detalle, seleccione Perfilar bordes JPEG en el menú de opciones del panel Optimizar.

Crear una imagen JPEG progresiva

Los archivos JPEG progresivos, al igual que los archivos GIF y PNG entrelazados, se muestran primero con baja resolución, y su calidad aumenta a medida que se realiza su descarga.

- ❖ Seleccione JPEG progresivo en el menú de opciones del panel Optimizar.

Nota: algunas aplicaciones antiguas de edición de mapa de bits no pueden abrir archivos JPEG progresivos.

Exportar desde el espacio de trabajo

Una vez optimizado un gráfico o documento, podrá proceder a exportarlo (o a guardarlo, en función del tipo de archivo original).

Es posible exportar (o guardar, según el caso) un documento como una imagen en formato GIF, JPEG u otro archivo gráfico. También se puede exportar el documento entero como archivo HTML y los archivos de imagen asociados, sólo las divisiones seleccionadas o el área especificada. Además, también es posible exportar estados y capas de Fireworks como archivos de imágenes independientes.

La ubicación en la que Fireworks exporta los archivos de forma predeterminada se establece según los siguientes factores y en este orden:

- 1 Las preferencias de exportación actuales del documento, que están definidas si alguna vez ha exportado el documento y, a continuación, lo ha guardado como archivo PNG.
- 2 La ubicación actual para exportar/guardar, que se define cada vez que elige una ubicación diferente a la presentada de forma predeterminada en los cuadros de diálogo Guardar, Guardar como o Exportar.
- 3 La ubicación del archivo actual.
- 4 La ubicación predeterminada en la que se guardan las imágenes o documentos nuevos en el sistema operativo.

No obstante, Fireworks establece una ubicación predeterminada para guardar documentos de acuerdo con unos criterios diferentes. Para obtener más información, consulte [“Almacenamiento de archivos de Fireworks”](#) en la página 13.

Exportar páginas como archivos de imagen

- 1 Seleccione Archivo > Exportar.
- 2 Elija la ubicación de los archivos de exportación.
- 3 Siga uno de estos procedimientos:
 - Seleccione Sólo imágenes en el menú emergente Exportar y seleccione o anule la selección de la casilla de verificación Sólo página actual. Las páginas se exportan al formato de imagen establecido en el panel Optimizar.
 - Seleccione Páginas en archivos en el menú emergente Exportar y seleccione Imágenes en el menú emergente Exportar como. Las páginas se exportan al formato de imagen establecido en el panel Optimizar.
 - Seleccione Páginas en archivos en el menú emergente Exportar y seleccione PNG de Fireworks en el menú emergente Exportar como. Cada página se exporta como un archivo PNG individual que será compatible con versiones anteriores de Fireworks 8.

Exportar una única imagen

Si está trabajando con una imagen existente que abrió en Fireworks, puede guardarla en lugar de exportarla. Para obtener más información, consulte [“Guardar documentos en otros formatos”](#) en la página 14.

Nota: para exportar sólo ciertas imágenes de un documento, primero debe crear divisiones en el documento y exportar las que considere oportuno.

- 1 En el panel Optimizar, seleccione un formato de archivo y establezca las opciones específicas del formato.
- 2 Seleccione Archivo > Exportar.
- 3 Seleccione una ubicación para el archivo de imagen que se va a exportar.

En el caso de los gráficos Web, la mejor ubicación es normalmente una carpeta dentro del sitio Web local.

- 4 Especifique un nombre de archivo sin extensión. Se añadirá una extensión durante la exportación en función del tipo de archivo.
- 5 Seleccione Sólo imágenes en el menú emergente Exportar.

- 6 Haga clic en Guardar.

Exportar un documento con divisiones

De forma predeterminada, cuando exporta un documento de Fireworks con divisiones, se exporta un archivo HTML y las imágenes asociadas. El archivo HTML exportado puede verse en un navegador Web o importarse en otras aplicaciones para seguir modificándolo.

Antes de realizar la exportación asegúrese de seleccionar el estilo HTML adecuado en el cuadro de diálogo Configuración de HTML. Consulte “[Ajustar las opciones de exportación de HTML](#)” en la página 245.

Exportar todas las divisiones

- 1 Seleccione Archivo > Exportar.
- 2 Desplácese a una carpeta del disco duro en la que se exportará el archivo.
- 3 En el menú emergente Exportar, seleccione HTML e imágenes.
- 4 Escriba un nombre de archivo en el cuadro Nombre de archivo (Windows) o Guardar como (Mac OS).
- 5 En el menú emergente HTML, seleccione Exportar archivo HTML.
- 6 En el menú emergente Divisiones, seleccione Exportar divisiones.
- 7 (Opcional) Seleccione Colocar imágenes en subcarpeta.
- 8 Haga clic en Guardar.

Exportar divisiones seleccionadas

- 1 Pulse la tecla Mayús y haga clic para seleccionar varias divisiones.
- 2 Seleccione Archivo > Exportar.
- 3 Seleccione una ubicación en la que se almacenarán los archivos exportados, como por ejemplo una carpeta dentro del sitio Web local.
- 4 En el menú emergente Exportar, seleccione HTML e imágenes.
- 5 Especifique un nombre de archivo sin extensión. Se añadirá una extensión durante la exportación en función del tipo de archivo.

Si desea exportar varias divisiones, Fireworks utilizará el nombre que introduzca como nombre base para todos los gráficos exportados, a excepción de aquellos que haya asignado en el panel Capas o en el Inspector de propiedades.
- 6 En el menú emergente Divisiones, seleccione Exportar divisiones.
- 7 Para exportar sólo las divisiones seleccionadas antes de la exportación, elija Sólo divisiones seleccionadas y asegúrese de que la opción Incluir áreas sin divisiones *no* está seleccionada.
- 8 Haga clic en Guardar.

Actualizar una división

Si ya ha exportado un documento con divisiones y, posteriormente, ha realizado cambios al documento original en Fireworks, puede actualizar sólo la imagen o división que ha cambiado. Para facilitar la ubicación de la división de sustitución, personalice el nombre de las divisiones.

- 1 Oculte la división y edite el área que se encuentra debajo.
- 2 Visualice la división de nuevo.

- 3 Haga clic con el botón derecho (Windows) o pulse la tecla Control (Mac OS) y haga clic en la división y seleccione Exportar división seleccionada.
- 4 Seleccione la misma carpeta que la división original utilizando el mismo nombre base y haga clic en Guardar.
- 5 Haga clic en Aceptar cuando se le pregunte si desea reemplazar el archivo existente.

***Nota:** procure no asignar un tamaño de división mayor que el de la exportación original en Fireworks, de este modo evitará resultados inesperados en el documento HTML tras actualizar la división.*

Exportar una animación

Tras crear y optimizar una animación podrá exportarla. Es posible exportar una animación con cualquiera de los siguientes tipos de archivos:

GIF animados Estos archivos ofrecen los mejores resultados en imágenes tipo ilustración o dibujos animados.

SWF de Flash o PNG de Fireworks (no se necesita exportación) Exporte una animación como un archivo SWF para su importación en Flash. También se puede omitir el paso de exportación importando un PNG origen de Fireworks directamente a Flash. Mediante este método directo, se pueden importar todas las capas y todos los estados de la animación y, a continuación, seguir editándolos en Flash. Consulte “[Funcionamiento con Flash](#)” en la página 259.

Varios archivos La exportación de estados o capas de animación como varios archivos es útil cuando se dispone de muchos símbolos en capas diferentes para el mismo objeto. Por ejemplo, puede exportar un titular publicitario como varios archivos si cada letra de un nombre de empresa está animada en una imagen. Consulte “[Exportar estados o capas como varios archivos](#)” en la página 240.

Si su documento contiene más de una animación, puede insertar divisiones para exportar cada una utilizando diferentes ajustes de animación como bucles y demoras de estado.

Exportar un GIF animado

- 1 Elija Seleccionar > Anular selección para anular la selección de todas las divisiones y objetos y seleccione GIF Animado como formato de archivo en el panel Optimizar.
- 2 Seleccione Archivo > Exportar.
- 3 Escriba un nombre para el archivo y seleccione el destino.
- 4 Haga clic en Guardar.

Exportar varios GIF animados con diferentes ajustes de animación

- 1 Seleccione todas las animaciones que desee haciendo clic con la tecla Mayús pulsada.
- 2 Seleccione Edición > Insertar > División rectangular o División poligonal.
- 3 En el cuadro de mensaje, haga clic en Varios.
- 4 Seleccione cada división y utilice el panel Estados para definir diferentes ajustes de animación en cada una.
- 5 Seleccione las divisiones que desea animar y escoja GIF Animado como formato de archivo en el panel Optimizar.
- 6 Haga clic con el botón derecho (Windows) o pulse la tecla Control (Mac OS) y haga clic en cada división y seleccione Exportar división seleccionada. En el cuadro de diálogo Exportar, escriba un nombre para cada archivo, seleccione una ubicación y haga clic en Guardar.

Exportar estados o capas como varios archivos

Fireworks puede exportar cada estado o capa de un documento como un archivo de imagen independiente y utilizar los ajustes de optimización especificados en el panel Optimizar. El nombre de la capa o del estado determina el nombre de archivo de cada archivo exportado. Este método de exportación se utiliza a veces para exportar animaciones.

- 1 Seleccione Archivo > Exportar.
- 2 Escriba un nombre de archivo y elija una carpeta de destino.
- 3 En el menú emergente Exportar, seleccione una opción:


Estados en archivos Exporta estados como varios archivos.

Capas en archivos Exporta capas como varios archivos.

Nota: de este modo se exportan todas las capas del estado actual.

- 4 Para recortar de forma automática cada imagen exportada a fin de incluir sólo los objetos de cada estado, seleccione Recortar imágenes. Por el contrario, para incluir todo el lienzo (incluidas las áreas en blanco situadas más allá de los objetos), anule la selección de esta opción.
- 5 Haga clic en Guardar.

Exportar una área de un documento

- 1 En el panel Herramientas, seleccione la herramienta Exportar área .

- 2 Arrastre un recuadro que defina la parte del documento que desee exportar.

Nota: es posible ajustar la posición del recuadro mientras lo arrastra. Mientras mantiene pulsado el botón del ratón, pulse y mantenga pulsada la barra espaciadora y arrastre el recuadro a otro lugar del lienzo. Suelte la barra espaciadora para continuar el dibujo del recuadro.

Después de soltar el botón del ratón, el área a exportar permanece seleccionada.

- 3 Si lo desea, puede cambiar el tamaño del área que desee exportar:
 - Para cambiar el tamaño del recuadro del área de exportación de forma proporcional, pulse la tecla Mayús y arrastre un tirador.
 - Para cambiar el tamaño del recuadro desde el centro, pulse la tecla Alt (Windows) o la tecla Opción (Mac OS) y arrastre un tirador.
 - Para restringir las proporciones y cambiar el tamaño desde el centro, mantenga pulsadas las teclas Alt+Mayús (Windows) u Opción+Mayús (Mac OS) y arrastre un tirador.
- 4 Haga doble clic en el interior del área seleccionada que va a exportar para abrir la presentación preliminar de imagen.
- 5 Ajuste las configuraciones en la presentación preliminar de imagen y haga clic en Exportar.
- 6 Escriba un nombre de archivo y elija una carpeta de destino.
- 7 Seleccione Sólo imágenes en el menú emergente Exportar.
- 8 Haga clic en Guardar.

Nota: para cancelar la operación sin llegar a exportar, haga doble clic fuera del recuadro de selección del área que se pretendía exportar, pulse Esc o seleccione una herramienta diferente.

Exportación de HTML

Salvo que especifique lo contrario, al exportar un documento de Fireworks con divisiones, lo que se exporta es un archivo HTML y sus imágenes. Para definir cómo exporta Fireworks el código HTML, debe utilizar el cuadro de diálogo Configuración de HTML.

Fireworks genera código HTML puro que la mayoría de los navegadores Web y editores de HTML pueden leer. De forma predeterminada, la exportación especifica la codificación UTF-8.

Fireworks puede exportar HTML de varias formas:

- Puede exportar un archivo HTML y abrirlo después en un editor de HTML para su edición.
- Es posible exportar cada página de un archivo de Fireworks en un archivo HTML diferente.
- Puede copiar el código HTML en el portapapeles desde Fireworks y pegar dicho código directamente en un documento HTML existente.
- Es posible exportar un archivo HTML, abrirlo en un editor de HTML, copiar manualmente secciones del código del archivo y pegarlas en otro documento HTML.
- Se puede exportar código HTML como capas CSS (Cascading Style Sheet) y como XHTML.
- También se puede utilizar el comando Actualizar HTML para modificar un archivo HTML creado anteriormente.

Fireworks permite exportar código HTML en formato genérico y en formatos de Dreamweaver, Microsoft® FrontPage® y Adobe GoLive®.

Nota: Adobe Dreamweaver se integra perfectamente con Fireworks. Fireworks controla la exportación del código HTML a Dreamweaver de forma diferente a como lo hace para otros editores de HTML. Si se exporta HTML de Fireworks a Dreamweaver, consulte [“Funcionamiento con Dreamweaver”](#) en la página 249.

El método utilizado para incorporar código HTML de Fireworks en otras aplicaciones resulta conveniente si trabaja en un entorno de equipo. Este método segmenta el flujo de trabajo de forma que un usuario puede empezar una tarea en una aplicación y otro la puede continuar más tarde en otra aplicación distinta.

Incluir comentarios en el código HTML exportado

Los comentarios HTML de Fireworks se abren con `<!--` y terminan con `-->`. Cualquier texto contenido entre dichos marcadores no se interpreta como código HTML o JavaScript.

- ❖ Antes de realizar la exportación, elija la opción Incluir comentarios HTML en la ficha General del cuadro de diálogo Configuración de HTML.

Resultados de la exportación

Al exportar o copiar HTML desde Fireworks, se crea lo siguiente:

- El código HTML necesario para volver a crear las imágenes divididas y cualquier código JavaScript si el documento contiene elementos interactivos. El código HTML de Fireworks contiene vínculos a las imágenes exportadas y define el color de fondo de la página Web con el color del lienzo.
- Uno o varios archivos de imagen, según el número de divisiones creadas en el documento y de estados incluidos en los botones.
- Un archivo denominado Spacer.gif, si fuera necesario. Spacer.gif es un archivo GIF transparente de 1x1 píxel que Fireworks utiliza para solucionar problemas de espaciado al reorganizar imágenes con divisiones en una tabla HTML. Puede decidir si Fireworks debe exportar o no un espaciador.

- Si se exportan menús emergentes, se exportarán los siguientes archivos: mm_css_menu.js y un archivo .css que contiene el código de menú emergente de CSS. Además, si los menús emergentes contienen submenús, se exportará también el archivo arrows.gif.
- Si exporta o copia código HTML en Dreamweaver, se crean archivos de notas que facilitan la integración entre Fireworks y Dreamweaver. Estos archivos tienen la extensión .mno.

Exportar HTML de Fireworks

- 1 Seleccione Archivo > Exportar.
- 2 Desplácese a una carpeta del disco duro en la que se exportará el archivo.
- 3 En el menú emergente Exportar, seleccione HTML e imágenes.
- 4 Haga clic en el botón Opciones y elija su editor de HTML en el menú emergente Estilo de HTML de la ficha General del cuadro de diálogo Configuración de HTML. Si su editor de HTML no aparece, elija Genérico.
***Nota:** es importante que elija su editor HTML como estilo de HTML de modo que sea posible que los elementos interactivos como los botones y los rollovers funcionen correctamente al importarlos en su editor HTML.*
- 5 Haga clic en Aceptar.
- 6 En el menú emergente HTML, seleccione Exportar archivo HTML.
- 7 Elija Exportar divisiones en el menú emergente Divisiones si su documento contiene divisiones.
- 8 Para almacenar imágenes en una carpeta independiente, seleccione Colocar imágenes en subcarpeta. Puede seleccionar una carpeta específica o utilizar la carpeta de imágenes predeterminada de Fireworks.
- 9 Si va a exportar un documento de Fireworks con varias páginas, anule la selección de la casilla Sólo página actual para exportar todas las páginas en documentos HTML independientes.
- 10 Haga clic en Guardar.

Tras la exportación, los archivos de Fireworks aparecen en su unidad de disco duro. Las imágenes y un archivo HTML se crean en la ubicación que especifique en el cuadro de diálogo Exportar.

Copiar código HTML al Portapapeles

Puede copiar código HTML al Portapapeles de Fireworks de dos formas distintas. Utilice el comando Copiar código HTML o seleccione la opción Copiar al Portapapeles en el cuadro de diálogo Exportar. Después puede pegar este código HTML en un documento en su editor de HTML preferido.

Al determinar la forma en que se pondrán los HTML de Fireworks en otras aplicaciones, tenga en cuenta los siguientes inconvenientes de copiar código HTML al Portapapeles:

- No tiene la opción de guardar las imágenes en una subcarpeta. Deben residir en la misma carpeta que el archivo HTML en el que pega el código HTML. Una excepción es el código HTML copiado en Dreamweaver.
- Todos los vínculos o rutas de acceso utilizados en los menús emergentes de Fireworks se asignarán a rutas de acceso de su disco duro. El código HTML copiado en Dreamweaver constituye una excepción.
- Si utiliza un editor de HTML distinto de Dreamweaver o Microsoft FrontPage, el código JavaScript asociado con botones, comportamientos e imágenes de rollover se copia, pero es posible que no funcione correctamente.

Si esto le constituye un problema, utilice la opción Exportar Archivo HTML en lugar de copiar el código HTML en el Portapapeles.

***Nota:** antes de copiar el código HTML, asegúrese de seleccionar el estilo HTML adecuado y de seleccionar la opción Incluir comentarios HTML en la ficha General del cuadro de diálogo Configuración de HTML.*

Copiar HTML de Fireworks mediante la opción Copiar código HTML

- 1 Seleccione Edición > Copiar código HTML.
- 2 Siga las instrucciones del asistente. Cuando el sistema lo solicite, especifique una carpeta como destino de las imágenes exportadas. Esta debe ser la ubicación en la que residirá el archivo HTML.

Nota: si desea pegar el código HTML en Dreamweaver, no importa el lugar en que exporte las imágenes, siempre que residan en el mismo sitio de Dreamweaver que el archivo HTML en el que pegue el código.

Copiar código HTML de Fireworks utilizando el cuadro de diálogo Exportar

- 1 Seleccione Archivo > Exportar.
- 2 En el cuadro de diálogo Exportar, especifique una carpeta destino para las imágenes exportadas. Esta debe ser la misma ubicación que la del archivo HTML.
Nota: si desea pegar el código HTML en Dreamweaver, no importa el lugar en que exporte las imágenes, siempre que residan en el mismo sitio de Dreamweaver que el archivo HTML en el que pegue el código.
- 3 En el menú emergente Exportar, seleccione HTML e imágenes.
- 4 Desde el menú emergente HTML, seleccione Copiar al Portapapeles.
- 5 Elija Exportar divisiones en el menú emergente Divisiones si su documento contiene divisiones.
- 6 Haga clic en el botón Opciones, elija el editor de HTML en el cuadro de diálogo Configuración de HTML y haga clic en Aceptar.
- 7 Haga clic en Guardar.

Pegar el código HTML copiado de Fireworks en un documento HTML

- 1 En el editor de HTML, abra un documento HTML existente o cree uno nuevo. Guarde el documento en la misma ubicación en la que exportó las imágenes.

Nota: no es necesario guardar el archivo HTML en la misma ubicación que las imágenes exportadas si utiliza Dreamweaver. Siempre que exporte las imágenes de Fireworks a un sitio Dreamweaver y guarde el archivo HTML en una ubicación perteneciente al sitio, Dreamweaver actualizará las rutas de acceso de las imágenes asociadas.

- 2 Consulte el código HTML y coloque el punto de inserción entre las etiquetas `<BODY>`.

Nota: el código HTML copiado desde Fireworks no incluye las etiquetas de apertura y cierre `<HTML>` ni `<BODY>`.

- 3 Pegue el código HTML.

Si es posible, cuando copie en el portapapeles, exporte las imágenes a la ubicación en la que residirán en el sitio Web. Fireworks utiliza direcciones URL relativas en los documentos, de manera que si el código HTML o las imágenes se mueven, los vínculos URL se rompen.

Copiar código de un archivo Fireworks exportado y pegarlo en otro documento HTML

- 1 Abra el archivo HTML de Fireworks que ha exportado en un editor de HTML.
- 2 Seleccione el código necesario y cópielo en el Portapapeles.
- 3 Abra un documento HTML existente o cree uno nuevo.
- 4 Pegue el código en el nuevo archivo HTML. No es necesario copiar las etiquetas `<HTML>` y `<BODY>`, puesto que ya se encuentran en el documento HTML destino.

Si eligió Incluir comentarios HTML en el cuadro de diálogo Configuración de HTML en Fireworks, siga las instrucciones incluidas en los comentarios para copiar y pegar el código en la ubicación adecuada.

- 5 Si el documento de Fireworks contiene elementos interactivos, copie el código JavaScript.

El código de JavaScript incluye etiquetas <SCRIPT> y se encuentra en la sección <HEAD> del documento. Copie y pegue toda la sección <SCRIPT>, a menos que el documento destino ya tenga una sección <SCRIPT>. Si es así, copie y pegue sólo el contenido de la sección <SCRIPT> en la sección <SCRIPT> existente, con cuidado de no sobrescribir el contenido de dicha sección. Además, deberá comprobar que no hay funciones JavaScript duplicadas en la sección <SCRIPT> después de pegar el código.

Actualizar HTML exportado

La actualización permite realizar cambios en un documento HTML de Fireworks que se haya exportado con anterioridad. Resulta útil si desea actualizar sólo una porción de un documento.

Nota: actualizar HTML funciona de forma diferente en documentos de Dreamweaver que con otros documentos HTML. Para obtener más información, consulte “[Funcionamiento con Dreamweaver](#)” en la página 249.

Cuando actualice, puede elegir sustituir sólo las imágenes modificadas o sobrescribir todo el código y las imágenes. Si elige reemplazar sólo las imágenes modificadas, se conservará cualquier cambio realizado en el archivo HTML fuera de Fireworks.

Nota: en los casos en que se cambie considerablemente el diseño del documento, realice las modificaciones en Fireworks y vuelva exportar el archivo HTML.

- 1 Seleccione Archivo > Actualizar HTML.
- 2 Seleccione el archivo que desea actualizar.
- 3 Haga clic en Abrir.
- 4 Siga uno de estos procedimientos:
 - Si no se encuentra un documento HTML generado por Fireworks, haga clic en Aceptar para insertar el nuevo código HTML al final del documento.
 - Si se encuentra un documento HTML de Fireworks, realice una de las acciones siguientes y haga clic en Aceptar:
 - Reemplazar imágenes y su código HTML** Sustituye el HTML anterior de Fireworks.
 - Actualizar sólo imágenes** Sobrescribe únicamente las imágenes.
- 5 Si aparece el cuadro de diálogo Seleccionar carpeta de imágenes, elija una carpeta y haga clic en Abrir.

Exportar capas CSS

Las capas CSS pueden superponerse y apilarse unas encima de otras. En Fireworks, el resultado HTML normal no se superpone.

- 1 Seleccione Archivo > Exportar.
- 2 Escriba un nombre de archivo y elija una carpeta de destino.
- 3 En el menú emergente Exportar, seleccione CSS e imágenes.
 - Para exportar sólo el estado actual, seleccione Sólo estado actual.
 - Para exportar sólo la página actual, seleccione Sólo página actual.
 - Para seleccionar una carpeta para las imágenes, seleccione Colocar imágenes en subcarpeta.
- 4 Haga clic en Opciones para configurar las propiedades de las páginas HTML.
- 5 Haga clic en Examinar para especificar una imagen de fondo y establecer el mosaico de la imagen de fondo:
 - Seleccione sin repetición para mostrar la imagen sólo una vez.
 - Seleccione repetir para repetir o mostrar la imagen en mosaico horizontal o vertical.

- Seleccione repetir-x para mostrar la imagen en mosaico horizontal.
 - Seleccione repetir-y para mostrar la imagen en mosaico vertical.
- 6 Seleccione la alineación de la página en el explorador: izquierda, centro o derecha.
 - 7 Haga clic en Aceptar y, a continuación, en Guardar.

Exportar XHTML

XHTML es una combinación de HTML, el estándar actual para asignar formatos a páginas Web y mostrarlas, y de XML (Extensible Markup Language). XHTML es compatible con versiones anteriores de la mayoría de los navegadores Web y puede leerse en cualquier dispositivo capaz de mostrar contenido XML, como los PDA, teléfonos móviles y otros dispositivos portátiles.

Fireworks también puede importar XHTML. Consulte “[Crear archivos PNG de Fireworks a partir de archivos HTML](#)” en la página 10.

Para más información sobre XHTML, consulte las especificaciones para XHTML en la página del World Wide Web Consortium (W3C) en www.w3.org.

- 1 Elija Archivo > Configuración de HTML, seleccione un estilo XHTML en el menú emergente Estilo de HTML en la ficha General y, a continuación, haga clic en Aceptar.
- 2 Exporte el documento utilizando cualquiera de los métodos disponibles para exportar o copiar código HTML. Consulte “[Exportación de HTML](#)” en la página 241.

Nota: Fireworks utiliza la codificación UTF-8 al exportar a XHTML.

Exportar archivos con y sin codificación UTF-8

UTF-8, acrónimo de Universal Character Set Transformation Format-8, es un método de codificación de texto que permite a los navegadores Web mostrar diferentes conjuntos de caracteres (por ejemplo, texto en chino y texto en inglés) en la misma página HTML. La codificación UTF-8 está activada de forma predeterminada.

Fireworks también puede importar documentos que utilizan la codificación UTF-8. Consulte “[Crear archivos PNG de Fireworks a partir de archivos HTML](#)” en la página 10.

Exportar documentos sin codificación UTF-8

- 1 Elija Archivo > Configuración de HTML.
- 2 En la ficha Específico del documento, desactive la casilla de verificación Codificación UTF-8 y haga clic en Aceptar.
- 3 Exporte el documento utilizando cualquiera de los métodos disponibles para exportar o copiar código HTML.

Ajustar las opciones de exportación de HTML

El cuadro de diálogo Configuración de HTML permite definir cómo se exporta el código HTML de Fireworks. Los cambios realizados en la ficha Específico del documento sólo afectan al documento actual. Los ajustes General y Tabla son preferencias globales que afectan a todos los documentos nuevos.

- 1 Siga uno de estos procedimientos:
 - Elija Archivo > Configuración de HTML.
 - Haga clic en el botón Opciones del cuadro de diálogo Exportar.
- 2 En la ficha General, seleccione las opciones que prefiera.

Estilo HTML Seleccione el estilo para el HTML exportado.

El formato HTML genérico funciona en todos los editores de HTML. Sin embargo, si el documento contiene comportamientos u otro contenido interactivo, elija un editor específico si aparece en la lista.

Para exportar el documento con el estándar XHTML, elija el estilo XHTML adecuado en el menú emergente.

Extensión Elija una extensión de archivo en el menú emergente o introduzca una nueva.

Incluir comentarios HTML Seleccione el lugar donde copiar y pegar los comentarios en el HTML. Se recomienda esta opción si el documento contiene elementos interactivos como botones, comportamientos o imágenes de rollover.

Nombre de archivo en minúsculas Seleccione esta opción para que el nombre del archivo HTML y el de los archivos de imagen asociados aparezcan en minúsculas tras la exportación.

***Nota:** esta opción no cambiará la extensión del archivo HTML a minúsculas si eligió mayúsculas en el menú emergente Extensión.*

Usar CSS para los menús emergentes Seleccione esta opción para utilizar CSS en lugar de JavaScript para el código de los menús emergentes. Es posible utilizar Dreamweaver para indizar los menús, así como para actualizar los vínculos del código.

Escribir CSS en un archivo externo Seleccione esta opción para que el código CSS se escriba en un archivo .css externo que se exportará a la misma ubicación que el archivo HTML. El nombre del archivo .css coincide con el del archivo HTML (excepto por la extensión). Al elegir esta opción, también se exporta un archivo con el nombre mm_css_menu.js en la misma ubicación que el archivo HTML.

***Nota:** esta opción sólo está disponible si se ha seleccionado la opción Usar CSS para los menús emergentes.*

Creador de archivo (Mac OS) Seleccione una aplicación asociada desde el menú emergente. Si hace doble clic en el archivo HTML exportado del disco duro, se abre automáticamente en la aplicación seleccionada.

- 3 En la ficha Tabla, elija la configuración de las tablas HTML. Para más información, consulte [“Definir cómo se exportan las tablas HTML”](#) en la página 178.

- 4 En la ficha Específico del documento, elija una de las opciones siguientes:

Nombres de archivos de división Seleccione una fórmula para la denominación automática de las divisiones en los menús emergentes. Puede utilizar la configuración predeterminada o utilizar sus propias opciones.

***Importante:** si selecciona Ninguno para los tres primeros menús, Fireworks exporta archivos de división que se sobrescribirán, dando lugar a un único archivo gráfico y una tabla que mostrará este gráfico en cada celda.*

Etiqueta ALT predeterminada Introduzca el texto que aparecerá en lugar de la imagen mientras ésta se descarga de la Web o en lugar del gráfico cuando la imagen no se descarga correctamente. En algunos navegadores, puede aparecer también como texto informativo cuando se pasa el puntero sobre la imagen. Esto también constituye una ayuda para los usuarios Web con problemas de visión.

Exportar varios archivos HTML de Bar Nav (para utilizar sin conjuntos de marcos) Seleccione esta opción al exportar una barra de navegación que vincula varias páginas. Fireworks exporta páginas adicionales para cada botón de la barra de navegación.

Incluir áreas sin divisiones Seleccione esta opción si desea incluir áreas del lienzo que no estén cubiertas por las divisiones.

Codificación UTF-8 Opción activada de forma predeterminada. Permite que el documento exportado muestre caracteres procedentes de varios conjuntos de caracteres. Para desactivar esta opción, anule la selección de la casilla de verificación.

- 5 Para guardar estos ajustes como ajustes globales predeterminados, haga clic en Fijar predeterminados.

Exportar archivos PDF de Adobe

Cuando desee imprimir un diseño de Fireworks o distribuirlo para su revisión, expórtelo a PDF de Adobe. Así, los revisores pueden añadir comentarios o responder a otros comentarios en Adobe Reader® o Acrobat®. Para obtener información sobre la configuración de las revisiones de archivos PDF, consulte la Ayuda de Acrobat.

Los archivos PDF exportados conservan todas las páginas y todos los vínculos de hipertexto, lo que permite que los revisores naveguen del mismo modo que lo harían en la Web. Sin embargo, al contrario que los prototipos HTML, PDF de Adobe ofrece ajustes de seguridad que impiden que los revisores editen o copien los diseños.

- 1 Elija Archivo > Exportar.
- 2 En el menú emergente Exportar, elija Adobe PDF.
- 3 Seleccione las páginas que desee exportar y seleccione Ver PDF tras la exportación para que el PDF se abra de manera automática en Adobe Reader o Acrobat.
- 4 Para personalizar el PDF, haga clic en Opciones y ajuste las siguientes configuraciones:

Compatibilidad Determina las aplicaciones de PDF de Adobe que pueden abrir el archivo exportado.

Compresión Determina el tipo de compresión de la imagen, lo cual reducirá el tamaño del archivo. En general, la compresión JPEG y JPEG2000 proporciona mejores resultados en imágenes como fotografías con transiciones graduales de color a color. ZIP resulta la mejor elección para las ilustraciones con grandes zonas de colores planos y uniformes.

Calidad Para la compresión JPEG o JPEG2000, ofrece ajustes de calidad de imagen. Si se selecciona una calidad alta, se obtiene un archivo de gran tamaño pero con buena calidad de imagen.

Convertir en escala de grises Convierte todas las imágenes a una escala de grises, lo que reduce el tamaño del archivo.

Activar selección de texto Permite a los revisores copiar texto del archivo exportado. Desactive esta opción para reducir considerablemente el tamaño de los archivos.

Valor de sangrado Determina la anchura de píxeles del borde blanco que rodea la imagen en cada página. Por ejemplo, el valor 20 rodea cada imagen con un borde de 20 píxeles.

Contraseña de usuario para abrir el documento Requiere Contraseña de apertura para abrir el archivo exportado.

Contraseña de usuario para limitar tareas Requiere Contraseña de seguridad para realizar las siguientes tareas: Impresión, edición, copia y comentarios.

- 5 Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo Opciones.
- 6 Especifique un nombre de archivo y una ubicación y, a continuación, haga clic en Guardar.

***Nota:** si las páginas del documento de Fireworks tienen un lienzo transparente, los objetos que tengan aplicada transparencia pierden esta característica al realizar la exportación a PDF. Para evitarlo, defina un fondo que no sea transparente para el lienzo antes de empezar la exportación a PDF.*

Enviar por correo electrónico un documento de Fireworks como archivo adjunto

Puede enviar archivos PNG de Fireworks, JPEG comprimidos o cualquier otro cuyo formato o ajuste de optimización esté disponible en el panel Optimizar.

- 1 Elija Archivo > Enviar al correo electrónico.

- 2 Seleccione una de las siguientes opciones:

PNG de Fireworks Adjunta el documento PNG al mensaje de correo electrónico nuevo.

JPG comprimido Adjunta el documento a un mensaje de correo electrónico nuevo utilizando el ajuste de optimización JPEG - Calidad superior.

Utilizar configuración de exportación Adjunta el documento a un mensaje de correo electrónico según los valores definidos en el panel Optimizar.

***Nota:** Mozilla, Netscape 6 y Nisus Emler no son compatibles en los sistemas Macintosh.*

Capítulo 18: Utilización de Fireworks con otras aplicaciones

Tanto si se crea contenido Web o multimedia, Adobe® Fireworks® es un componente esencial de la caja de herramientas de cualquier diseñador. Fireworks funciona bien con otras aplicaciones, gracias a diversas funciones de integración que racionalizan el proceso de diseño.

Fireworks se integra fácilmente y de manera dinámica con otros productos de Adobe como Adobe Photoshop® y Adobe GoLive®. Por ejemplo, puede importar y exportar fácilmente gráficos de Photoshop como archivos totalmente editables, o crear y editar HTML a través de Fireworks y GoLive.

Funcionamiento con Dreamweaver

Adobe Dreamweaver® y Fireworks reconocen y comparten muchas de las ediciones realizadas en los archivos como cambios de vínculos, mapas de imágenes y divisiones de tablas. Dreamweaver y Fireworks ofrecen un flujo de trabajo racionalizado para editar, optimizar y colocar archivos de gráficos Web en páginas HTML.

Colocar imágenes de Fireworks en archivos de Dreamweaver

***Nota:** antes de seguir cualquiera de los siguientes procedimientos, asegúrese de haber seleccionado Dreamweaver como el tipo de HTML en el cuadro de diálogo Configuración de HTML.*

Insertar imágenes de Fireworks en Dreamweaver mediante el panel Archivos

- 1 Exporte la imagen de Fireworks a la carpeta de sitio local tal y como se indica en Dreamweaver.
- 2 Abra el documento de Dreamweaver y asegúrese de estar en una vista de diseño.
- 3 Arrastre la imagen desde el panel Archivos hasta el documento de Dreamweaver.

Insertar imágenes de Fireworks en Dreamweaver mediante el menú Insertar

- 1 Coloque el punto de inserción donde desee que aparezca la imagen en la ventana del documento de Dreamweaver.
- 2 Siga uno de estos procedimientos:
 - Seleccione Insertar > Imagen.
 - Haga clic en el botón Imágenes: Imagen en la categoría Común de la barra Insertar.
- 3 Desplácese a la imagen que ha exportado desde Fireworks y haga clic en Aceptar.

Crear nuevos archivos de Fireworks a partir de marcadores de posición de Dreamweaver

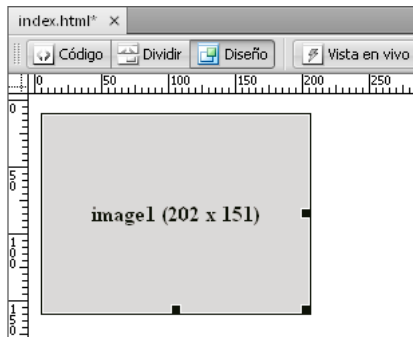
Los marcadores de posición de la imagen le permiten experimentar con varios diseños de páginas Web antes de crear el material gráfico final de su página. Utilice los marcadores de imagen para especificar el tamaño y la posición de las imágenes de Fireworks que se van a colocar en Dreamweaver en el futuro.

Cuando se crea una imagen de Fireworks a partir de un marcador de imagen de Dreamweaver, se genera un documento nuevo en Fireworks con un lienzo de las mismas dimensiones que el marcador seleccionado.

Nota: todos los comportamientos aplicados dentro de Fireworks se mantienen al exportar a Dreamweaver. De forma similar, muchos de los comportamientos de Dreamweaver aplicados a los marcadores de imagen también se mantienen al ejecutar y editar con Fireworks. Sin embargo, hay una excepción: los rollovers desunidos que se aplican a los marcadores de imagen en Dreamweaver no se mantienen cuando se abren y editan en Fireworks.

Cuando se termine la sesión de Fireworks y se regrese a Dreamweaver, el nuevo gráfico creado en Fireworks sustituye al marcador de posición seleccionado originalmente.

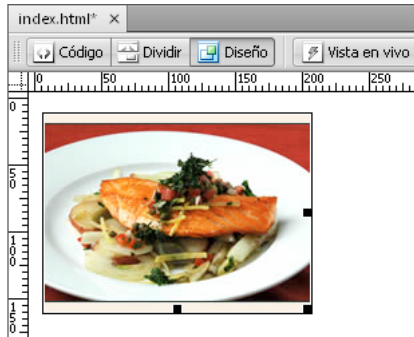
- 1 En Dreamweaver, guarde el documento HTML en un lugar dentro de la carpeta del sitio de Dreamweaver.
 - 2 Sitúe el punto de inserción en el lugar pertinente del documento y siga uno de estos procedimientos:
 - Seleccione Insertar > Objetos de imagen > Marcador de posición de imagen.
 - Haga clic en las imágenes: menú emergente Imagen de la categoría Común de la barra Insertar y elija Marcador de posición de imagen.
 - 3 Introduzca el nombre, las dimensiones, el color y el texto alternativo para el marcador de posición de imagen.
- En el documento de Dreamweaver se inserta un marcador de posición de imagen.



- 4 Siga uno de estos procedimientos:
 - Seleccione el marcador de la posición de la imagen y haga clic en Crear en el Inspector de propiedades.
 - Mantenga pulsada la tecla Control (Windows) o Comando (Mac OS) y haga doble clic en el marcador de la imagen.
 - Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o pulse la tecla Control (Mac OS) y seleccione Crear imagen en Fireworks.

Fireworks se abre con un lienzo vacío del mismo tamaño que la imagen del marcador de posición. La parte superior de la ventana del documento indica que se está editando una imagen de Dreamweaver.
 - 5 Cree una imagen en Fireworks y haga clic en Listo.
 - 6 Especifique el nombre y la ubicación del archivo PNG de origen.
 - 7 Especifique el nombre de los archivos de imagen exportados.
- Estos son los archivos de imagen que se muestran en Dreamweaver.
- 8 Especifique la ubicación en la carpeta de sitios de Dreamweaver para el archivo o archivos de imagen exportados y haga clic en Guardar.

Cuando regrese a Dreamweaver, el marcador de posición de la imagen que había seleccionado originalmente se habrá sustituido por la nueva tabla o imagen de Fireworks.



Utilizar código HTML de Fireworks en Dreamweaver

La exportación de archivos de Fireworks a Dreamweaver es un proceso de dos fases. En Fireworks, exporte los archivos directamente a una carpeta de sitio de Dreamweaver. Esta operación genera un archivo HTML y los archivos de imagen asociados en el lugar especificado. A continuación, inserte el código HTML en Dreamweaver usando la función Insertar HTML de Fireworks.

- 1 Exporte el documento HTML de Fireworks al formato HTML.
- 2 En Dreamweaver, guarde el documento en un sitio definido.
- 3 Coloque el punto de inserción en el lugar del documento en que desee que comience el código HTML insertado.
- 4 Siga uno de estos procedimientos:
 - Seleccione Insertar > Objetos de imagen > HTML de Fireworks.
 - Haga clic en las imágenes: menú emergente Imagen de la categoría Común de la barra Insertar y elija HTML de Fireworks.
- 5 En el cuadro de diálogo que aparece a continuación, haga clic en Examinar para seleccionar el archivo HTML de Fireworks que desee.
- 6 (Opcional) Seleccione Eliminar archivo después de insertar para desplazar el archivo HTML a la Papelera de reciclaje (Windows) o para eliminarlo de forma permanente (Mac OS) al finalizar la operación.

Esta opción no afecta al archivo PNG origen asociado con el archivo HTML.

- 7 Haga clic en Aceptar para insertar el código HTML, junto con sus imágenes, divisiones y código Javascript asociados, en el documento de Dreamweaver.

Copiar código HTML de Fireworks para utilizarlo en Dreamweaver

Al copiar código HTML de Fireworks en el portapapeles, todo el código HTML y JavaScript asociado con el documento de Fireworks se copia en el documento de Dreamweaver, las imágenes se exportan a una ubicación especificada y Dreamweaver actualiza el código HTML con vínculos a esas imágenes en el documento.

Nota: este método sólo funciona con Dreamweaver. No funciona con otros editores de HTML.

- ❖ Copie el código HTML al portapapeles en Fireworks y péguelo en un documento de Dreamweaver.



También es posible abrir en Dreamweaver un archivo HTML de Fireworks exportado y copiar y pegar las secciones seleccionadas de código en otro documento de Dreamweaver.

Actualizar código HTML de Fireworks exportado a Dreamweaver



El código HTML de ida y vuelta tiene muchas ventajas cuando se trabaja con código HTML exportado a Dreamweaver. (Consulte “[Acerca de HTML de ida y vuelta](#)” en la página 253).

- 1 En Fireworks realice modificaciones en el documento PNG.
- 2 Seleccione Archivo > Actualizar HTML.
- 3 Desplácese al archivo de Dreamweaver que contiene el código HTML que desea actualizar, y haga clic en Abrir.
- 4 Desplácese a la carpeta donde desee colocar los archivos de imágenes actualizados y haga clic en Abrir.

Fireworks actualiza el código HTML y JavaScript del documento de Dreamweaver. Fireworks también exporta las imágenes actualizadas asociadas con el código HTML y las coloca en la carpeta de destino especificada.

Nota: si Fireworks no encuentra el código HTML correspondiente que deba actualizar, tiene la opción de insertar nuevo código HTML en el documento de Dreamweaver. Fireworks coloca la sección JavaScript del nuevo código al principio del documento y la tabla HTML o el vínculo con la imagen al final.

Exportar archivos de Fireworks a bibliotecas de Dreamweaver

Un *elemento de biblioteca* es una porción de un archivo HTML ubicado en una carpeta denominada Library en la carpeta raíz del sitio. Los elementos de biblioteca aparecen como una categoría en el panel Activos de Dreamweaver. En Dreamweaver, los elementos de biblioteca simplifican la modificación y la actualización de los componentes de sitios Web utilizados frecuentemente. Puede arrastrar un elemento de biblioteca (un archivo con la extensión .lbi) desde el panel Activos hasta cualquier página de su sitio Web.

Un elemento de biblioteca no se puede editar directamente en el documento de Dreamweaver; sólo es posible editar el elemento de biblioteca maestro. Después, se puede indicar a Dreamweaver que actualice todas las copias de dicho elemento colocadas en el sitio Web. Los elementos de biblioteca de Dreamweaver equivalen en gran parte a los símbolos de Fireworks; los cambios realizados en el documento de biblioteca maestra (LBI) se reflejan en todas las copias de la biblioteca presentes en el sitio.

Nota: los elementos de biblioteca de Dreamweaver no admiten menús emergentes.

- 1 Seleccione Archivo > Exportar.
- 2 Seleccione Biblioteca de Dreamweaver en el menú emergente Exportar.
Seleccione o cree una carpeta llamada Library (Biblioteca) en su sitio de Dreamweaver para guardar los archivos. El nombre distingue entre mayúsculas y minúsculas.

Nota: Dreamweaver no reconoce el archivo exportado como elemento de biblioteca salvo que se haya guardado en la carpeta Library.

- 3 Escriba un nombre de archivo.
- 4 (Opcional) Si la imagen contiene divisiones, elija opciones de división.
- 5 Seleccione Colocar imágenes en subcarpeta para definir una carpeta independiente para guardar las imágenes.
- 6 Haga clic en Guardar.

Editar archivos de Fireworks en Dreamweaver

La función código HTML de ida y vuelta integra a la perfección Fireworks y Dreamweaver. Esta técnica permite realizar cambios en una de las aplicaciones y verlos reflejados sin problemas en la otra.

Acerca de HTML de ida y vuelta

Fireworks reconoce y conserva la mayoría de los cambios realizados en un documento en Dreamweaver, lo que incluye modificación de vínculos, edición de mapas de imágenes, modificación de texto y código HTML en divisiones HTML y comportamientos compartidos entre Fireworks y Dreamweaver. El Inspector de propiedades de Dreamweaver ayuda a identificar las imágenes, divisiones de tabla y tablas generadas por Fireworks en un documento.

Fireworks admite casi todos los tipos de ediciones de Dreamweaver. Sin embargo, cambios importantes en una estructura de tabla de Dreamweaver pueden crear diferencias incompatibles entre ambas aplicaciones. Cuando se modifica el diseño de una tabla considerablemente, es conveniente utilizar la función de ejecución y edición de Dreamweaver para editar la tabla en Fireworks.

Nota: al utilizar la tecnología de Fireworks, Dreamweaver ofrece funciones básicas de edición gráfica para poder modificar imágenes sin utilizar una aplicación de edición externa. Las funciones de edición de imágenes de Dreamweaver sólo se pueden aplicar a los formatos de archivo de imagen JPEG y GIF.

Editar una imagen de Fireworks colocada en Dreamweaver

Nota: antes de editar gráficos de Fireworks desde Dreamweaver, realice algunas tareas preliminares. Para obtener más información, consulte “Definir opciones de ejecución y edición” en la página 255.

- 1 En Dreamweaver, seleccione Ventana > Propiedades para abrir el Inspector de propiedades.
- 2 Siga uno de estos procedimientos:
 - Seleccione la imagen que desee. (El Inspector de propiedades identifica la selección como una imagen de Fireworks y muestra el nombre del archivo PNG origen conocido de la imagen). A continuación, haga clic en Editar en el Inspector.
 - Mantenga pulsada la tecla Control (Windows) o Comando (Mac OS) y haga doble clic en la imagen que desea editar.
 - Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o pulse la tecla Control (Mac OS) y haga clic en la imagen deseada. A continuación, seleccione Editar con Fireworks en el menú contextual.
- 3 Si el sistema le pregunta, especifique si desea buscar un archivo de Fireworks como origen para la imagen colocada.
- 4 En Fireworks, edite la imagen.

Las ediciones realizadas se conservan en Dreamweaver.

- 5 Haga clic en Listo para exportar la imagen utilizando las configuraciones de optimización actuales, actualice el archivo GIF o JPEG utilizado por Dreamweaver y guarde el archivo PNG de origen si se seleccionó un archivo de origen.

Nota: al abrir una imagen desde el panel de sitio de Dreamweaver, el editor predeterminado para esa imagen, que está definido en las preferencias de Dreamweaver, abre el archivo. Al abrir una imagen desde esta ubicación, Fireworks no abre el archivo PNG original. Para utilizar las funciones de integración con Fireworks, hay que abrir las imágenes desde la ventana del documento de Dreamweaver.

Editar una tabla de Fireworks colocada en Dreamweaver

Nota: antes de editar tablas de Fireworks desde Dreamweaver, realice algunas tareas preliminares de ejecución y edición. Para obtener más información, consulte “Definir opciones de ejecución y edición” en la página 255.

- 1 En Dreamweaver, seleccione Ventana > Propiedades para abrir el Inspector de propiedades.

- 2 Realice uno de los siguientes procedimientos para abrir el archivo PNG de origen en la ventana del documento:
 - Haga clic dentro de la tabla, y haga clic en la etiqueta `TABLE` en la barra de estado para seleccionar toda la tabla. (El Inspector de propiedades identifica la selección como una tabla de Fireworks y muestra el nombre del archivo PNG origen conocido de la tabla). A continuación, haga clic en Editar en el Inspector.
 - Seleccione una imagen en la tabla y haga clic en Editar en el Inspector de propiedades.
 - Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o pulse la tecla Control (Mac OS) y haga clic en la imagen. A continuación, seleccione Editar con Fireworks en el menú contextual.
- 3 En Fireworks, realice las modificaciones.

Dreamweaver reconoce y conserva todas las modificaciones aplicadas a la tabla en Fireworks.
- 4 Cuando haya terminado de editar la tabla, haga clic en Listo en la ventana de documento.

Los archivos HTML y de divisiones de la imagen se exportan con la configuración de optimización actual, la tabla colocada en Dreamweaver se actualiza y el archivo PNG origen se guarda.

Nota: puede aparecer un error en Dreamweaver si anida otra tabla dentro de la tabla original generada por Fireworks. En tal caso, intente editar la tabla en Dreamweaver mediante edición de ida y vuelta. Para más información, consulte la nota técnica 19231 en el sitio Web de Adobe.

Acerca de los comportamientos admitidos y no admitidos de Dreamweaver

Si un solo gráfico no dividido de Fireworks se inserta en un documento de Dreamweaver y se aplica un comportamiento de Dreamweaver, ese gráfico tendrá una división encima cuando se abra y edite en Fireworks. La división no estará visible inicialmente porque las divisiones se desactivan de forma automática al abrir y editar gráficos individuales no divididos a los que se han aplicado comportamientos de Dreamweaver. Para ver la división, hay que activar su visibilidad en la capa de Web del panel Capas.

Cuando en Fireworks se ven las propiedades de una división que tiene asignado un comportamiento de Dreamweaver, el cuadro de texto Vínculo del Inspector de propiedades puede mostrar `javascript:;`. La eliminación de este texto es inocua. Es posible sobrescribirlo para introducir una dirección URL, si así se desea, y el comportamiento seguirá intacto cuando se vuelva a Dreamweaver.

Cuando se trabaja con HTML de ida y vuelta de Dreamweaver, Fireworks admite formatos de archivo del servidor tales como CFM y PHP.

Dreamweaver admite todos los comportamientos que se apliquen en Fireworks, incluso los necesarios para los rollovers y los botones.

Nota: los elementos de biblioteca de Dreamweaver no admiten menús emergentes.

Fireworks admite los siguientes comportamientos de Dreamweaver durante una sesión de ejecución y edición:

- Rollover simple
- Intercambiar imagen
- Restaurar imagen intercambiada
- Definir texto de barra de estado
- Definir Imagen de barra de navegación
- Menú emergente

Nota: Fireworks no admite los comportamientos no nativos, incluidos los comportamientos de servidor.

Optimizar imágenes y animaciones de Fireworks insertadas en Dreamweaver

Cambiar las configuraciones de optimización de una imagen de Fireworks colocada en Dreamweaver

- 1 En Dreamweaver, seleccione la imagen y siga uno de estos procedimientos:
 - Elija Comandos > Optimizar imagen.
 - Haga clic en el botón Optimizar del Inspector de propiedades.
 - Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o pulse la tecla Control y haga clic (Mac OS), y seleccione Optimizar en Fireworks en el menú emergente.
- 2 Si el sistema le pregunta, especifique si desea abrir un archivo de Fireworks como origen para la imagen insertada.
- 3 Realice las modificaciones en el cuadro de diálogo Presentación preliminar de la exportación:
 - Para modificar las configuraciones de optimización, haga clic en la ficha Opciones.
 - Para modificar el tamaño y el área de la imagen exportada, haga clic en la ficha Archivo. Si modifica las dimensiones de la imagen en Fireworks, también deberá restablecerlas en el Inspector de propiedades cuando vuelva a Dreamweaver.
 - Para editar los ajustes de animación de la imagen, haga clic en la ficha Animación.
- 4 Cuando haya terminado de editar la imagen, haga clic en Aceptar para exportar la imagen, actualice la imagen en Dreamweaver y guarde el archivo PNG.

Si ha cambiado el formato de la imagen, el verificador de vínculos de Dreamweaver solicita actualizar las referencias a la imagen.

Cambiar ajustes de animación

Si abre y optimiza un archivo GIF animado, también es posible editar su configuración. Las opciones de animación del cuadro de diálogo Presentación preliminar de la exportación son similares a las disponibles en el panel Estados de Fireworks.

Nota: para editar los elementos gráficos individuales de una animación de Fireworks, debe abrir y editar la animación de Fireworks.

Definir opciones de ejecución y edición

Para utilizar con eficacia HTML de ida y vuelta, es conveniente llevar a cabo algunas tareas preliminares, como convertir Fireworks en el editor de imágenes principal en Dreamweaver, especificar las preferencias de ejecución y edición en Fireworks y definir un sitio local en Dreamweaver.

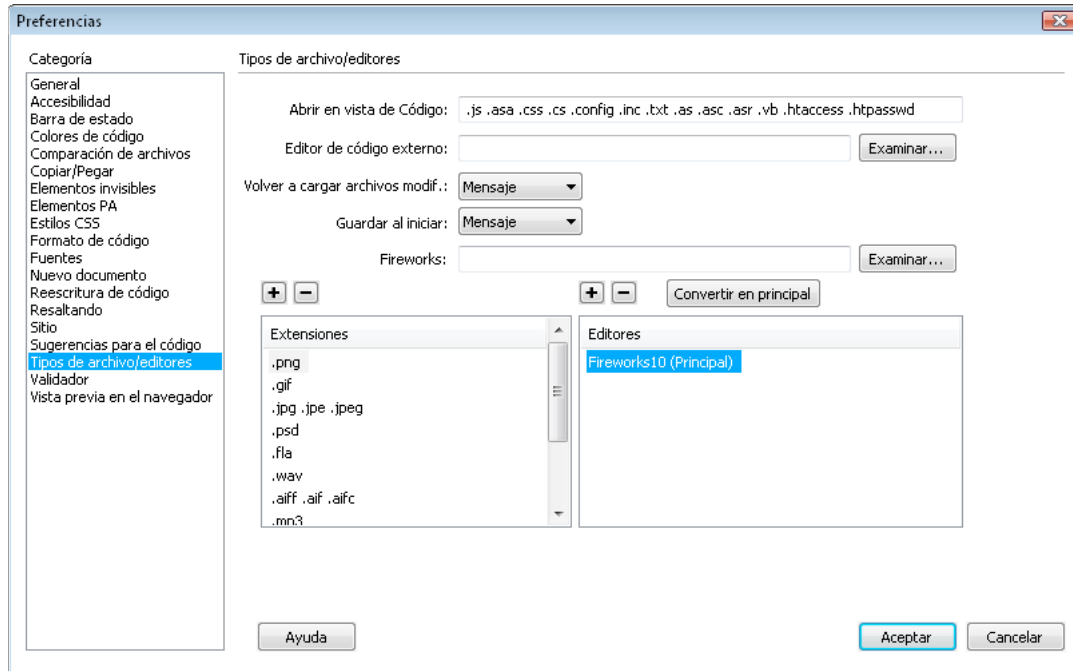
Designar a Fireworks como editor externo principal de Dreamweaver

Dreamweaver ofrece preferencias para iniciar automáticamente determinadas aplicaciones con el fin de editar tipos de archivos específicos. Para utilizar las funciones de ejecución y edición de Fireworks, asegúrese de establecer Fireworks como editor principal de archivos GIF, JPEG y PNG en Dreamweaver.

Nota: únicamente es necesario definir esta preferencia si se presentan problemas a la hora de iniciar Fireworks desde Dreamweaver.

- 1 En Dreamweaver, elija Edición > Preferencias y seleccione Tipos de archivo/editores.
- 2 En la lista de extensiones, seleccione una extensión de nombre de archivo de imagen Web (.gif, .jpg o .png).

- 3 Seleccione Fireworks en la lista de editores. Si Fireworks no está en la lista, haga clic en el botón más (+), localice la aplicación Fireworks en el disco duro y haga clic en Abrir.



- 4 Haga clic en Convertir en principal.
- 5 Repita los pasos del 2 al 4 para definir Fireworks como editor principal para otras extensiones de archivos de imagen Web.

Definir las preferencias de ejecución y edición de archivos origen de Fireworks

Las preferencias de ejecución y edición de Fireworks permiten especificar cómo se manejan los archivos PNG origen al abrir archivos de Fireworks desde otra aplicación.

Dreamweaver reconoce las preferencias de ejecución y edición de Fireworks *únicamente* cuando se abre y se optimiza una imagen que no forma parte de una tabla de Fireworks y que no contiene ninguna ruta de Design Note correcta hacia un archivo PNG origen. En los demás casos, incluidos todos los casos de ejecución y edición de imágenes de Fireworks, Dreamweaver abre automáticamente el archivo PNG origen y le solicita que localice dicho archivo en caso de no poder encontrarlo.


- 1 En Fireworks, seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Fireworks > Preferencias (Mac OS).
- 2 Haga clic en la categoría Ejecutar y editar y defina las opciones como desee.

Para obtener más información, consulte “[Preferencias Ejecutar y editar](#)” en la página 295.

Acerca de Design Notes y los archivos de origen

Siempre que se exporta un archivo de Fireworks a un sitio de Dreamweaver desde un archivo de origen PNG guardado, Fireworks escribe una Design Note (nota de diseño) con información sobre el archivo PNG. Si se abre y edita un archivo de imagen de Fireworks desde Dreamweaver, éste utilizará la Design Note para localizar el PNG origen de dicho archivo. Para obtener el mejor resultado, es conveniente guardar siempre el archivo PNG origen y los archivos exportados de Fireworks en un sitio de Dreamweaver. De esta forma, cualquier usuario que comparta el sitio podrá localizar el archivo PNG origen cuando inicie Fireworks desde Dreamweaver.

Transferir archivos del sitio mediante el botón Administración de archivos

El botón Administración de archivos , situado en la parte superior de la ventana del documento, ofrece un fácil acceso a los comandos de transferencia de archivos. Utilice este botón si el documento se encuentra en una carpeta de sitio de Dreamweaver y si el sitio tiene acceso a un servidor remoto. Para que Fireworks reconozca la carpeta como un sitio, utilice el cuadro de diálogo Administrar sitios de Dreamweaver para definir la carpeta de destino (o una carpeta contenedora) como carpeta local raíz del sitio.

Nota: antes de utilizar las opciones de protección y desprotección de Fireworks, seleccione la opción Permitir desproteger y proteger archivo para el sitio de Dreamweaver en el que se encuentra el documento.

Obtener Copia la versión remota del archivo en el sitio local (el archivo local se sobrescribe).

Proteger Protege el archivo y se sobrescribe el archivo local con la copia remota.

Colocar Copia la versión local del archivo en el sitio remoto (el archivo remoto se sobrescribe).

Desproteger Desprotege el archivo local y se sobrescribe el archivo remoto con la copia local.

Deshacer proteger deshace la protección del archivo local y lo desprotege (se sobrescribe el archivo local con la copia remota).

Nota: para que los comandos de administración de archivos estén activos en Fireworks, el documento tendrá que estar en una carpeta de sitio de Dreamweaver y deberá haber un servidor remoto definido. Estos comandos se pueden utilizar sólo para archivos ubicados en sitios que utilicen los métodos de transporte Local/red y FTP. Los archivos que estén en sitios con protocolos SFTP o con métodos de transporte de otros sistemas como SourceSafe, WebDAV y RDS no pueden enviarse o recibirse desde un servidor remoto si trabaja en Fireworks.

Funcionamiento con HomeSite, GoLive y otros editores de HTML

Fireworks y Adobe HomeSite® comparten una estrecha integración que permite iniciar Fireworks desde HomeSite para editar gráficos Web. Al salir de Fireworks, las modificaciones que se hayan efectuado se aplican automáticamente a la imagen colocada en HomeSite. Juntas, las dos aplicaciones ofrecen un flujo de trabajo racionalizado para editar gráficos Web en páginas HTML.

Colocar imágenes de Fireworks en HomeSite

Después de exportar las imágenes GIF o JPEG desde Fireworks, puede insertarlas en un documento de HomeSite.

- 1 En HomeSite debe guardar el documento (es necesario para crear rutas de acceso relativas a las imágenes).
- 2 En la ventana Resources, localice y seleccione la imagen de Fireworks que ha exportado.
- 3 Siga uno de estos procedimientos para insertar la imagen de Fireworks en el documento de HomeSite:
 - Arrastre el archivo desde la ventana Resources hasta el lugar pertinente dentro del código HTML en la ficha de edición de la ventana de documento.
 - En la ficha de edición de la ventana de documento, coloque el punto de inserción donde desee insertar la imagen de Fireworks y, a continuación, haga clic con el botón derecho en el archivo en la ventana Resources y elija Insert as Link.

Se crea un vínculo a la imagen de Fireworks en el código HTML. Haga clic en la ficha Browse para ver una presentación preliminar de la imagen dentro del documento de HomeSite.

Colocar código HTML de Fireworks en HomeSite

Nota: antes de exportar, copiar o actualizar HTML de Fireworks para su uso en HomeSite, defina el estilo de HTML como Genérico en el cuadro de diálogo Configuración de HTML.

Para más información, consulte la Ayuda de Fireworks.

Exportar código HTML de Fireworks a HomeSite

La exportación de HTML desde Fireworks genera un archivo HTML y los archivos de imagen pertinentes en el lugar especificado. Entonces el archivo HTML se puede abrir en HomeSite para continuar editándolo.

- ❖ Exporte el documento a HTML en Fireworks, y luego abra el archivo exportado en HomeSite eligiendo File > Open.

Copiar código HTML de Fireworks en el Portapapeles para utilizarlo en HomeSite

Copie el código HTML generado por Fireworks al Portapapeles desde Fireworks y péguelo directamente en un documento de HomeSite. Todas las imágenes necesarias se exportan a una ubicación especificada.

- ❖ Copie código HTML al Portapapeles desde Fireworks y péguelo en un documento nuevo de HomeSite.

Copiar código de un archivo exportado por Fireworks y pegarlo en HomeSite

- ❖ Exporte un archivo HTML de Fireworks y luego copie y pegue el código deseado en un documento existente de HomeSite.

Actualizar código HTML de Fireworks que fue exportado a HomeSite

- ❖ Utilice el comando Actualizar HTML en Fireworks.

Editar imágenes de Fireworks en HomeSite

- 1 En HomeSite, guarde el documento.
- 2 Siga uno de estos procedimientos:
 - Haga clic con el botón derecho del ratón en el archivo de imagen en una de las fichas Files de la ventana Resources.
 - Haga clic con el botón derecho en la imagen en la ficha Thumbnails de la ventana Results.
 - Haga clic con el botón derecho del ratón en la etiqueta `img` asociada del código HTML en la ficha de edición de la ventana de documento.
- 3 En el menú emergente, elija Edit In Fireworks.
HomeSite inicia Fireworks en el caso de que no esté abierto ya.
- 4 Si el sistema le pregunta, especifique si desea buscar un archivo de Fireworks como origen para la imagen colocada. Para más información sobre los archivos PNG origen de Fireworks, consulte la Ayuda de Fireworks.
- 5 En Fireworks, edite la imagen.
La ventana del documento indica que se está editando una imagen de Fireworks desde otra aplicación.
- 6 Al finalizar la edición, haga clic en Listo en la ventana del documento.
La imagen actualizada se exporta de nuevo a HomeSite, y el archivo PNG origen se guarda en caso de haberse seleccionado.

Funcionamiento con GoLive y otros editores de HTML

Fireworks genera código HTML puro que el resto de editores de HTML puede leer y, además, también puede importar contenido HTML. Esta capacidad le permite abrir y editar en Fireworks casi cualquier documento HTML.

Es posible exportar y copiar código HTML de Fireworks a GoLive de la misma forma que a muchos otros editores HTML. La única diferencia es que se debe elegir GoLive HTML como estilo de HTML antes de exportar o copiar HTML desde Fireworks.

Nota: el estilo HTML de GoLive no admite el código de menú emergente. Si un documento de Fireworks contiene menús emergentes, elija HTML genérico como estilo de HTML antes de exportarlo.

Funcionamiento con Flash

- Es muy fácil importar, copiar y pegar o exportar vectores, mapas de bits, animaciones y gráficos de botón con varios estados de Fireworks para utilizarlos en Adobe Flash®.
- La funcionalidad de ejecución y edición también facilita la edición de gráficos de Fireworks desde dentro de Flash. Al trabajar en Flash, siempre se aplican las preferencias de ejecución y edición establecidas en Fireworks.
- El estilo HTML de Flash no admite código de menú emergente. Los comportamientos de los botones y otros tipos de interactividad de Fireworks no se importan en Flash.

Colocar gráficos de Fireworks en Flash

La opción de importar o copiar un archivo PNG de Fireworks ofrece un mayor control sobre cómo se añaden a Flash los gráficos y las animaciones. También puede importar archivos JPEG, GIF, PNG y SWF que se han exportado desde Fireworks.

Nota: cuando los gráficos de Fireworks se importan o copian y pegan en Flash, se pierden algunos atributos, como los filtros automáticos y las texturas. No se puede importar ni copiar y pegar un efecto de degradado de contorno de Fireworks en un documento de Flash. Además, Flash sólo admite los rellenos sólidos y degradados y los trazos básicos.

Importar archivos PNG de Fireworks en Flash

Es posible importar archivos PNG origen de Fireworks directamente en Flash sin tener que exportar a ningún otro formato gráfico. Todos los vectores, mapas de bits, gráficos de botón con varios estados y animaciones de Fireworks se pueden importar en Flash.

Nota: los comportamientos de los botones y otros tipos de interactividad de Fireworks no se importan en Flash porque JavaScript activa los comportamientos de Fireworks y es externo al formato de archivo. Flash utiliza código ActionScript interno.

- 1 Guarde el documento en Fireworks.
- 2 Cambie a un documento abierto en Flash.
- 3 (Opcional) Haga clic en el estado clave y en la capa en que desea importar el contenido de Fireworks.
- 4 Seleccione Archivo > Importar.
- 5 Localice y seleccione el archivo PNG.
- 6 En el cuadro de diálogo Importar documento de Fireworks, realice una de las acciones siguientes:
 - Seleccione la opción Importar como un solo mapa de bits plano.
 - Seleccione una opción de importación en los dos menús emergente.

7 Seleccione la forma de importar texto.

8 Haga clic en Aceptar.

***Nota:** las selecciones realizadas en el cuadro de diálogo Importar documento de Fireworks se guardan y se utilizan como ajustes predeterminados.*

Opciones para importar gráficos, objetos vectoriales y texto de Fireworks

Opciones para importar gráficos

Importar como un solo mapa de bits plano Importa una imagen sola e ineditable.

Importar todas las páginas en nuevos estados como clips de película Importa todas las páginas al archivo PNG en una nueva capa de Flash que toma el nombre del archivo PNG. Se crea un estado clave en la nueva capa en la ubicación del estado actual, la primera página del archivo PNG se coloca como un clip de película en este estado y todas las demás páginas se sitúan en estados a continuación como clips de película. La jerarquía de capas y los estados dentro del archivo PNG se conservan.

Importar la Página 1 en el estado actual como un clip de película El contenido de la página seleccionada se importa como un clip de película, que se coloca en el estado y la capa activos en el archivo de Flash. La jerarquía de capas y los estados dentro del archivo PNG se conservan.

Importar todas las páginas en nuevas escenas como clips de película Se importan todas las páginas del archivo PNG y se asigna cada una a una escena nueva como clips de película. Las capas y los estados de las páginas se conservan. Si hay escenas en el archivo de Flash, el proceso de importación añade las nuevas escenas a continuación de las existentes.

Importar la Página 1 en la nueva capa La página seleccionada se importa como una nueva capa. Los estados se importan en la línea de tiempo como estados independientes.

Opciones para importar objetos vectoriales

Importar como mapas de bits para mantener aspecto Conserva la editabilidad de los objetos vectoriales, salvo que tengan efectos, rellenos o trazos especiales que Flash no admita. Para preservar el aspecto de tales objetos, Flash los convierte en imágenes de mapa de bits no editables.

Importar como trazados editables Conserva la editabilidad de todos los objetos vectoriales. Si los objetos tienen rellenos, trazos o efectos especiales que Flash no admite, estas propiedades pueden tener un aspecto distinto tras la importación.

Opciones para importar texto

Importar como mapas de bits para mantener aspecto Conserva la editabilidad del texto, salvo que tenga efectos, rellenos o trazos especiales que Flash no admita. Para preservar el aspecto de texto con esas características, Flash lo convierte en una imagen de mapa de bits no editable.

Mantener editable todo el texto Conserva la editabilidad de todo el texto. Si los objetos de texto tienen rellenos, trazos o efectos especiales que Flash no admite, estos objetos pueden tener un aspecto distinto tras la importación.

Copiar o arrastrar gráficos de Fireworks en Flash

Para copiar gráficos en versiones de Flash anteriores a Flash 8, seleccione Edición > Copiar contornos de trazado.

***Nota:** es posible que tenga que desagrupar los objetos (Modificar > Desagrupar) para hacerlos editables como objetos vectoriales independientes en Flash.*

1 En Fireworks, seleccione el objeto u objetos que desea copiar.

2 Elija Edición > Copiar y seleccione Copiar en el menú emergente de Flash.

3 En Flash, cree un nuevo documento y elija Edición > Pegar, o arrastre el archivo desde Fireworks a Flash.

4 En el cuadro de diálogo Importar documento de Fireworks, seleccione una opción A:

Estados actuales como clip de película El contenido que se va a pegar se importa como un clip de película, que se coloca en el estado y la capa activos en el archivo de Flash. La jerarquía de capas y los estados dentro del archivo PNG se conservan.

Nueva capa El contenido pegado se importa como una nueva capa. Los estados se importan en la línea de tiempo como estados independientes.

5 Seleccione la forma de importar objetos vectoriales.

6 Seleccione la forma de importar texto.

7 Haga clic en Aceptar.

***Nota:** las selecciones realizadas en el cuadro de diálogo Importar documento de Fireworks se guardan y se utilizan como ajustes predeterminados.*

La estructura de biblioteca de Flash

Los objetos de Fireworks se importan en una Carpeta de objetos de Fireworks en la biblioteca de Flash. La estructura de esta carpeta es la siguiente:

Carpeta Archivo 1 // Con el nombre del archivo de Fireworks

- Carpeta Página 1 // Con el nombre de la página (si hay más de una página)
 - Página 1 // Con el nombre de la página
 - — Carpeta Estado 1 // Con el nombre del estado (si hay más de un estado)
 - — Estado 1 // Con el nombre del estado
 - — — Símbolo 1 en Estado 1 // Con el nombre del símbolo
 - — — Símbolo 2 en Estado 1
 - ...
 - Carpeta Capas compartidas // Capas compartidas en los estados de la Página 1
 - — Carpeta Capa compartida // Con el nombre de la capa compartida
 - — Símbolo capa compartida
- Carpeta Página 2
 - Página 2
 - Símbolo 1 en Página 2 (para una página sin estados)
 - ...
- Carpeta Página maestra
 - Página maestra
 - Símbolo 1 en Página maestra
 - ...
 - Carpeta Capas compartidas // Capas compartidas en las páginas
 - — Carpeta Capa compartida // Con el nombre de la capa compartida

— — Símbolo capa compartida

Importar símbolos de Fireworks en Flash

Al importar símbolos de Fireworks en Flash debe tener en cuenta lo siguiente:

- Si un símbolo utiliza una escala de 9 divisiones, las cuatro guías de división se importan y se conservan en Flash. Sin embargo, la escala de 9 divisiones no se conserva en las animaciones. Los símbolos importados se guardan como símbolos en la biblioteca de Flash.
- Se pierden las modificaciones realizadas en símbolos sofisticados. Se importa la copia maestra del símbolo.
- Los gráficos de símbolos sofisticados se almacenan como archivos PNG y JSF. Sólo se importa el archivo PNG. Si el símbolo está compuesto por trazados, éstos se combinan en un símbolo.
- Para obtener la funcionalidad completa de los símbolos sofisticados en Flash, reemplácelos con la versión Flash del símbolo.

Conservación de la visibilidad y bloqueo

Los objetos y capas ocultos en el archivo PNG se importan y permanecen ocultos en Flash. Sin embargo, las partes no visibles de un símbolo de gráfico sofisticado no se importan (por ejemplo, estados Sobre o Abajo de botones).

Si una capa está oculta o bloqueada, todos los objetos y subcapas de dicha capa heredan la configuración de bloqueo u ocultación y la conservan cuando se importan a Flash.

Si se importa una única página en una nueva capa en Flash, se crea una capa para toda la página y se muestran todos los objetos. No se conservan los atributos de visibilidad y bloqueo.

Efectos de capa de Photoshop compatibles

Efecto automático de Photoshop - Sombra Correspondencia:

- tamaño corresponde a desenfocadoX, desenfocadoY
- distancia corresponde a distancia
- color corresponde a color
- ángulo corresponde a 180 - (ángulo de efecto de Photoshop)

Efecto automático de Photoshop - Sombra interior Correspondencia:

- tamaño corresponde a desenfocadoX, desenfocadoY
- distancia corresponde a distancia
- color corresponde a color
- ángulo corresponde a 180 - (ángulo de efecto de Photoshop)

Efecto automático de Photoshop - Iluminado exterior Correspondencia:

- Opacidad corresponde a intensidad
- color corresponde a color
- tamaño corresponde a desenfocadoX, desenfocadoY

Efecto automático de Photoshop - Iluminado interior Correspondencia:

- Opacidad corresponde a intensidad
- color corresponde a color
- tamaño corresponde a desenfocadoX, desenfocadoY

- Los objetos con otros efectos de capa de Photoshop se rasterizan.

Exportar gráficos de Fireworks a otros formatos para su uso en Flash

Es posible exportar los gráficos de Fireworks como archivos JPEG, GIF, PNG e Adobe Illustrator 8 (AI), y luego importarlos a Flash.

Aunque PNG es el formato de archivo nativo de Fireworks, los archivos gráficos PNG exportados desde Fireworks son diferentes a los PNG origen que se guardan en Fireworks. Al igual que los archivos GIF o JPEG, los archivos PNG exportados contienen únicamente datos gráficos, sin información adicional sobre divisiones, capas, interactividad, filtros automáticos u otros contenidos editables.

Exportar gráficos y animaciones de Fireworks como archivos SWF

Es posible exportar los gráficos y animaciones como archivos SWF de Flash. Para conservar el tamaño del trazo y el formato de color del trazo, seleccione Mantener aspecto en el cuadro de diálogo Opciones de exportación de Flash SWF.

Las siguientes opciones de formato se pierden durante la exportación al formato SWF: modo de mezcla, capas, máscaras (aplicadas antes de la exportación), objetos de división, mapas de imágenes, comportamientos, rellenos de patrones y degradados de contorno.

- 1 Seleccione Archivo > Guardar como.
- 2 Escriba un nombre de archivo y elija una carpeta de destino.
- 3 Seleccione Adobe Flash SWF como formato.
- 4 Haga clic en Opciones. A continuación, seleccione una opción de Objetos:
 - Mantener trazados** Le permite mantener la editabilidad de los trazados. Se pierden los efectos y los formatos.
 - Mantener aspecto** Convierte los objetos vectoriales en objetos de mapa de bits cuando sea preciso y conserva el aspecto de los trazos y rellenos aplicados. Se pierde la posibilidad de edición.
- 5 Elija una opción de Texto:
 - Mantener editabilidad** Permite mantener la editabilidad del texto. Se pierden los efectos y los formatos.
 - Convertir en trazados** Convierte el texto en trazados y conserva el espaciado y el ajuste entre caracteres introducidos en Fireworks. Se pierde la posibilidad de edición como texto.
- 6 Establezca la calidad de las imágenes JPEG mediante el deslizador emergente Calidad JPEG.
- 7 Seleccione los estados que se exportarán y la velocidad de estados por segundo.
- 8 Haga clic en Aceptar y, a continuación, haga clic en Guardar en el cuadro de diálogo Exportar.

Exportar archivos PNG de 8 bits con transparencia

Para exportar archivos PNG de 32 bits con transparencias, solo tiene que importar archivos PNG origen de Fireworks directamente en Flash. Para exportar archivos PNG de 8 bits con transparencias, siga este procedimiento:

- 1 En Fireworks, seleccione Ventana > Optimizar para abrir el panel Optimizar.
- 2 Elija PNG 8 como Formato del archivo de exportación y Transparencia alfa en el menú emergente de transparencia.
- 3 Seleccione Archivo > Exportar.
- 4 Seleccione Sólo imágenes en el menú emergente Guardar como tipo.
- 5 Escriba un nombre y guarde el archivo.

Importar en Flash gráficos y animaciones exportados por Fireworks

- 1 Cree un nuevo documento en Flash.

***Nota:** si está importando un gráfico de Fireworks en un archivo de Flash que ya existe, cree una nueva capa en Flash.*

- 2 Seleccione Archivo > Importar y localice el archivo gráfico o de animación.
- 3 Haga clic en Abrir para importar el archivo.

Utilizar Fireworks para editar gráficos en Flash

Con la integración de ejecución y edición, es posible utilizar Fireworks para cambiar un gráfico importado anteriormente en Flash, incluso si el gráfico no fue exportado desde Fireworks.

***Nota:** los archivos PNG nativos de Fireworks importados en Flash son la excepción; el archivo PNG debe haberse importado como imagen plana de mapa de bits.*

Si el gráfico se ha exportado desde Fireworks y se ha guardado el archivo PNG original, es posible editar el archivo PNG de Fireworks desde Flash. Al volver a Flash, tanto el archivo PNG como el gráfico en Flash estarán actualizados.

- 1 En Flash, haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o pulse la tecla Control y haga clic (Mac OS) en el archivo gráfico en el panel Biblioteca de documentos.
- 2 Seleccione Editar con Fireworks en el menú emergente.
- 3 Haga clic en Sí en el cuadro Buscar origen para localizar el archivo PNG original del gráfico de Fireworks, y haga clic en Abrir.
- 4 Edite la imagen y haga clic en Listo cuando haya finalizado.

Fireworks exporta un nuevo archivo gráfico a Flash y guarda el archivo PNG original.

Véase también

[“Preferencias Ejecutar y editar”](#) en la página 295

Funcionamiento con FreeHand e Illustrator

Los gráficos vectoriales pueden compartirse con facilidad entre Fireworks y aplicaciones de gráficos vectoriales como Adobe FreeHand® y Adobe Illustrator®. Sin embargo, el aspecto de los objetos puede ser distinto en cada aplicación debido a que Fireworks no comparte todas sus funciones con todas las aplicaciones de gráficos vectoriales.

Fireworks admite gráficos de la aplicación FreeHand 7 y versiones posteriores.

Colocación de gráficos de FreeHand en Fireworks

Opciones para importar gráficos de FreeHand en Fireworks

Escala Especifica el porcentaje de escala del archivo importado.

Anchura y altura Especifica la anchura y la altura del archivo importado en píxeles, pulgadas o centímetros.

Resolución Especifica la resolución del archivo importado.

Suavizado Suaviza los objetos importados para que no aparezcan bordes dentados. Esta opción se puede elegir por separado para los trazados y para el texto. Utilice el Inspector de propiedades para cambiar los objetos seleccionados a Suavizado o Borde duro.

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

- **Abrir una página** Importa únicamente la página especificada.
- **Abrir páginas como estados** Importa todas las páginas del documento y coloca cada una de ellas en un estado independiente.
- **Ignorar capas** Importa todos los objetos en una única capa.
- **Recordar capas** Conserva la estructura de capas del archivo importado.
- **Convertir capas en estados** Coloca cada capa del documento importado en un estado independiente.

Incluir capas invisibles Importa los objetos ocultos de las capas. Si no se selecciona, las capas invisibles no se importan.

Incluir capas de fondo Importa objetos de la capa de fondo del documento. Si no se selecciona, la capa de fondo no se importa.

Representar como imágenes Rasteriza grupos complejos, mezclas o rellenos de mosaico y coloca cada uno como un único objeto de mapa de bits en un documento de Fireworks. Especifique un número en el cuadro de texto para determinar cuántos objetos puede contener un grupo, mezcla o relleno en mosaico antes de convertirlo a mapa de bits durante la importación.

Importar gráficos de vectores de un archivo de FreeHand


- 1 En Fireworks, elija Archivo > Importar para desplazarse al archivo de FreeHand correspondiente y haga clic en Abrir.
- 2 Seleccione las opciones en el cuadro de diálogo Opciones de archivos vectoriales.
- 3 Haga clic en Aceptar.

Copiar y pegar un gráfico seleccionado de FreeHand en Fireworks

- 1 En FreeHand, elija Edición > Copiar.
- 2 Cree un nuevo documento en Fireworks o abra uno existente.
- 3 Seleccione Edición > Pegar.

Arrastrar un gráfico de FreeHand a Fireworks

- ❖ Arrastre el gráfico desde FreeHand hasta un documento abierto en Fireworks.

 En Windows, si las aplicaciones FreeHand y Fireworks están maximizadas, arrastre el gráfico de FreeHand al botón de Fireworks en la barra de tareas. Manténgalo durante unos segundos hasta que se muestre la ventana de documento de Fireworks. Arrastre el cursor hacia el lienzo y suéltelo.

Uso de gráficos de Fireworks en FreeHand

Importar gráficos de Fireworks a FreeHand

FreeHand puede importar capas, estados, vectores, texto, mapas de bits y algunos efectos de Fireworks que ambas aplicaciones comparten. Las capas ocultas de Fireworks se ignoran y no se importan. Las opciones seleccionadas en el cuadro de diálogo Configuración de la importación PNG de Fireworks determinan si puede editarse el contenido importado.

- 1 Guarde el documento en Fireworks.
- 2 Cambie a un documento abierto en FreeHand.
- 3 Seleccione Archivo > Importar o Archivo > Abrir.
- 4 En el cuadro de diálogo Importar, localice el archivo PNG, selecciónelo y haga clic en Abrir.
- 5 En el cuadro de diálogo Configuración de la importación PNG de Fireworks, seleccione una opción de Conversión de archivos:

Abrir estados como páginas Importa los estados de Fireworks en páginas de FreeHand independientes.

(Opcional) Para convertir las capas de Fireworks en capas de FreeHand, seleccione Recordar capas. Para combinar el contenido de todas las capas de Fireworks en una única capa, desactive la opción Recordar capas.

Abrir estados como capas Importa estados de Fireworks como capas independientes.

- 6 Seleccione un estado para importarlo en el menú emergente Estado. Para importar todos los estados, seleccione la opción Todo (disponible si abre los estados como capas o si abre un archivo PNG en lugar de importarlo).
- 7 Seleccione la forma de importar objetos:

Rasterizar, si es necesario, para mantener el aspecto Convierte algunos objetos vectoriales en imágenes de mapa de bits no editables. Sólo se convierten aquellos objetos con efectos, trazos y rellenos que no son compartidos por FreeHand.

Mantener editables todos los trazados Permite editar todos los objetos vectoriales importados. Es posible que la apariencia de algunos objetos sea distinta en FreeHand y Fireworks. Esto se debe a que las aplicaciones interpretan de forma distinta la información. Es posible que desaparezcan los efectos que no compartan ambas aplicaciones.

- 8 Seleccione la forma de importar texto:

Rasterizar, si es necesario, para mantener el aspecto Convierte algunos objetos de texto en imágenes de mapa de bits no editables. Sólo se rasteriza el texto con efectos, trazos y rellenos que no son compartidos por FreeHand.

Mantener editable todo el texto Permite editar todo el texto importado. Es posible que la apariencia de parte del texto sea distinta en FreeHand y Fireworks y, de igual forma, es posible que desaparezcan los efectos que no compartan ambas aplicaciones.

- 9 Seleccione la opción Importar como un solo mapa de bits plano para conservar el aspecto de todo el documento de Fireworks de forma no editable.
- 10 Haga clic en Aceptar y haga clic en la ventana de documento de FreeHand donde desee que aparezca el archivo PNG de Fireworks.

Copiar y pegar gráficos de Fireworks en FreeHand

- 1 Seleccione el objeto u objetos que desea copiar en Fireworks.
- 2 Seleccione Edición > Copiar.
- 3 Cambie a un documento abierto en FreeHand.

- 4 Seleccione Edición > Pegar.
- 5 Seleccione las opciones de importación y haga clic en Aceptar.

Copiar y pegar trazados de Fireworks en FreeHand

Utilice el comando Copiar como vectores para copiar los trazados seleccionados de Fireworks en FreeHand. El comando Copiar como vectores es muy práctico cuando se desea copiar los trazados y no su contenido.

Nota: Utilice el comando Copiar como vectores con FreeHand 10 y versiones anteriores. Con FreeHand MX, utilice Edición > Copiar para conseguir un aspecto óptimo del objeto y una editabilidad mejorada.

- 1 Seleccione Edición > Copiar como vectores
- 2 Cambie a un documento abierto en FreeHand.
- 3 Seleccione Edición > Pegar para pegar los trazados.

Exportar un gráfico de vectores a FreeHand

Nota: al exportar, Fireworks pone bordes duros en los objetos.

- 1 Seleccione Archivo > Guardar como.
- 2 Escriba un nombre de archivo y elija una carpeta de destino.
- 3 Seleccione Illustrator 8 en el menú emergente Tipo.

Nota: utilice el formato de archivo gráfico de Illustrator 8 al exportar desde Fireworks a cualquier otra aplicación de gráficos vectoriales, incluido FreeHand.

- 4 Haga clic en el botón Opciones.
- 5 En el cuadro de diálogo Opciones de exportación de Illustrator, seleccione una opción de estado:
Exportar sólo estado actual Conserva los nombres de capa y exporta sólo el estado actual.
Convertir estados en capas Exporta cada uno de los estados de Fireworks como una capa.
- 6 Para exportar el archivo y utilizarlo en FreeHand, seleccione Compatible con FreeHand.
Si selecciona Compatible con FreeHand, los mapas de bits no se exportan y los rellenos degradados se convierten en rellenos sólidos.
- 7 Haga clic en Aceptar y, a continuación, en Guardar.
- 8 Cambie a un documento abierto en FreeHand.
- 9 Seleccione Archivo > Abrir o Archivo > Importar para desplazarse al archivo que exportó en Fireworks, y haga clic en Abrir.

Funcionamiento con Illustrator

Fireworks ofrece características para importar archivos nativos de Illustrator (AI) CS2 y archivos posteriores, con opciones para conservar muchos aspectos de los archivos importados, incluidos capas, patrones e imágenes vinculadas. Como resultado, es posible incluir imágenes de Illustrator en Fireworks para su ulterior edición y optimización. También puede exportar archivos de Illustrator desde Fireworks.


Al importar archivos de Illustrator, Fireworks conserva las siguientes funciones:

Puntos de Bézier Se conservan el número y la posición de los puntos de Bézier.

Colores Al importar contenido de AI a Fireworks los colores se conservan con la mayor calidad posible.

Atributos de texto: •Fuente

- Tamaño
- Color
- Negrita
- Cursiva
- Alineación (Izquierda, Derecha, Centrada, Justificada)
- Orientación (Horizontal, Vertical de izquierda a derecha, Vertical de derecha a izquierda)
- Espacio entre letras
- Posición de caracteres (Normal, Superíndice, Subíndice)
- Ajuste automático
- Pares de ajuste

 Para importar rápidamente un texto específico en un archivo de Illustrator, cópielo directamente en Fireworks. Los textos copiados conservan todos los atributos de texto.

Rellenos de degradado Los degradados se importarán como degradados de Fireworks nativos. Se conservarán todos los puntos de degradado.

Imágenes Los archivos AI de Illustrator pueden contener los siguientes tipos de archivos vinculados e insertados: PDF, BMP, EPS, GIF, JPEG, JPEG2000, PICT, PCX, PCD, PSD, PXR, PNG, TGA y TIFF. Las imágenes incorporadas se convierten en imágenes entramadas cuando se utilizan en Fireworks. Las imágenes vinculadas se conservan como mapas de bits en Fireworks.

Máscaras de recorte Fireworks admite la importación de máscaras de recorte con trazados y trazados compuestos.

Trazos rellenos Los trazos rellenos se importan como un objeto de dibujo único.

Rellenos sólidos Los trazados rellenos se importan como un objeto de dibujo único.

Trazados compuestos Los trazados compuestos se importan como un objeto de dibujo único.

Grupos El grupo se conserva y los objetos agrupados individuales se importan como objetos de dibujo.

Gráficos Los gráficos se importan como grupos, y pierden su editabilidad especial.

Primarios Los primarios de Illustrator son en realidad trazados, por lo que no se importan como primarios en Fireworks.

Patrones Los patrones se importan como mosaicos individuales. Estos mosaicos se importan a Fireworks como un patrón nativo y el patrón se asigna al objeto de dibujo.

Pinceladas Las pinceladas se importan como varios grupos (uno por trazado cerrado).

Símbolos Los símbolos se importan como objetos de grupo normales.

Transparencia Fireworks importa correctamente la opacidad del objeto, conservando la configuración de transparencia que tenía en Illustrator.

Subcapas Fireworks importa todas las subcapas como subcapas nativas de Fireworks.

Funcionamiento con Photoshop

Fireworks importa archivos nativos de Photoshop (PSD) y conserva muchas funciones de dicha aplicación. También puede exportar gráficos de Fireworks a Photoshop para realizar ediciones gráficas detalladas.

Insertar imágenes de Photoshop en Fireworks

Las imágenes de Photoshop se insertan en Fireworks mediante los comandos Archivo > Importar y Archivo > Abrir o, también, puede hacerlo arrastrando los archivos al lienzo. El comando Importar ofrece acceso a opciones únicas para la capa de fondo y las carpetas de capas. Por el contrario, el comando Abrir y el método de arrastrar el archivo permiten acceder a las opciones para guías y estados.

Véase también

[“Photoshop importa y abre las preferencias”](#) en la página 294

Funciones convertidas e incompatibles de Photoshop en Fireworks

Cuando abre o importa un archivo de Photoshop, Fireworks convierte la imagen en formato PNG usando las preferencias de importación que especifique. (Consulte [“Photoshop importa y abre las preferencias”](#) en la página 294).

- Cada máscara de capas se convierte en máscara de objetos de Fireworks. Las máscaras de grupo no son compatibles.
- Las máscaras de recorte se convierten en máscaras de objetos, pero su aspecto varía ligeramente. Para mantener el aspecto pero perder su editabilidad, seleccione la preferencia Máscaras de recorte.
- Los modos de mezcla para capas se convierten en modos de mezcla para objetos Fireworks si existe el modo correspondiente.
- Los efectos de capa se conservan de forma predeterminada. Si prefiere convertir estos efectos en los Filtros automáticos correspondientes, seleccione la preferencia Efectos de capa. Sin embargo, tenga en cuenta que efectos y filtros similares pueden tener un aspecto ligeramente distinto.
- El primer canal alfa de la paleta Canales se convierte en áreas transparentes en la imagen de Fireworks. Fireworks no permite trabajar con canales alfa adicionales de Photoshop.
- Todas las profundidades de color y modos de Photoshop se convierten en RVA de 8 bits.
- Las capas de ajuste no son compatibles.

Arrastrar, abrir o importar imágenes de Photoshop en Fireworks

Cada imagen que se arrastra, abre o importa se convierte en un nuevo objeto de mapa de bits.

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

- 1 Realice una de las acciones siguientes:
 - Arrastre una imagen o archivo de Photoshop a un documento abierto en Fireworks.
 - Seleccione Archivo > Abrir o Archivo > Importar y seleccione un archivo de Photoshop (PSD).
- 2 Haga clic en Abrir.
- 3 En el cuadro de diálogo que aparece, defina las opciones de la imagen y, a continuación, haga clic en Aceptar.
- 4 Si se utilizó el comando Archivo > Importar, aparecerá un cursor con forma de L invertida. En el lienzo, haga clic donde desee colocar el ángulo superior izquierdo de la imagen.

Véase también

[“Photoshop importa y abre las preferencias”](#) en la página 294

Opciones de importación para archivos de Photoshop

Al importar o abrir un archivo de Photoshop en Fireworks, un cuadro de diálogo le permite especificar cómo importar la imagen. Las opciones seleccionadas determinarán el aspecto y la editabilidad de los archivos importados.

- 1 Especifique las dimensiones de la imagen en píxeles o en porcentaje y especifique una resolución en píxeles. Para conservar la proporción actual de anchura y altura, elija Restringir las proporciones.
- 2 Si el archivo de Photoshop contiene composiciones de capas, seleccione la versión de la imagen que se importa. Seleccione Mostrar vista previa para ver una presentación preliminar de la composición seleccionada. El cuadro de texto Comentarios muestra los comentarios del archivo de Photoshop.
- 3 En el menú emergente inferior, seleccione cómo se abre la imagen de Photoshop en Fireworks:

Mantener editabilidad de capa en lugar de aspecto Conserva toda la estructura de capas y editabilidad del texto posible sin sacrificar el aspecto de la imagen. Si el archivo incluye funciones incompatibles con Fireworks, Fireworks conserva el aspecto del documento fusionando y rasterizando las capas. Algunos ejemplos:

- Las capas CMYK, capas de ajuste y capas que utilizan la opción de cobertura se fusionan con las capas subyacentes.
- Las capas que utilizan efectos de capas incompatibles pueden fusionarse, según el modo de mezcla de la capa y si contienen píxeles transparentes.

Mantener aspecto de capa de Photoshop Alisa todos los objetos en cada capa de Photoshop y convierte cada capa de Photoshop en un objeto de mapa de bits. Esta opción elimina la posibilidad de editar las capas de Photoshop en Fireworks. Sin embargo, se conservan los grupos de capas.

Configuración personalizada de Preferencias Importa el archivo utilizando los ajustes personalizados de conversión de archivo especificados en el cuadro de diálogo Preferencias. (Consulte [“Photoshop importa y abre las preferencias”](#) en la página 294).

Acoplar capas Photoshop a una única imagen Importa el archivo de Photoshop como imagen plana sin capas. El archivo convertido no conserva objetos individuales. Se conserva la opacidad, pero no es editable.

- 4 Si se utilizó el comando Archivo > Importar, puede seleccionar las siguientes opciones:

Incluir capas de fondo Importa objetos de la capa de fondo de la imagen.

Importar en Nueva carpeta Importa la imagen en una nueva carpeta de imagen: Importación de Photoshop

- 5 Si utilizó el comando Archivo > Abrir o arrastró el archivo de Photoshop a Fireworks, puede seleccionar las siguientes opciones:

Incluir guías Mantiene las guías de Photoshop en su ubicación original.

Convertir capas en estados Coloca cada grupo de capas de Photoshop en su propio estado individual.

Acerca de la importación de texto desde Photoshop



Para importar rápidamente un texto específico en un archivo de Photoshop, cópielo directamente en Fireworks. Los textos copiados conservan todos los atributos de texto.

Al importar archivos de Photoshop que contienen texto, Fireworks comprueba que las fuentes necesarias se encuentran en el sistema. Si las fuentes necesarias no están instaladas, Fireworks le muestra un mensaje en el que se le indica que puede reemplazarlas o mantener su aspecto.

Si el texto del archivo de Photoshop tiene efectos aplicados que Fireworks admite, los efectos se conservan en Fireworks. Sin embargo, dado que Fireworks y Photoshop aplican los efectos de forma diferente, éstos pueden tener un aspecto distinto.

Cuando se abren o importan en Fireworks archivos de Photoshop 6 o 7 que contienen texto, con la opción Mantener aspecto seleccionada, se muestra una imagen previa del texto para que su aspecto sea igual al que tenía en Photoshop. Cuando se edita el texto, la imagen previa se reemplaza con el texto real. El aspecto del texto puede ser ligeramente diferente al del texto original. Sin embargo, los datos de la fuente original se guardan en el archivo PNG, por lo que puede utilizar las fuentes originales en los sistemas donde estén instaladas.

Nota: Fireworks no puede exportar texto al formato de Photoshop 6 o 7. Si se edita un documento que contiene texto de Photoshop 6 o 7 y luego se exporta el documento a Photoshop, el archivo se exporta con el formato de Photoshop 5.5. Sin embargo, si el texto no se modifica, el archivo se exporta con el formato de Photoshop 6.

Véase también

[“Photoshop importa y abre las preferencias”](#) en la página 294

Utilizar filtros y filtros de conexión de Photoshop

Puede utilizar muchos filtros así como filtros de conexión de Photoshop y de terceros, ya sea en la ventana Filtros automáticos o en el menú Filtros.

Nota: son compatibles los filtros y filtros de conexión de Photoshop 5.5 y versiones anteriores. Los filtros de conexión de Photoshop 6 o versiones posteriores no son compatibles con Fireworks.

Activar los filtros de conexión de Photoshop mediante el cuadro de diálogo Preferencias

- 1 Elija Edición > Preferencias (Windows) o Fireworks > Preferencias (Mac OS).
- 2 Haga clic en la categoría de filtros de conexión.
- 3 Seleccione Filtros de conexión de Photoshop.

Se abre el cuadro de diálogo Seleccionar carpeta (Windows) o Elegir carpeta (Mac OS).

Nota: si el cuadro de diálogo no se abre, haga clic en Examinar.

- 4 Seleccione la carpeta en la que están instalados los filtros y filtros de conexión de Photoshop o terceros y haga clic en Seleccionar (Windows) o Elegir (Mac OS).
- 5 Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo Preferencias.
- 6 Reinicie Fireworks.

Véase también

[“Preferencias de filtros de conexión”](#) en la página 295

Activar los filtros de conexión de Photoshop mediante la ventana Filtros automáticos

- 1 Seleccione cualquier objeto vectorial o de mapa de bits o bloque de texto en el lienzo y haga clic en el botón más (+) junto a la etiqueta Filtros del Inspector de propiedades.
- 2 Seleccione Opciones > Localizar filtros de conexión en el menú emergente.
- 3 Seleccione la carpeta en la que están instalados los filtros o filtros de conexión de Photoshop o terceros y haga clic en Seleccionar (Windows) o Elegir (Mac OS). Si aparece un mensaje preguntándole si desea reiniciar Fireworks, haga clic en Aceptar.

- 4 Reinicie Fireworks para cargar los filtros y filtros de conexión.

Nota: como opción adicional, también puede instalar filtros de conexión directamente en la carpeta Plug-Ins de Fireworks.

Colocar gráficos de Fireworks en Photoshop

Fireworks ofrece completas características para exportar archivos en formato de Photoshop (PSD). Una imagen de Fireworks exportada a Photoshop mantiene la misma editabilidad que otros gráficos de Photoshop si se vuelve a abrir en Fireworks. Los usuarios de Photoshop pueden trabajar con sus gráficos en Fireworks y reanudar su edición en Photoshop.

Exportar un archivo en formato de Photoshop

- 1 Seleccione Archivo > Guardar como.
- 2 Asígnele un nombre al archivo y seleccione Photoshop PSD en el menú Guardar como.
- 3 Para especificar una configuración de exportación predeterminada para objetos, efectos y texto, haga clic en Opciones. A continuación, seleccione un ajuste desde el menú Configuración.

Mantener editabilidad sobre el aspecto Convierte los objetos en capas, mantiene los efectos editables y convierte el texto en capas de texto editables de Photoshop. Seleccione esta opción si piensa modificar mucho la imagen en Photoshop y no necesita conservar el aspecto exacto de la imagen de Fireworks.

Mantener aspecto de Fireworks Convierte cada objeto en una capa individual de Photoshop, y los efectos y el texto dejan de ser editables. Seleccione esta opción si desea mantener el control sobre los objetos de Fireworks en Photoshop pero desea mantener también el aspecto original de la imagen de Fireworks.

Archivo Photoshop más pequeño Alisa cada capa en una imagen completa. Seleccione esta opción si exporta un archivo que contiene un gran número de objetos de Fireworks.

Personalizada Permite elegir una configuración específica para los objetos, los efectos y el texto.

- 4 Haga clic en Guardar para exportar el archivo de Photoshop.

Nota: Photoshop 5.5 y las versiones anteriores no pueden abrir archivos con más de 100 capas. Si el documento de Fireworks que se va a exportar contiene más de 100 objetos, es preciso eliminar o fusionar objetos.

Personalizar la configuración de exportación de Photoshop

- 1 En el cuadro de diálogo Guardar como, seleccione Photoshop PSD como tipo de archivo y haga clic en Opciones.
- 2 En el menú emergente Configuración, seleccione Personalizar.
- 3 En el menú emergente Objetos, elija una de las opciones siguientes:

Convertir en capas de Photoshop Convierte cada objeto de Fireworks en una capa de Photoshop, y las máscaras de Fireworks en máscaras de capa de Photoshop.

Acoplar cada capa de Fireworks Alisa los objetos de cada capa de Fireworks, y cada capa de Fireworks se convierte en una capa en Photoshop. Si elige esta opción, perderá la capacidad de editar los objetos de Fireworks en Photoshop. También perderá características, como los modos de mezcla, que estén asociadas con los objetos de Fireworks.

- 4 En el menú emergente Efectos, elija una de las opciones siguientes:

Mantener editabilidad Convierte los filtros automáticos de Fireworks a su equivalente en Photoshop. Si el efecto no existe en Photoshop, se descarta.

Representar efectos Alisa efectos en sus objetos. Al seleccionar esta opción, se mantiene el aspecto de los efectos pero Photoshop no puede editarlos.

5 En el menú emergente Texto, elija una de las opciones siguientes:

Mantener editabilidad Convierte el texto en una capa editable de Photoshop. Se pierden los formatos de texto que no se admitan en Photoshop.

Representar texto Convierte el texto en un objeto de imagen. Al seleccionar esta opción, se mantiene el aspecto del texto, pero no puede editarlo.

Funcionamiento con Director

Fireworks permite exportar gráficos y contenido interactivo a Director®. De este modo los usuarios de Director pueden sacar partido de las herramientas de optimización y de diseño de gráficos de Fireworks sin comprometer la calidad.

- El proceso de exportación preserva los comportamientos y divisiones del gráfico.
- Puede exportar imágenes divididas con rollovers.

***Nota:** el estilo HTML de Director no admite el código de menú emergente.*

Insertar archivos de Fireworks en Director

Director puede importar imágenes planas de Fireworks, como imágenes JPEG y GIF. También puede importar las imágenes PNG de 32 bits con transparencia. Con respecto al contenido dividido, interactivo y animado, Director puede importar los archivos HTML de Fireworks.

Para información sobre la exportación de imágenes planas de Fireworks, como JPEG y GIF, consulte la Ayuda de Fireworks.

Exportar imágenes PNG de 32 bits con transparencia

- 1 En Fireworks, elija Ventana > Optimizar, cambie el formato del archivo de exportación a PNG 32 y defina Mate como transparente.
- 2 Seleccione Archivo > Exportar.
- 3 Seleccione Sólo imágenes en el menú emergente Guardar como tipo.
- 4 Escriba un nombre y guarde el archivo.

Exportar a Director contenido de Fireworks con capas y divisiones

Mediante la exportación de las divisiones de Fireworks a Director permite exportar el contenido con divisiones e interactivo, como botones e imágenes rollover. Exportando capas a Director, es posible exportar el contenido de Fireworks estructurado en capas, como por ejemplo animaciones.

- 1 En Fireworks, elija Archivo > Exportar.
- 2 En el cuadro de diálogo Exportar, escriba un nombre de archivo y elija una carpeta de destino.
- 3 Seleccione Director en el menú emergente Tipo.
- 4 Elija una opción de Origen:

Capas de Fireworks Exporta cada capa del documento. Seleccione esta opción si está exportando contenido estructurado en capas o una animación.

Divisiones de Fireworks Exporta cada división del documento. Seleccione esta opción si está exportando contenido interactivo o con divisiones, como botones e imágenes rollover.

- 5 Para recortar de manera automática las imágenes exportadas y ajustarlas a los objetos de cada estado, seleccione Recortar imágenes.
- 6 Seleccione Colocar imágenes en subcarpeta para elegir una carpeta para las imágenes.

Importar una imagen plana de Fireworks en Director

- 1 En Director, elija File > Import.
- 2 Desplácese al archivo y haga clic en Import.
- 3 (Opcional) Cambie las opciones del cuadro de diálogo Image Options. Para información sobre cada opción, consulte *Utilizar Director*.
- 4 Haga clic en OK para mostrar el gráfico importado en el canal como mapa de bits.

Importar contenido distribuido en capas, con divisiones o interactivo de Fireworks

- 1 En Director, elija Insert > Fireworks > Images from Fireworks HTML.

***Nota:** la ubicación y el nombre de este comando de menú pueden ser diferentes en función de la versión de Director que se utilice.*

- 2 Localice el archivo HTML de Fireworks que exportó para utilizarlo en Director.
- 3 (Opcional) Cambie las opciones del cuadro de diálogo Open Fireworks HTML.

Color Especifica una profundidad de color para los gráficos importados. Si contienen transparencia, elija color de 32 bits.

Registration Define el punto de registro para los gráficos importados.

Import Rollover Behaviors As Lingo Convierte los comportamientos de Fireworks en código de Lingo.

Import To Score Coloca los miembros del reparto en el Score al importar.

- 4 Haga clic en Abrir.

Los gráficos y el código del archivo HTML de Fireworks se importan.

***Nota:** si está importando una animación de Fireworks, arrastre los estados clave en Director para definir el tiempo de separación entre cada capa importada.*

Editar los miembros del reparto de Director en Fireworks

Véase también

“[Preferencias Ejecutar y editar](#)” en la página 295

Iniciar Fireworks con el fin de editar un miembro del reparto de Director

- 1 En Director, haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o pulse la tecla Control y haga clic (Mac OS) en el gráfico en la ventana Cast.
- 2 Seleccione Launch External Editor en el menú emergente.

***Nota:** para configurar Fireworks como editor externo de los gráficos de mapas de bits, elija en Director Archivo > Preferencias > Editores y establezca Fireworks.*

El archivo se abre en Fireworks y la parte superior de la ventana del documento indica que se está editando desde Director.

- 3 Realice los cambios pertinentes y haga clic en Listo cuando haya finalizado.

Fireworks exporta el nuevo archivo gráfico a Director.

Con la integración de ejecución y edición, es posible modificar los miembros del reparto de Director iniciando Fireworks desde Director para editarlos. También se puede iniciar Fireworks desde Director para optimizarlos.

Optimizar los miembros del reparto en Director

Inicie Fireworks desde Director para ver la presentación preliminar de los cambios de optimización a miembros seleccionados del reparto.

- 1 En Director, seleccione el miembro del reparto en la ventana Cast y haga clic en Optimize in Fireworks en la ficha Bitmap del Property inspector.
- 2 En Fireworks, cambie las configuraciones de optimización.
- 3 Cuando termine, haga clic en Actualizar. Si aparece el cuadro de diálogo MIX Editing, haga clic en Done.

Adobe Bridge

Adobe® Bridge® es una aplicación multiplataforma incluida con los componentes de Adobe Creative Suite®. Adobe Bridge le ayuda a encontrar, organizar y examinar los activos necesarios para crear contenido de impresión, Web, vídeo y audio. Puede iniciar Bridge desde cualquier componente de Creative Suite (excepto Acrobat® 8) y utilizarlo para acceder a activos de Adobe o de otros proveedores.

Utilice Adobe Bridge para realizar alguna de las siguientes acciones:

- Gestionar archivos de imagen, secuencia y audio.
- Administrar sus fotografías.
- Trabajar con activos gestionados por Adobe Version Cue®.
- Realizar tareas automáticas, como comandos por lotes.
- Sincronizar configuraciones de color en distintos componentes de Creative Suite.
- Iniciar una conferencia Web en tiempo real.

Compartir metadatos de imágenes con Adobe XMP

Adobe XMP (plataforma de metadatos extensible) le permite añadir información de archivo a archivos guardados de tipo PNG, GIF, JPEG, Photoshop y TIFF. El formato XMP facilita el intercambio de metadatos como el autor, el copyright y las palabras clave entre las aplicaciones de Adobe.

- 1 Elija Archivo > Información de archivo
- 2 Siga uno de estos procedimientos:
 - Para agregar metadatos, consulte [“Agregar metadatos mediante el cuadro de diálogo Información de archivo”](#) en la página 276.
 - Para crear nuevas categorías de metadatos, consulte [“Trabajar con plantillas de metadatos”](#) en la página 277.


- Para importar metadatos de un archivo XML existente, consulte “[Importar metadatos a un documento](#)” en la página 278.

Agregar metadatos mediante el cuadro de diálogo Información de archivo

El cuadro de diálogo Información de archivo muestra los datos de las cámaras, otras propiedades de los archivos, un historial de edición, el copyright e información sobre el autor. También muestra paneles de metadatos personalizados. Es posible añadir metadatos directamente en el cuadro de diálogo Información de archivo. Si selecciona varios archivos, el cuadro de diálogo señala si existen valores diferentes para un mismo campo de texto. Al introducir información en cualquier campo, se anulan los metadatos existentes y se aplica el nuevo valor a todos los archivos seleccionados.

Nota: los metadatos también se pueden ver en el panel Metadatos, en algunas vistas del panel Contenido y colocando el puntero encima de la miniatura en el panel Contenido.

- 1 Seleccione uno o varios archivos.
- 2 Elija Archivo > Información de archivo.
- 3 Seleccione las opciones oportunas en las fichas de la parte superior del cuadro de diálogo:

 Use las teclas de flecha izquierda o derecha para desplazarse por las fichas o haga clic en la flecha abajo para elegir una categoría de la lista.

Descripción Permite introducir información sobre el archivo como el título del documento, el autor, la descripción y las palabras clave que facilitan la búsqueda del documento. Para especificar la información del copyright, seleccione con copyright en el menú emergente Estado de Copyright. A continuación, especifique el propietario del copyright, el texto del aviso y la dirección URL de la persona física o jurídica correspondiente.

IPTC Incluye cuatro áreas: Contenido IPTC describe el contenido visual de la imagen. Contacto IPTC muestra la información de contacto del fotógrafo. Imagen IPTC muestra información descriptiva sobre la imagen. Estado IPTC muestra información sobre el flujo de trabajo y el copyright.

Datos de cámara Incluye dos áreas: Datos de cámara 1 muestra información de sólo lectura sobre la cámara y la configuración empleada para tomar la fotografía, por ejemplo, la marca, el modelo, la velocidad del obturador o F-Stop. Datos de cámara 2 muestra información de sólo lectura sobre la fotografía, por ejemplo, las dimensiones en píxeles o la resolución.

Datos de vídeo Muestra información sobre el archivo de vídeo, incluidas la altura y la anchura de los fotogramas de vídeo, y permite introducir datos como el nombre de la cinta o de la escena.

Datos de audio Permite introducir información sobre el archivo de audio, entre otros datos, el título, el artista, la velocidad de bits y la configuración de repetición.

SWF móvil Muestra información sobre los archivos multimedia para dispositivos móviles, que incluye el título, el autor, la descripción y el tipo de contenido.

Categorías Permite introducir información basada en las categorías de Associated Press.

Origen Permite introducir información sobre el archivo que resulta de utilidad para los distribuidores de noticias, por ejemplo, la fecha y el lugar de creación del archivo, los datos de transmisión, instrucciones especiales y titulares.

DICOM Muestra información sobre los pacientes, el estudio, la serie y el equipo en el caso de las imágenes DICOM.

Historial Muestra la información de registro del historial de Adobe Photoshop para las imágenes guardadas con Photoshop. Esta opción sólo aparece si se ha instalado Adobe Photoshop.

Illustrator Permite aplicar un perfil de documento para la salida impresa, para Web o para móvil.

Avanzado Muestra campos y estructuras para almacenar los metadatos mediante espacios de nombres y propiedades como el formato de archivo y las propiedades de XMP, Exif y PDF.

Datos sin formato Muestra información de texto XMP sobre el archivo.

- 4 Escriba la información que desee añadir en cualquiera de los campos mostrados.
- 5 Haga clic en Aceptar para aplicar los cambios.

Trabajar con plantillas de metadatos

Puede crear una nueva plantillas de metadatos en Adobe Bridge utilizando el comando Crear plantilla de metadatos. Es posible modificar los metadatos en el cuadro de diálogo Información de archivo y guardarlos como un archivo de texto con extensión .xmp. Puede compartir los archivos XMP con otros usuarios o aplicarlos a otros archivos.

Puede guardar los metadatos en una plantilla para incluirlos en documentos InDesign y otros documentos creados con software XMP. Las plantillas que crea se guardan en una ubicación compartida a la que tienen acceso todos los software XMP.



Para ver sus plantillas XMP, abra el cuadro de diálogo Información de archivo, haga clic en el botón Importar y elija Mostrar carpeta de plantillas.

Crear una plantilla de metadatos

- 1 Siga uno de estos procedimientos:
 - Elija Herramientas > Crear plantilla de metadatos.
 - Elija Crear plantilla de metadatos en el menú de panel Metadatos.
- 2 Escriba un nombre en el cuadro Nombre de plantilla.
- 3 Seleccione los metadatos que desea incluir en la plantilla de los campos en el cuadro de diálogo Crear plantilla de metadatos y escriba los valores de los metadatos en los cuadros.

Nota: Si selecciona una opción de metadatos y deja vacía la casilla correspondiente, Adobe Bridge borra los metadatos existentes cuando aplica la plantilla.
- 4 Haga clic en Guardar.

Guardar metadatos en el cuadro de diálogo Información de archivo como archivo XMP

- 1 Elija Archivo > Información de archivo.
- 2 Escoja Exportar en el menú emergente situado en la parte inferior del cuadro de diálogo.
- 3 Escriba un nombre de archivo, elija una ubicación para el archivo y haga clic en Guardar.

Mostrar o eliminar plantillas de metadatos

- 1 Para mostrar las plantillas de metadatos en el Explorador de Windows (Windows) o en el Finder (Macintosh), realice una de las siguientes acciones:
 - Elija Herramientas > Crear plantilla de metadatos. Haga clic en el menú emergente situado en la esquina superior derecha del cuadro de diálogo Crear plantilla de metadatos y elija Mostrar carpeta de plantillas.
 - Seleccione Archivo > Información. Haga clic en el menú emergente situado en la parte inferior del cuadro de diálogo Información de archivo y elija Mostrar carpeta de plantillas.
- 2 Seleccione la plantilla que desea borrar y pulse Eliminar o arrástrela hasta la Papelera de reciclaje (Windows) o Papelera (Mac).

Aplicar plantillas de metadatos a archivos en Adobe Bridge

- 1 Seleccione uno o varios archivos.
- 2 Seleccione cualquiera de los siguientes comandos del menú de panel Metadatos o el menú Herramientas:
 - Anexar metadatos, seguido del nombre de la plantilla. Este comando aplica los metadatos de la plantilla sólo si no existen propiedades o valores de metadatos en el archivo.
 - Reemplazar metadatos, seguido del nombre de la plantilla. Este comando reemplaza completamente los metadatos existentes en el archivo por los metadatos de la plantilla.

Editar plantillas de metadatos

- 1 Realice una de las acciones siguientes:
 - Seleccione Herramientas > Editar plantilla de metadatos seguido del nombre de la plantilla.
 - Seleccione Editar plantilla de metadatos, seguido del nombre de la plantilla, en el panel de menú Metadatos.
- 2 Escriba los nuevos valores de los metadatos en cualquiera de los cuadros.
- 3 Haga clic en Guardar.

Importar metadatos a un documento

- 1 Seleccione uno o varios archivos.
- 2 Elija Archivo > Información de archivo.
- 3 Escoja Importar en el menú emergente situado en la parte inferior del cuadro de diálogo.

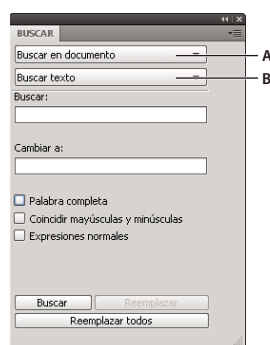
Nota: debe guardar una plantilla de metadatos antes de poder importar metadatos de una plantilla.
- 4 Especifique cómo desea importar los datos:
 - Borrar propiedades existentes y sustituir por propiedades de plantilla** Reemplaza todos los metadatos del archivo con los del archivo XMP.
 - Conservar metadatos originales, pero sustituir propiedades coincidentes desde la plantilla** Reemplaza sólo los metadatos que tienen propiedades diferentes en la plantilla.
 - Conservar metadatos originales, pero adjuntar propiedades coincidentes desde la plantilla** (Valor predeterminado) Aplica los metadatos de la plantilla sólo si no existen propiedades o valores de metadatos en el archivo.
- 5 Haga clic en Aceptar.
- 6 Vaya al archivo de texto XMP y haga clic en Abrir.

Capítulo 19: Automatización de tareas

Adobe® Fireworks® automatiza y simplifica muchas tareas de dibujo, edición y conversión de archivos que requieren mucho tiempo pero que son necesarias para el desarrollo Web.

Búsqueda y reemplazo

- El comando Buscar y Reemplazar permite buscar y reemplazar elementos, como texto, valores URL, fuentes y colores. Con Buscar y reemplazar se puede buscar en el documento actual o en varios archivos a la vez.
- Buscar y reemplazar sólo funciona con archivos PNG de Fireworks o con archivos que contengan objetos vectoriales como los de Adobe FreeHand® y los de Adobe Illustrator®.



Panel Buscar

A. Opción Buscar B. Opción Buscar

Seleccionar el origen de la búsqueda

- 1 Abra el documento.
- 2 Realice uno de los procedimientos siguientes para abrir el panel Buscar:
 - Seleccione Ventana > Buscar.
 - Seleccione Edición > Buscar y reemplazar.
 - Pulse Control+F (Windows) o Comando+F (Mac OS).

Nota: si los archivos seleccionados están bloqueados o desprotegidos en un sitio de Adobe Dreamweaver®, se le pedirá que los desbloquee o los proteja antes de continuar.

- 3 En el menú emergente Buscar, seleccione el origen de la búsqueda.
- 4 En el segundo menú emergente Buscar, seleccione un atributo de búsqueda. Defina las opciones del atributo de búsqueda seleccionado.
- 5 Seleccione una opción de búsqueda y reemplazo.

Nota: el reemplazo de objetos en varios archivos guarda automáticamente dichos archivos; esta acción no se puede deshacer.

Configurar opciones para la búsqueda y reemplazo en varios archivos

Cuando desee efectuar operaciones de búsqueda y reemplazo en varios archivos, especifique la forma en que Fireworks tratará los distintos archivos abiertos después de la búsqueda.

- 1 Seleccione Opciones de sustitución en el menú de opciones del panel Buscar.
- 2 Seleccione Guardar y cerrar archivos para guardar y cerrar cada archivo tras la operación de búsqueda y reemplazo. Solamente permanecen abiertos los archivos activos originalmente.

Nota: si Guardar y cerrar archivos está desactivado y se procesa por lotes un gran número de archivos, Fireworks puede quedarse sin memoria y cancelar la operación.

- 3 Seleccione una opción en Copia de seguridad de archivos originales:

Sin copias de seguridad Busca y reemplaza sin realizar ninguna copia de seguridad de los archivos originales. Los archivos modificados reemplazarán a los archivos originales.

Sobrescribir copias de seguridad Crea y almacena solamente una copia de seguridad de cada archivo modificado durante una operación de búsqueda y reemplazo. Si realiza operaciones de búsqueda y reemplazo adicionales, el archivo original anterior siempre reemplaza a la copia de seguridad. Las copias de seguridad se guardan en una subcarpeta llamada Archivos originales.

Copias de seguridad incrementales Guarda todas las copias de seguridad de los archivos modificados durante una operación de búsqueda y reemplazo. Los archivos originales se trasladan a la subcarpeta Archivos originales incluida en la carpeta actual y se añade un número progresivo a cada nombre de archivo. Si realiza operaciones de búsqueda y reemplazo adicionales, el archivo original se copia en la carpeta Archivos originales y el número superior siguiente se añade al nombre de archivo. Por ejemplo, en el caso del archivo Dibujo.png, el archivo de seguridad se denomina Dibujo1.png la primera vez que se ejecuta esta operación. La segunda vez, recibe el nombre Dibujo2.png y así sucesivamente.

- 4 Haga clic en Aceptar.

Búsqueda y sustitución de texto

- 1 En el panel Buscar, seleccione Buscar texto en el segundo menú emergente.
- 2 Especifique el texto que va a buscar.
- 3 Introduzca el texto de reemplazo.
- 4 (Opcional) Seleccione opciones para definir aún más la búsqueda.

Búsqueda y sustitución de fuentes

- 1 En el panel Buscar, seleccione Buscar fuente en el segundo menú emergente.
- 2 Seleccione la fuente y el estilo que desea buscar.



Puede restringir la búsqueda a unos tamaños mínimo y máximo.

- 3 Especifique la fuente, el estilo de fuente y el tamaño de punto que se utilizarán como reemplazo.

Búsqueda y sustitución de colores

- 1 En el panel Buscar, seleccione Buscar color en el segundo menú emergente.
- 2 Seleccione un elemento en el menú emergente Aplicar a para indicar cómo se aplicarán los colores encontrados:

Trazos y rellenos Permite buscar y reemplazar colores de relleno y de trazo.

Todas las propiedades Sirve para buscar y reemplazar colores de relleno, trazo y efectos.

Rellenos Se emplea para buscar y reemplazar colores de relleno, excepto los de rellenos de patrón.

Trazos Permite buscar y reemplazar solamente colores de trazo.

Efectos Permite buscar y reemplazar solamente colores de efectos.

Buscar y reemplazar URL

- 1 En el panel Buscar, seleccione Buscar URL en el segundo menú emergente.
- 2 Especifique la dirección URL que va a buscar.
- 3 Introduzca la dirección URL de reemplazo.
- 4 (Opcional) Seleccione opciones para definir aún más la búsqueda:

Expresiones normales Busca partes de una palabra o números según determinadas condiciones.

Buscar y reemplazar colores que no son seguros para la Web

Para obtener más información, consulte “[Optimizar archivos GIF, PNG, TIFF, BMP y PICT](#)” en la página 228.

Un color es *seguro para la Web* si aparece igual en las plataformas Mac OS y Windows. Un color que no es seguro para la Web es aquel que no está incluido en la paleta de colores Web216.

- ❖ Elija Buscar fuera de Web216 en el menú emergente Buscar del panel del mismo nombre.



Buscar fuera de Web216 no permite buscar ni reemplazar píxeles de objetos de imagen.

Proceso por lotes

El proceso por lotes es un método útil para convertir automáticamente un grupo de archivos gráficos. Utilice cualquiera de las funciones de proceso por lotes:

- Convertir una selección de archivos en otro formato.
- Convertir una selección de archivos al mismo formato con distintas configuraciones de optimización.

- Escalar archivos exportados.
- Buscar y reemplazar texto, colores, direcciones URL, fuentes y colores que no son Web216.
- Cambiar el nombre a grupos de archivos mediante una combinación de las opciones: agregar un prefijo, agregar un sufijo, sustituir una subcadena y sustituir espacios.
- Ejecutar comandos sobre un grupo de archivos.

Para obtener más información, consulte “[Especificar la ubicación para guardar archivos de copia de seguridad](#)” en la página 286.

Flujo de trabajo de proceso por lotes

- 1 Seleccione Archivo > Procesar por lotes y seleccione los archivos que desea procesar.

- Los archivos pueden ser de diferentes carpetas.
- Los documentos actualmente abiertos pueden incluirse en el lote.
- Puede guardar el archivo de comandos de procesamiento por lotes para utilizarlo posteriormente sin añadir ningún archivo.

Nota: si los archivos seleccionados están bloqueados o protegidos en un sitio de Dreamweaver, se le pedirá que los desbloquee o los desproteja antes de continuar.

- 2 Seleccione los archivos que se añadirán o eliminarán haciendo clic en el cuadro de diálogo Lote (Windows) o Procesar por lotes (Mac OS):

Añadir Añade las carpetas y archivos seleccionados a la lista de archivos para procesar por lotes. Si se selecciona una carpeta, todos los archivos válidos y legibles que contenga se añaden al proceso por lotes.

Nota: los archivos válidos son aquellos que se han creado y guardado con un nombre. Si no se guarda la última versión del archivo, el programa solicitará su almacenamiento para poder continuar el proceso en lote. Si no guarda el archivo, el proceso por lotes finalizará.

Añadir todos Añade todos los archivos válidos de la carpeta seleccionada a la lista de archivos para procesar por lotes.

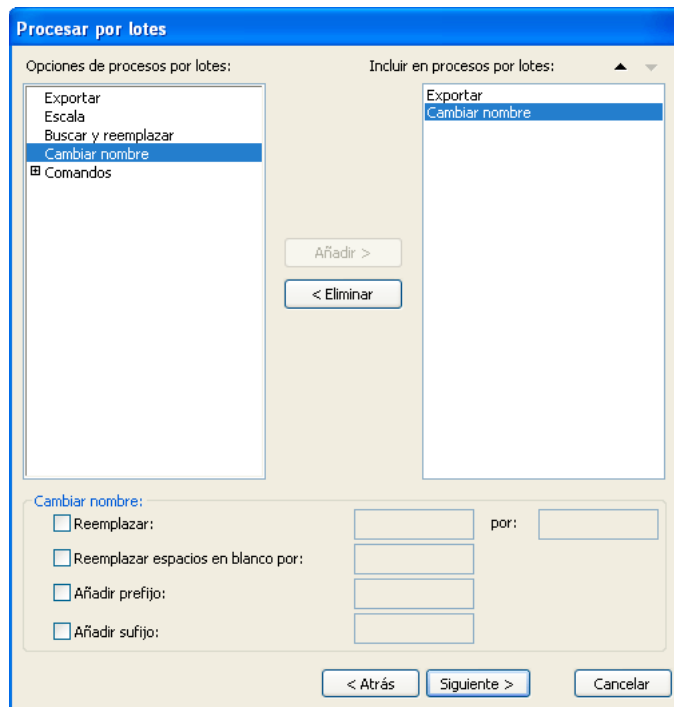
Quitar Elimina los archivos seleccionados de la lista para procesar por lotes.

- 3 Para añadir todos los archivos actualmente abiertos, seleccione Incluir archivos abiertos actualmente.

Estos archivos no aparecen en la lista de archivos para procesar por lotes, pero se incluyen en el proceso.

4 Haga clic en Siguiente y siga uno de estos procedimientos o ambos:

- Para añadir una tarea al lote, selecciónela en la lista Opciones de procesos por lotes y haga clic en Añadir.



- Para ordenar la lista, seleccione la tarea en la lista Incluir en procesos por lotes y haga clic en los botones de flecha arriba y abajo.

Nota: la exportación y el cambio de nombre siempre se realizan en último lugar. El resto de tareas se realizan en el orden en que aparecen.

- 5 Seleccione una tarea de la lista Incluir en procesos por lotes para ver opciones extra sobre dicha tarea.
- 6 Seleccione la configuración de cada opción extra. Para eliminar una tarea de la lista, haga clic en Eliminar.
- 7 Haga clic en Siguiente.
- 8 Elija las opciones para guardar los archivos procesados:

Copias de seguridad Seleccione opciones de copia de seguridad para los archivos originales.

Guardar archivo de comandos Guarda la configuración del proceso por lotes para su uso en el futuro.

Lote Salida en lote Realiza el proceso por lotes.

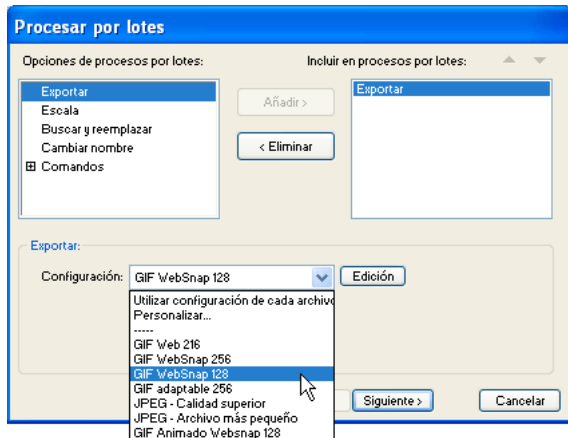
Al final del proceso por lotes, se le informará si no se procesó alguno de los archivos añadidos al lote.

Nota: se crea un archivo de historial con el nombre `FireworksBatchLog.txt` durante el proceso por lotes. El archivo de historial se encuentra en:

- `\Documents and Settings\<nombreusuario>\Datos de programa\Adobe\Fireworks CS4\FireworksBatchLog.txt` (Windows XP)
- `\Usuarios\<nombreusuario>\AppData\Roaming\Adobe\Fireworks CS4\FireworksBatchLog.txt` (Windows Vista)

- /Usuarios/<nombreusuario>/Librería/Application Support/Adobe/Fireworks CS4/FireworksBatchLog.txt (Mac OS)

Cambiar ajustes de optimización durante el proceso por lotes



- 1 Seleccione Exportar en la lista Opciones de procesos por lotes y haga clic en Añadir.
- 2 En el menú emergente Configuración, seleccione una de las opciones siguientes y haga clic en Aceptar:
 - Seleccione Utilizar configuración de cada archivo para mantener la configuración de exportación anterior durante el proceso por lotes. Por ejemplo, al procesar por lotes una carpeta que contenga archivos GIF y JPEG, los archivos resultantes seguirán teniendo estos formatos. Fireworks utilizará los ajustes de paleta y compresión originales para exportar cada archivo.
 - Seleccione Personalizar o haga clic en Edición para cambiar la configuración en el cuadro de diálogo Presentación preliminar de imagen.
 - Seleccione una configuración de exportación predeterminada como GIF Web 216 o JPEG - Calidad superior. Todos los archivos se convertirán con esta configuración.

Cambiar nombres de archivo durante el proceso por lotes

- 1 Seleccione Cambiar nombre en la lista Opciones de procesos por lotes y haga clic en Añadir.
- 2 Especifique las opciones de Cambiar nombre en la parte inferior del cuadro de diálogo Procesar por lotes:
 - Reemplazar por** Permite sustituir caracteres de cada nombre de archivo por otros especificados o bien eliminar caracteres de los nombres de archivo. Por ejemplo, si tiene archivos con el nombre Temp_123.jpg, Temp_124.jpg y Temp_125.jpg, puede sustituir “Temp_12” por “Cumpleaños” y los nombres cambiarán a Cumpleaños3.jpg, Cumpleaños4.jpg y Cumpleaños5.jpg.
 - Reemplazar espacios en blanco por** Permite sustituir los espacios del nombre de archivo por un carácter o un grupo de caracteres especificado, o bien eliminar todos los espacios de los nombres de archivo. Por ejemplo, los archivos Pic.nic.jpg y Medias.noches.jpg podrían cambiarse a Picnic.jpg y Mediasnoches.jpg, o Pic-nic.jpg y Medias-noches.jpg.
 - Añadir prefijo** Permite introducir texto al principio del nombre de archivo. Por ejemplo, si escribe “noche_”, el archivo Amanecer.gif pasa a denominarse noche_Amanecer.gif al procesarse por lotes.
 - Añadir sufijo** Permite introducir texto al final del nombre de archivo, delante de la extensión. Por ejemplo, si introduce “_día” en el proceso por lotes, el nombre del archivo Ocaso.gif cambiará a Ocaso_día.gif.

Nota: para cada nombre de archivo modificado, puede utilizar cualquier combinación de Reemplazar, Reemplazar espacios blancos, Añadir prefijo y Añadir sufijo. Por ejemplo, puede sustituir “Temp” por “Fiesta”, eliminar todos los espacios y añadir un prefijo y un sufijo, en una sola operación.

- 3 Haga clic en Siguiendo para continuar el proceso por lotes.

Escalar gráficos durante el proceso por lotes


- 1 Seleccione Escala en la lista Opciones de procesos por lotes y haga clic en Añadir.

- 2 En el menú emergente Escala, seleccione una opción:

Sin escala Exporta los archivos sin modificarlos.

Escalar hasta tamaño Cambia el tamaño de las imágenes de acuerdo con la anchura y altura exactas que especifique.

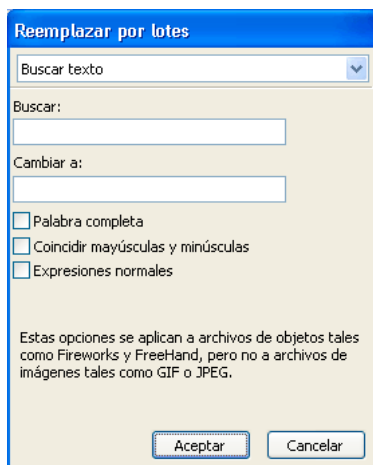
Escalar para encajar en área Modifica el tamaño de las imágenes proporcionalmente de modo que puedan encajar en el rango máximo de anchura y altura que especifique.

 Puede utilizar Escalar para encajar en área para convertir un grupo de imágenes en miniaturas de un tamaño uniforme.

Escalar por porcentaje Ajusta la escala de las imágenes según un porcentaje.

- 3 (Opcional) Si seleccionó Escalar para encajar en área, seleccione también la opción Escalar sólo los documentos cuyo tamaño exceda del tamaño de destino.

Buscar y reemplazar durante el proceso por lotes



Reemplazar por lotes sólo afecta a los siguientes formatos de archivo: PNG de Fireworks, Illustrator y FreeHand. Reemplazar por lotes no afecta a los formatos GIF y JPEG.

- 1 Seleccione Buscar y reemplazar en la lista Opciones de procesos por lotes y haga clic en Añadir.
- 2 Haga clic en Edición.
- 3 Seleccione el tipo de atributo que desea buscar y reemplazar.
- 4 Introduzca o seleccione el elemento específico en el cuadro Buscar.
- 5 Introduzca o seleccione el elemento específico que desee reemplazar en el cuadro Cambiar a.

- 6 Haga clic en Aceptar para guardar la configuración de Buscar y reemplazar.
- 7 Haga clic en Siguiente para continuar el proceso por lotes.

Utilizar comandos para el proceso por lotes

Nota: la ubicación exacta de la carpeta *Commands* varía de un sistema a otro. También depende de si desea que el panel esté disponible sólo para su perfil de usuario o para todos los usuarios. Las carpetas *Command Panels* se encuentran en la carpeta *Configuration* dentro de la carpeta de la aplicación *Fireworks* y en la carpeta de configuración de usuario de *Fireworks*.

Ejecutar comandos JavaScript durante el proceso por lotes

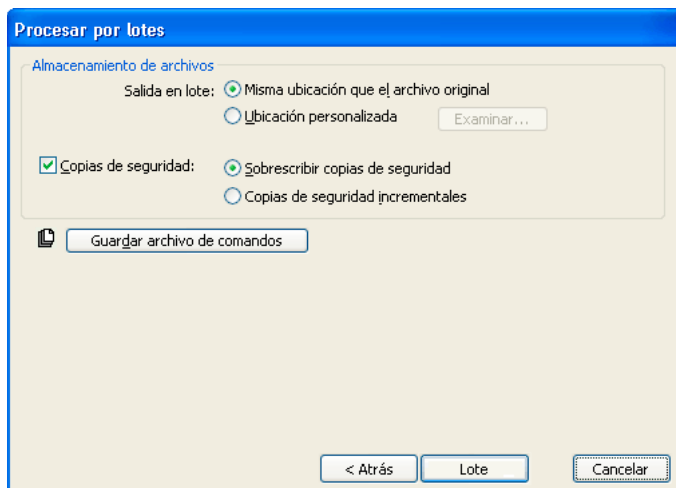
Nota: no es posible editar los comandos.

- 1 Haga clic en el signo más (Windows) o en el triángulo (Mac OS) que se encuentra junto a la opción Comandos en la lista Opciones de procesos por lotes para ver los comandos disponibles.
- 2 Seleccione un comando y haga clic en Añadir para añadirlo a la lista Incluir en procesos por lotes.

Nota: algunos comandos no funcionan durante un proceso por lotes. Seleccione comandos que funcionen dentro del documento y que no requieran la selección de un objeto.

Especificar la ubicación para guardar archivos de copia de seguridad

Las copias de seguridad se colocan en la carpeta Archivos originales de la carpeta correspondiente a cada archivo original.



- 1 Seleccione una ubicación para la salida del proceso por lotes.
- 2 Seleccione Copias de seguridad para elegir opciones de copia de seguridad.
- 3 Seleccione cómo desea realizar la copia de seguridad de los archivos:
Sobrescribir copias de seguridad Sobrescribe el archivo de copia de seguridad anterior.

Copias de seguridad incrementales Conserva copias de todos los archivos de copias de seguridad. Cada vez que se ejecuta un nuevo proceso por lotes, se adjunta un número al final del nombre del archivo de la nueva copia de seguridad.

***Nota:** si se quita la marca de Copias de seguridad, el proceso por lotes efectuado en el mismo formato de archivo sobrescribe el archivo original si el nombre es idéntico. No obstante, el proceso por lotes en un formato de archivo diferente crea un archivo y no desplaza ni suprime el archivo original.*

Procesos por lotes como archivos de comandos

Tras guardar el archivo de comandos en la carpeta Commands del disco duro, aparecerá en el menú Comandos de Fireworks.

Crear un archivo de comandos de proceso por lotes

- 1 Haga clic en Guardar archivo de comandos para crear el archivo de comandos.
- 2 Introduzca el nombre y el destino del archivo de comandos.

***Nota:** la ubicación exacta de esta carpeta varía. Las carpetas de comandos se encuentran en la carpeta Configuration dentro de la carpeta de la aplicación Fireworks y en la carpeta de configuración de usuario de Fireworks.*

- 3 Haga clic en Guardar.

Ejecutar un archivo de comandos por lotes

- 1 Siga uno de estos procedimientos:
 - En Fireworks, elija Comandos > Ejecutar archivo de comandos.
 - Fuera de Fireworks, haga doble clic en el nombre de archivo de archivo de comandos del disco duro.
- 2 Seleccione un archivo de comandos y haga clic en Abrir.

Arrastrar y colocar los archivos de comandos que se utilizan con frecuencia

- 1 Guarde el archivo de comandos.
- 2 Siga uno de estos procedimientos:
 - Arrastre el icono del archivo de comandos sobre el icono de Fireworks en el escritorio.
 - Arrastre el icono del archivo de comandos a un documento abierto de Fireworks.

***Nota:** también se pueden arrastrar varios archivos de comandos y archivos gráficos y colocarlos en Fireworks. Después de hacerlo, Fireworks procesa los archivos gráficos tantas veces como archivos de comandos se hayan arrastrado y colocado.*

Ampliación de Fireworks

Una extensión es un archivo de comandos, un panel de comandos, una biblioteca, un filtro, un patrón, una textura o una forma automática que se añade a la funcionalidad de Fireworks. Fireworks incluye Adobe Extension Manager que permite importar, instalar y eliminar extensiones fácilmente. En el menú Comandos aparece un conjunto de extensiones predeterminadas.

Si domina JavaScript, puede crear sus propias extensiones para Fireworks. También puede utilizar Fireworks Cross Product Communication Architecture para permitir que las aplicaciones ActionScript™ y C++ controlen Fireworks. Para más información, consulte la Ayuda de Ampliación de Fireworks.

Al instalar o crear extensiones, tenga en cuenta que:

- Cuando instala una extensión o personaliza un comando, Fireworks lo coloca en el menú Comandos.
- Las extensiones de terceros se almacenan en subcarpetas de la carpeta Configuration dentro de la carpeta de la aplicación Fireworks.
- Los comandos que se almacenan como archivos SWF en la carpeta Command Panels estarán disponibles como paneles del menú Ventana.
- Los comandos que cree y guarde con el panel Historial se guardarán en su carpeta de comandos de usuario.
- Para más información sobre la ampliación de Fireworks, consulte la Ayuda de Extension Manager y visite Fireworks Exchange en www.adobe.com/go/fireworks_exchange.

Abrir Extension Manager desde dentro de Fireworks

❖ Siga uno de estos procedimientos:

- Seleccione Comandos > Administrar extensiones.
- Seleccione Ayuda > Administrar extensiones.

Crear archivos de comandos

Creación de archivos de comandos mediante el panel Historial

El panel Historial incluye una lista de los pasos realizados durante el uso de Fireworks. Cada paso se almacena en una línea independiente del panel Historial, comenzando por el más reciente. De forma predeterminada, el panel incluye hasta 20 pasos. No obstante, este valor se puede modificar en cualquier momento.

Es posible guardar grupos de pasos del panel Historial como un comando que pueda reutilizar. Ya que los comandos guardados no son específicos de un documento, puede utilizarlos en cualquier documento de Fireworks.

Los comandos se guardan como archivos JSF en la carpeta Commands dentro de la carpeta de configuración de usuario de Fireworks.

Es posible ejecutar comandos registrados o una selección de acciones del panel Historial en cualquier momento.

Guardar pasos como un comando para su reutilización

1 Seleccione los pasos que va a guardar como un comando:

- Haga clic en un paso y, a continuación, mantenga pulsada la tecla Mayús y haga clic en otro para seleccionar un rango de pasos para guardarlo como un comando.
- Pulse la tecla Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) y haga clic para seleccionar pasos no contiguos.

2 Haga clic en el botón Guardar pasos como un comando de la parte inferior del panel Historial.

3 Introduzca el nombre del comando y haga clic en Aceptar.

Deshacer o rehacer pasos

❖ Siga uno de estos procedimientos:

- Arrastre el indicador de Deshacer hacia la parte superior del panel hasta llegar al último paso que desee deshacer o volver a reproducir.
- Haga clic en el recorrido del indicador de Deshacer de la parte izquierda del panel Historial.

***Nota:** los pasos que se han anulado con Deshacer se conservan en el panel Historial y aparecen resaltados en color gris.*

Cambiar el número de pasos registrados en el panel Historial

- 1 Seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Fireworks > Preferencias (Mac OS).
- 2 Modifique el valor en Pasos de Deshacer.

***Nota:** el registro de pasos adicionales requiere más memoria del equipo.*

Borrar todos los pasos

❖ Seleccione Borrar historial en el menú emergente de opciones del panel Historial.

La eliminación de pasos libera memoria y espacio en el disco. No se pueden deshacer las ediciones de los pasos eliminados.

Reproducir un comando guardado

- 1 Si es preciso, seleccione uno o más objetos.
- 2 Seleccione el comando en el menú Comandos.

Volver a reproducir una selección de pasos

- 1 Seleccione uno o más objetos.
- 2 Elija los pasos en el panel Historial.
- 3 Haga clic en el botón Reproducir de la parte inferior del panel Historial.

Los pasos marcados con una X no pueden repetirse, de modo que no será posible volver a reproducirlos. Las líneas separadoras indican que otro objeto ha pasado a estar seleccionado. Los comandos creados a partir de pasos que traspasan una línea separadora pueden generar resultados imprevisibles.

Aplicar pasos seleccionados a objetos en un gran número de documentos

- 1 Seleccione un rango de pasos.
- 2 Haga clic en el botón Copiar pasos al portapapeles.
- 3 Seleccione uno o varios objetos de cualquier documento de Fireworks.
- 4 Seleccione Edición > Pegar.

Repetir el último paso

❖ Seleccione Edición > Repetir archivos de comandos.

Creación de archivos de comandos con JavaScript

Para acabar con la tediosa tarea que supone realizar procesos repetitivos, cree su propio código JavaScript en un editor de texto para que se ejecute en Fireworks. Es posible modificar casi cualquier comando o configuración de Fireworks mediante JavaScript. Ya que Dreamweaver también utiliza JavaScript, puede escribir archivos de comandos que controlen Fireworks desde el propio Dreamweaver.

Para más información sobre la API de JavaScript, consulte *Ampliación de Fireworks*.

Creación de comandos y paneles con Flash

Para crear sus propios comandos o paneles de Fireworks, utilice Adobe Flash® para crear vídeos SWF que contengan código JavaScript. Almacene los vídeos que se utilizan como comandos en la carpeta Commands del disco duro. Almacene los vídeos que se utilizan como paneles en la carpeta Command Panels (por ejemplo, el panel Alinear).

Nota: la ubicación exacta de estas carpetas varía. Las carpetas Commands y Command Panels se encuentran en la carpeta Configuration dentro de la carpeta de la aplicación Fireworks y en la carpeta de configuración de usuario de Fireworks.

Administrar comandos

Nota: puede cambiar el nombre o eliminar cualquier comando que haya creado mediante la opción Administrar comandos guardados en Fireworks. Utilice Extension Manager para otros comandos y extensiones que se instalaron con Fireworks o que haya descargado e instalado desde el sitio Web de Adobe Exchange.

Cambiar el nombre de un comando que haya creado

- 1 Seleccione Comandos > Administrar comandos guardados y seleccione el comando.
- 2 Haga clic en Cambiar nombre, introduzca otro nombre y haga clic en Aceptar.

Borrar un comando que haya creado

❖ Siga uno de estos procedimientos:

- En Fireworks, elija Comandos > Administrar comandos guardados. Después, seleccione el comando y haga clic en eliminar.
- En el disco duro, borre el archivo de comandos JSF de la carpeta Commands dentro de la carpeta de configuración de usuario de Fireworks.

Nota: para cambiar el nombre de un comando o eliminar un comando incluido con Fireworks o que ha descargado de Adobe Exchange, abra Extension Manager.

Editar un comando con JavaScript

Los archivos de comandos se guardan como JavaScript y pueden editarse en cualquier editor de texto.

- 1 Desde el escritorio, abra la carpeta adecuada Commands o Command Panels del disco duro.
- 2 Abra el archivo de comandos en un editor de texto y modifique el código JavaScript.
- 3 Guarde y cierre el archivo de comandos.

Editar las acciones seleccionadas desde el panel Historial utilizando JavaScript

- 1 En Fireworks, seleccione un rango de pasos en el panel Historial.
- 2 Haga clic en el botón Copiar pasos al portapapeles que se encuentra en la parte inferior del panel Historial.
- 3 Cree un nuevo documento en una aplicación de edición de texto.
- 4 Pegue los pasos en el nuevo documento de texto y modifíquelos según sus necesidades.
- 5 Guarde y cierre el archivo de comandos.
- 6 Copie el archivo de comandos a la carpeta Commands de su disco duro.
 - Los comandos guardados directamente en la carpeta Commands o en el panel Historial aparecen de forma inmediata en el menú Comandos.
 - Los comandos que se encuentran en la carpeta Command Panels estarán disponibles en el menú Ventana una vez reiniciado Fireworks.

Capítulo 20: Preferencias y métodos abreviados de teclado

Los ajustes de preferencias de Fireworks le permiten controlar el aspecto general de la interfaz de usuario y personalizar aspectos de la edición y del uso de carpetas. Además, puede personalizar sus métodos abreviados de teclado.

Configuración de preferencias

- 1 Elija Edición > Preferencias (Windows) o Fireworks > Preferencias (Mac OS).
- 2 Seleccione la categoría de preferencias que desea modificar.
- 3 Realice las modificaciones que desee y haga clic en Aceptar.

Preferencias generales

Opciones de documento Para abrir la aplicación directamente en el espacio de trabajo, desactive Mostrar pantalla inicial. Para mantener las dimensiones de trazos y efectos al cambiar el tamaño de los objetos, desactive Escalar trazos y efectos.

Guardar archivos: Añadir iconos de vista previa (sólo para Mac OS) Visualiza u oculta las miniaturas de los archivos PNG de Fireworks en el disco duro. Desactive esta opción para mostrar el icono normal de Fireworks utilizado en los archivos PNG de Fireworks. Los cambios se realizarán después de guardar el archivo.

Número máximo de acciones de deshacer Establezca el número de pasos de deshacer entre 0 y 1009. Este ajuste se aplica tanto al comando Edición > Deshacer como al panel Historial. Un número mayor puede aumentar la cantidad de memoria requerida.

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

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

Colores predeterminados Selecciona los colores predeterminados para las pinceladas, los rellenos y los resaltes de trazados. Las opciones de Trazo y relleno no alteran de manera automática los colores del Herramientas. Estas opciones permiten cambiar los colores predeterminados del panel Herramientas.

Espacio de trabajo Seleccione Contraer paneles de iconos automáticamente para contraer de manera automática los paneles acoplados con sólo hacer clic en ellos.

Editar preferencias

Las preferencias de edición permiten controlar la forma del puntero y las ayudas visuales para objetos de mapa de bits.

Eliminar objetos al recortar Elimina de forma permanente los píxeles o los objetos que se encuentren fuera el cuadro delimitador de una selección al recortar un documento o cambiar el tamaño del lienzo.

Eliminar trazados al convertir en recuadro Elimina permanentemente el trazado después de su conversión en recuadro.

Cursores de tamaño de pincel Establece el tamaño y la forma de los punteros de la herramienta. En casos de pinceles grandes de muchas puntas, se utiliza el puntero en forma de cruz de forma predeterminada. Si esta opción y la opción Cursores precisos no están seleccionadas, aparecen los punteros de la herramienta.

Cursores precisos Sustituye los punteros de los iconos de las herramientas por el puntero en forma de cruz.

Desactivar “Ocultar bordes” Desactiva la opción Ocultar bordes cuando cambia la selección.

Mostrar vista previa de la pluma Muestra una presentación preliminar del siguiente segmento de trazado que se obtendrá al hacer clic con la herramienta Pluma.

Mostrar puntos sólidos Muestra los puntos seleccionados como atenuados y los no seleccionados como sólidos.

Resaltar posición del ratón Resalta los elementos que selecciona un simple clic de ratón.

Vista previa de arrastre Muestra una vista previa de la nueva ubicación del objeto al arrastrar.

Mostrar selectores de relleno Permite editar los rellenos en pantalla.

Distancia de selección Especifica la cercanía (entre 1 y 10 píxeles) que debe haber entre el puntero y un objeto para poder seleccionarlo.

Escala de 9 divisiones Desagrupa de manera automática las formas automáticas al utilizar la herramienta Escala de 9 divisiones y evita que el cuadro de diálogo le pregunte si desea desagrupar las formas.

Preferencias de guías y cuadrículas

Cuadros de color Al hacer clic en esta opción, aparece una ventana emergente en la que se puede seleccionar el color o escribir su valor hexadecimal.

Mostrar Muestra las guías o las cuadrículas en el lienzo.

Ajustar Ajusta los objetos a la guía o a las líneas de la cuadrícula.

Bloquear Al bloquear las guías colocadas previamente en su lugar, evita que se muevan de forma accidental al editar objetos.

Distancia de ajuste Especifica la distancia que debe existir (entre 1 y 10 píxeles) entre un objeto que está moviéndose y la línea de la guía o de la cuadrícula para que se ajuste a ella. La distancia de ajuste sólo funciona si está seleccionada la función Ajustar a cuadrícula o Ajustar a guías.

Configuración de cuadrícula Cambia el tamaño en píxeles de las celdas de la cuadrícula. Escriba los valores en los cuadros de espacio horizontal y vertical.

Preferencias de letra

Interlineado, Desplazamiento de línea Cambia el valor del incremento para los métodos abreviados de teclado.



Para crear una lista completa de métodos abreviados relacionados con la letra, consulte [“Creación de una hoja de referencia para el grupo de métodos abreviados actual”](#) en la página 297.

Mostrar nombres de fuentes en inglés Reemplaza los caracteres asiáticos en los menús de las fuentes.

Nota: este cambio se aplica después de reiniciar Fireworks.

Tamaño de vista previa de fuentes Especifica el tamaño de punto de los ejemplos de fuentes en los menús.

Número de fuentes recientes Determina el número máximo de fuentes utilizadas recientemente que se muestra sobre el divisor en los menús de fuentes.

Nota: este cambio se aplica después de reiniciar Fireworks.

Fuente predeterminada Especifica la fuente que reemplaza a las fuentes de los documentos que no se encuentran en el sistema.

Photoshop importa y abre las preferencias

Estas preferencias determinan el comportamiento de Fireworks al importar o abrir archivos de Photoshop. Para más información, consulte [“Funcionamiento con Photoshop”](#) en la página 269.

Mostrar el cuadro de diálogo Importar Muestra las opciones al importar archivos PSD mediante el comando Archivo > Importar.

Mostrar el cuadro de diálogo Abrir Muestra las opciones al arrastrar archivos PSD a Fireworks o utilizar el comando Archivo > Abrir.

Compartir capas entre estados Añade cada capa importada a todos los estados en el archivo de Fireworks. Si esta opción no está seleccionada, Fireworks añade cada capa a un estado independiente. Resulta de gran utilidad a la hora de importar archivos que pretenda usar como animaciones.

Imágenes de mapa de bits con efectos editables Permite editar los efectos de las imágenes de mapa de bits al importarlas. Las imágenes de mapa de bits no se pueden editar.

Imágenes de mapa de bits alisadas Importa las imágenes de mapa de bits y sus efectos como imágenes acopladas que no se pueden editar.

Texto editable Importa las capas de texto como texto editable. En Fireworks no es posible cambiar las opciones de formato del texto como el tachado, los superíndices, los subíndices o los guiones automáticos. Tampoco se pueden separar las ligaduras del texto original.

Imágenes de mapa de bits alisadas Importa las capas de texto como imágenes acopladas que no se pueden editar.

Trazados y efectos editables Permite la edición en las capas de formas y sus efectos relacionados.

Imágenes de mapa de bits alisadas Importa las capas de formas como imágenes acopladas que no se pueden editar.

Mapa de bits acoplados con imágenes de efectos editables Importa las capas de formas como imágenes acopladas pero permite editar los efectos asociados.

Efectos de capa Reemplaza los Efectos automáticos de Photoshop con filtros parecidos de Fireworks.

Máscaras de trazado de recorte Rasteriza y elimina máscaras de recorte, manteniendo el aspecto. Anule la selección de esta opción si desea editar estas máscaras en Fireworks. Tenga en cuenta que el aspecto es diferente del de Photoshop.

Preferencias Ejecutar y editar

Las preferencias de ejecución y edición controlan la manera en la que las aplicaciones externas ejecutan y editan gráficos en Fireworks.

- 1 Seleccione cualquiera de los siguientes menús emergentes:

Al editar con aplicaciones externas Determina si el archivo PNG original de Fireworks se abrirá al utilizar Fireworks para editar imágenes desde dentro de otras aplicaciones.

Al optimizar con aplicaciones externas Determina si el archivo PNG original de Fireworks se abrirá al optimizar un gráfico. Este ajuste no se aplica en Director ya que siempre abre y optimiza automáticamente un gráfico sin solicitar un archivo PNG de origen, incluso si se define esta preferencia con otro valor distinto en Fireworks.

- 2 Especifique cómo se deben editar las imágenes de Fireworks ubicadas en aplicaciones externas:

Utilizar siempre PNG origen Abre automáticamente el archivo PNG de Fireworks definido en Design Note como origen de la imagen colocada. Las actualizaciones se realizan tanto en el archivo PNG origen como en su correspondiente imagen colocada.

No utilizar nunca PNG origen Abre automáticamente la imagen de Fireworks colocada, con independencia de si existe o no un archivo PNG origen. Las actualizaciones sólo se realizan en la imagen colocada.

Preguntar al ejecutar Permite especificar cada vez si abrir o no el archivo PNG origen. Cuando se edita u optimiza una imagen colocada, Fireworks le solicita tomar una decisión de ejecución y edición. También es posible especificar preferencias de ejecución y edición generales en la respuesta a dicho mensaje.

Preferencias de filtros de conexión

Estas preferencias le permiten acceder a los filtros de conexión de Adobe Photoshop, a los archivos de texturas y a los archivos de patrones adicionales. Las carpetas de destino pueden encontrarse en su disco duro, en un CD-ROM, en una unidad de disco duro externa o en un volumen de red.

Los filtros de conexión de Photoshop aparecen en el menú Filtros y en el menú Añadir efectos del Inspector de propiedades de Fireworks. Las texturas o los patrones almacenados como archivos PNG, JPEG o GIF aparecen como opciones de los menús emergentes Patrón y Textura del Inspector de propiedades.

Para obtener más información sobre las texturas y los patrones, consulte [“Añadir textura a un trazo o un relleno”](#) en la página 120.

Restaurar las preferencias predeterminadas

- 1 Salga de Fireworks.
- 2 Localice el archivo de preferencias de Fireworks en su disco duro y bórralo.

La ubicación exacta de este archivo varía de un sistema a otro.

- 3 Reinicie Fireworks.

La próxima vez que se ejecute Fireworks se creará un nuevo archivo de preferencias que lo restaure a su configuración original.

Seleccionar y personalizar métodos abreviados de teclado

Fireworks permite utilizar métodos abreviados de teclado para seleccionar comandos de menú, elegir herramientas del panel Herramientas y acelerar diversas tareas que no tienen comandos de menú. Si está acostumbrado a utilizar los métodos abreviados de otra aplicación como Adobe FreeHand, Adobe Illustrator, Photoshop o productos que utilicen un estándar distinto, puede cambiar al conjunto de métodos abreviados que prefiera.

Seleccionar un conjunto de métodos abreviados

- 1 Seleccione Edición > Métodos abreviados de teclado (Windows) o Fireworks > Métodos abreviados de teclado (Mac OS).
- 2 Seleccione un conjunto de métodos abreviados en el menú emergente Conjunto actual y haga clic en Aceptar.

Crear métodos abreviados personalizados y secundarios

Puede crear métodos abreviados de teclado personalizados a partir de un conjunto preinstalado y, además, puede crear métodos abreviados secundarios que incluyan diferentes formas de realizar una acción.

Los métodos abreviados de teclado no pueden incluir las teclas modificadoras (excepto para los comandos de menú): Control, Mayús y Alt (Windows) o Comando, Mayús, Opción y Control (Mac OS). Deben incluir únicamente una sola letra o un solo número.

- 1 Seleccione Edición > Métodos abreviados de teclado (Windows) o Fireworks > Métodos abreviados de teclado (Mac OS).
- 2 Haga clic en el botón Duplicar conjunto.
- 3 Introduzca el nombre del conjunto personalizado y haga clic en Aceptar.
- 4 Seleccione la categoría de método abreviado apropiada en la lista de Comandos:
Comandos de menú Cualquier comando al que se accede mediante la barra de menú
Herramientas Cualquier herramienta del panel Herramientas.
Varios Una gama de acciones predefinidas
- 5 En la lista de comandos, seleccione el comando cuyo método abreviado desea modificar.
- 6 Haga clic en el cuadro de texto Pulsar la tecla y pulse las teclas que desee para el nuevo método abreviado.
- 7 Para añadir un método abreviado secundario a la lista de métodos abreviados, haga clic en el botón Añadir un nuevo método abreviado (+). Por lo demás, haga clic en Cambiar para reemplazar el método abreviado seleccionado.

Eliminar métodos abreviados personalizados y conjuntos de métodos abreviados

Eliminar un conjunto de métodos abreviados personalizados

- 1 Seleccione Edición > Métodos abreviados de teclado (Windows) o Fireworks > Métodos abreviados de teclado (Mac OS).
- 2 Haga clic en el botón Suprimir conjunto (icono de cubo de basura).

- 3 Seleccione un conjunto de métodos abreviados.
- 4 Haga clic en el botón Suprimir.

Eliminar un método abreviado personalizado

- 1 Seleccione el comando en la lista Comandos.
- 2 Seleccione el método abreviado personal en la lista de métodos abreviados.
- 3 Haga clic en el botón Suprimir un método abreviado seleccionado (-).

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

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

Nota: las hojas de referencia exportadas desde Fireworks utilizan la codificación UTF-8.

- 1 Seleccione Edición > Métodos abreviados de teclado (Windows) o Fireworks > Métodos abreviados de teclado (Mac OS).
- 2 Haga clic en el botón Exportar conjunto como HTML, situado junto al cuadro de texto Conjunto actual.
- 3 Escriba un nombre para la hoja de referencia y seleccione una ubicación para el archivo.
- 4 Haga clic en Guardar.

Utilización de archivos de configuración

Los archivos de configuración específicos del usuario le permiten personalizar funciones de Fireworks como estilos, métodos abreviados de teclado y comandos sin que se vea afectada la configuración de Fireworks para otros usuarios.

Fireworks también instala archivos de configuración maestros.

Nota: para ver los archivos de configuración, asegúrese de establecer las opciones de visualización de carpetas de modo que se muestren todos los archivos y carpetas. En algunos sistemas es posible que tenga que hacer clic en la opción Mostrar archivos de una carpeta para poder ver su contenido. Para obtener más información sobre la visualización de archivos y carpetas, consulte la ayuda de Windows.

Acerca de los archivos de configuración de usuario

Fireworks crea un conjunto diferente de archivos de configuración para cada usuario. Los archivos se almacenan en la carpeta Adobe/Fireworks CS4 de la carpeta de usuario Datos de programa (Windows) o Soporte de aplicación (Mac OS). La ubicación de esta carpeta varía en función del sistema operativo que utilice y de si utiliza un sistema multiusuario o monousuario. Para más información sobre la ubicación de esta carpeta, consulte la documentación del sistema operativo.

Nota: es posible que los nombres de algunas carpetas de sistema varíen en sistemas personalizados o en otros idiomas.

Acerca de los archivos de configuración maestros que afectan a todos los usuarios

Los archivos de configuración maestros contienen los ajustes predeterminados para Fireworks que afectan a todos los usuarios. Se encuentran en la carpeta de la aplicación Fireworks, en la ubicación en su disco duro donde se ha instalado Fireworks.

Nota: los usuarios de Mac OS deben conocer el concepto de paquete de Apple.

Al guardar la mayoría de ajustes, Fireworks cambiar los archivos de configuración del usuario en lugar de los archivos de configuración maestros. Esto se debe a que la mayoría de los usuarios de sistemas multiusuario no tienen acceso a todos los archivos.

Los usuarios con acceso de administrador pueden personalizar las funciones para todos los usuarios al modificar los archivos de configuración maestros.

Guardar un ajuste de configuración maestro para todos los usuarios

- ❖ Guarde o arrastre una copia del archivo en la ubicación correcta dentro de la carpeta de aplicación de Fireworks.

Ubicación del archivo de preferencias de Fireworks

Las preferencias de Fireworks se almacenan en un archivo denominado Fireworks CS4 Preferences.txt (Windows) o Fireworks CS4 Preferences (Mac OS). La ubicación de esta carpeta varía en función del sistema operativo.

- En Windows, las preferencias se encuentran en la carpeta de configuración de usuario de Fireworks.
- En Mac OS, las preferencias se encuentran en la carpeta Library/Preferences de la carpeta de usuario. Para obtener información sobre la ubicación de la carpeta de usuario de Mac OS, consulte la ayuda de Apple.

Nota: en Mac OS, la mayoría de archivos de configuración de Fireworks específicos del usuario se guardan en la carpeta Soporte de aplicación específica del usuario. El archivo de preferencias de Fireworks CS4 es una excepción.

Información sobre la instalación de Fireworks

Cuando desinstala o reinstala Fireworks, sus archivos de configuración de usuario no se modifican en la mayoría de los sistemas. Si desea volver a instalar Fireworks con los ajustes predeterminados, debe eliminar manualmente sus archivos de configuración de usuario antes de reinstalar la aplicación.

Si selecciona eliminar los archivos de preferencias y los archivos de configuración específicos del usuario durante el proceso de desinstalación, los archivos serán eliminados para todos los usuarios del sistema.

Ver el contenido del paquete (sólo para Mac OS)

En Mac OS, Fireworks se instala en un formato independiente denominado paquete de programa de aplicación. En el paquete de aplicación se almacena el archivo de aplicación de Fireworks, con todos los archivos predeterminados de configuración que se incluyen en Fireworks. De forma predeterminada, el contenido de un paquete está oculto.

- 1 Abra la ubicación de su disco duro en la que se encuentra instalado Fireworks.
- 2 Pulse la tecla Control y haga clic en el icono de Fireworks CS4 y seleccione Mostrar el contenido de un paquete.

Índice

A

abrir
 archivos WBMP 10
 GIF animados 213
 imágenes creadas en otras aplicaciones 9
 varios archivos como animaciones 214

aclarar
 áreas de mapas de bits 57

Aclarar, herramienta 57

activación del software 1

actualizaciones 3

actualizar divisiones 238

Actualizar HTML, comando 244

Administración de archivos, botón 257

Adobe AIR
 añadir eventos de ratón 203
 crear firma digital para 204
 vista previa de aplicación 203

Adobe Bridge 275

Adobe Exchange 3

Adobe Flex Builder 199, 201

Adobe XMP 275

agrupar objetos 51

ajustar
 matiz o saturación 66

Ajustar al lienzo 32

ajuste entre caracteres 97

ajustes de optimización
 comparar dos o cuatro ajustes 226
 compartir con otro usuario 228
 eliminar ajustes preestablecidos 228
 guardar 227
 JPEG 235
 preestablecer 226
 reutilizar 227

alfa, convertir imágenes 69

alinear objetos 53

alternar entre modelos de color 107

ampliar
 utilizar incrementos predeterminados 28

añadir
 estados 209
 estilos 150
 páginas 195

Añadir filtros, menú emergente 121

Añadir iconos de presentación preliminar, preferencia 292

animación 205
 abrir 213
 activar y desactivar estados 209
 asignar nombres a estados 209
 compartir capas en estados 208
 configurar demora de estado 209
 crear desde varios archivos 214
 editar 255
 estados 207
 gestionar estados 208
 movimiento 207, 239
 optimizar 213
 papel cebolla 211
 propiedades 206
 reproducir 212
 rotación 207
 vista previa 212
 visualizar varios estados 211

apertura
 archivos PSD 9

apilar objetos 52

archivo ACT, exportar 108

archivo de comando por lotes 287

archivo Léame 2

archivos de comando por lotes
 arrastrar y colocar 287

archivos de comandos 290
 archivos SWF de Flash 290

archivos de configuración 297
 maestro 297
 para todos los usuarios 298
 personalización para todos los usuarios 298

archivos de configuración del usuario 297

archivos EPS, abrir en Adobe Fireworks 9

archivos externos, convertir en imagen de intercambio 174

archivos JPEG
 ajustes de optimización 235
 comando Perfilear bordes de JPEG 236
 compresión selectiva de JPEG 235
 editar áreas seleccionadas 236
 progresivos 236
 seleccionar formato JPEG 227

Archivos PDF de Adobe, exportar 247

Archivos PDF, exportar 247

archivos PSD 9
 apertura desde Adobe Fireworks 9

archivos válidos, definición 282

archivos WBMP 10
 abrir desde Adobe Fireworks 10
 exportar a 227
 guardar 15

área de dibujo. *Véase* lienzo

área de trabajo
 información 17

áreas transparentes 232

arrastrar y colocar 10

Asistente Optimizar tamaño 223

Ayuda de comunidad 2

B

bar nav (navegación)
 crear 183

barra de colores 106, 107

barras nav (navegación)
 estado Sobre 174

biblioteca de símbolos 153

biblioteca de URL
 añadir URL 162
 añadir URL absolutas o relativas 160
 añadir URL utilizadas 162
 crear 161

Biblioteca, panel 153
 insertar símbolos de botón 186

bloquear capas 129

bloques de texto
 cambiar tamaño 93

BMP, guardar 15

borde de celda, propiedades 191

bordes
 biselados 123

bordes biselados 123

botones
 área activa 187
 barras de navegación 183
 crear 184
 definidos 184
 Editor de botones 184

- establecer un destino 187
- estados 184
- información general 184
- Bridge, Adobe 275
- brillo 66
 - ajustar en Illustrator 18
- buscar y reemplazar
 - colores que no son seguros para la Web 281
 - fuentes 280
 - seleccionar el origen de la búsqueda 279
 - texto 280
 - URL 281
 - usos 279
 - varios archivos 280
- búsqueda 279
- C**
- Calidad selectiva, botón 236
- Cambiar el tamaño, comando 90
- canvas
 - rotar 32
- capa de Web 131
- capas
 - activar 128
 - añadir y eliminar 128
 - bloquear 129
 - compartir 131
 - compartir en estados para la animación 208
 - desplazar 129
 - duplicar 128
 - eliminar de páginas maestras 197
 - expandir o contraer 129
 - exportar 240
 - nomenclatura 129
 - organizar 129
 - visualizar 129
- capas CSS
 - usar divisiones para exportar imágenes 199
- capas CSS, exportar 244
- Capas, panel
 - asignar nombres a divisiones 176
 - ver divisiones 167
- carpeta del usuario 297
- clonar
 - áreas de mapas de bits 57
 - imágenes 58
- codificación UTF-8 245
- color
 - ajustar 62
 - aplicar desde el panel Muestras 106
 - buscar y reemplazar no seguros para la Web 281
 - crear en Mezclador de colores 107
 - eliminar del panel Muestras 106
 - eliminar los no utilizados 229
 - invertir valores 67
 - modelos de color 107
 - muestra 56
 - preferencias de ajuste 292
 - reemplazar una muestra 106
 - rellenos 66
 - rellenos degradados 117
 - seleccionar profundidad de color 229
 - utilizar trama con colores seguros para la Web 110
 - ventana emergente 109
- color de 24 bits 228
- color de 32 bits 228
- colorear imágenes 66
- colores seguros para la Web 108, 231
- comando Borde 43
- comando Suavizar 43
- comando Transformación numérica 49
- comandos
 - proceso por lotes 286
- Comandos, menú 289
 - gestionar comandos guardados 290
- combinar trazados 87
- compartir
 - capas 131
 - paletas de color 109
- comportamiento de rollover simple 173
- comportamientos 173, 174, 254
 - Bar Nav Sobre 174
 - panel Comportamientos 173
- comportamientos de arrastrar y colocar
 - definición 170
 - eliminar 172
 - línea azul 170
- Comportamientos, panel 173
- composición 144
- compresión
 - ajustar 232
 - bordes de desenfoque 236
 - seleccionar tipo de archivo 227
 - selectiva 235
 - y optimizar 224
- Compresión selectiva de JPEG
 - Activar calidad selectiva 236
 - color del solapamiento 236
 - conservar calidad de texto 236
 - Preservar calidad de botón 236
- compresión selectiva de JPEG 235
- conjuntos de métodos abreviados 297
 - Consulte también* métodos abreviados de teclado
- conjuntos de métodos abreviados personalizados. *Consulte* métodos abreviados de teclado
- contornos 113
 - Véase también* trazos
- contraer capas 129
- contraste 66
- Convertir en símbolo, cuadro de diálogo 153
- convertir trazados 88
- copia de seguridad, durante Buscar y reemplazar 280
- copiar
 - estados 210
 - mapas de bits 45
 - píxeles 39
- copiar y pegar
 - instancias de símbolos 159
- copiar y pegar objetos de otras aplicaciones 10
- corrección de color
 - Curvas 64
 - Niveles 62
- corrección del color
 - brillo y contraste 66
 - usar el cuentagotas 65
- correo electrónico 247
- creación
 - símbolos de componente 156
- creación de prototipos
 - sitios Web e interfaces de software 194
- crear
 - páginas maestras 197
- cuadrícula
 - modificar tamaño de celdas 293
- cuadro Color de trazo 113
- cuadro de diálogo Editar trazo 114
- Cuentagotas, herramienta 106
- cuentagotas, puntero 56
- Cursores de tamaño de pincel, preferencia 293
- Cursores precisos, preferencia 293

D

demora de estado
animaciones 209

demora de estado, valor predeterminado 9

denominación automática de divisiones
cambiar el criterio de denominación predeterminado 177

Desactivar Ocultar bordes, preferencia 293

desagrupar objetos 51

descargas
actualizaciones, plugins y versiones de prueba 3

desenfocar
áreas de mapas de bits 57

Desenfocar, herramienta 57

deshacer 34

Design Notes para Dreamweaver 256

desplazarse por un documento 27

dibujar 75
convertir trazados rectos en curvos 81

distorsionar objetos 48

dividir trazados 88

doblar segmentos adyacentes 83

donuts 74

espirales 75

estrellas 73

flechas 74

formas de L 74

gráficos de sectores 75

líneas de conexión 74

polígonos 73

rectángulos biselados 74

rectángulos con chaflán 74

dibujo
rectángulos redondeados 73, 75

difuminar
áreas de mapas de bits 57

Difuminar, herramienta 57

Director
exportar a 273

insertar archivos de Adobe Fireworks 273

miembros del reparto 275

diseños CSS
reglas para diseñar 198

Distancia de selección, preferencia 293

distorsionar objetos 48

Distorsionar, herramienta 48

Dividir, comando 88

división
definición 164

divisiones 6
actualizar 238

cambiar el color 167

crear 165

editar divisiones de tablas de Adobe Fireworks en Dreamweaver 253

eliminar 169

exportar 238

mostrar u ocultar solapamiento de divisiones 226

polígono 165

superponer 169

texto 166

usar espaciador 178

usar tablas anidadas 178

documentos
guardar 13

intercambiar 27

varias vistas 29

Donut, herramienta 74

Dreamweaver 254
actualizar código HTML de Adobe Fireworks 252

bibliotecas 252

comando Optimizar imagen en Adobe Fireworks 255

convertir a Adobe Fireworks en el editor de imágenes predeterminado 255

Design Notes 256

editar animaciones de Adobe Fireworks 255

editar imágenes de Adobe Fireworks 252

ejecutar y editar imágenes de Adobe Fireworks 253

ejecutar y editar tablas de Adobe Fireworks 253

ejecutar y optimizar imágenes de Adobe Fireworks 255

marcadores de posición 249

preferencia de editor externo 256

preferencias de ejecución y edición 256

transferir archivos del sitio 257

E

Edición de imagen, panel 55

editar
acciones del panel Historial 291

capa única 130

Filtros automáticos 125

imágenes 55

menús emergentes 192

objetos de mapa de bits 55

objetos seleccionados 45

páginas 196

píxeles 38

rellenos degradados 118

trazados 84

editar trazados 91

Editor de botones
crear símbolos en 153

editar símbolos en 155

efectos
Filtros automáticos 121

iluminado 124

efectos de capa, Photoshop 125

efectos de iluminado 124

elementos de reemplazo 279

eliminar
capas de página maestra 197

estilos 150

máscaras 143

muestras 106

páginas 196

partes de un trazado 89

puntos 82

Eliminar espacio de trabajo, comando 24

Eliminar objetos al recortar, preferencia 293

entorno de trabajo 15

Enviar al fondo, comando 53

enviar documentos por correo electrónico en archivos adjuntos 247

Enviar hacia atrás, comando 53

escala
escala de 9 divisiones 49

opciones de interpolación 292

Escala de 9 divisiones
descripción 49

escala de 9 divisiones
herramienta para objetos estándar 51

símbolos 50

Escala, herramienta 47

escalar
gráficos 285

objetos 47

espaciado de caracteres. *Véase* ajuste entre caracteres

espaciado de letras. *Véase* ajuste entre caracteres

espaciado de líneas *Véase también* interlineado

espaciado del párrafo 99

espaciadores 178

- espacio de trabajo por defecto
 - restaurar 23
 - espacios de trabajo
 - personalizar 24
 - Espiral, herramienta 75
 - estados
 - activar y desactivar 209
 - compartir capas para la animación 208
 - configurar demora 209
 - eliminar 210
 - exportar 240
 - gestionar 208
 - invertir el orden de 210
 - papel cebolla 211
 - Estados, panel 208
 - estilo
 - romper vínculo 151
 - estilo libre, trazados 78
 - estilos
 - añadir 150
 - aplicar 149
 - aumentar iconos de vista previa 152
 - basados en estilos existentes 150
 - copiar atributos de 152
 - definidos 149
 - deshacer anular 152
 - duplicar 152
 - eliminar 150
 - exportar a biblioteca 151
 - importar 151
 - nuevo 150
 - estilos de texto
 - efectos 100
 - guardar nuevos 100
 - rellenos 100
 - trazos 100
 - Estilos, panel 149
 - Estrella, herramienta 75
 - estrellas 75
 - Exchange 3
 - expandir
 - capas 129
 - trazos 90
 - Expandir trazo, comando 90
 - exportación MXML 199, 201
 - exportar 236
 - a archivos WBMP 227
 - a Director 273
 - a Dreamweaver 252
 - a Flash 259
 - a FreeHand 266
 - a HomeSite 258
 - a Illustrator 266
 - a Photoshop 272
 - animaciones 213
 - capas como varios archivos 240
 - capas CSS 244
 - divisiones 175
 - en Photoshop 272
 - estados como varios archivos 240
 - formatos de archivo de animación 239
 - imágenes 237
 - páginas como archivos de imágenes 237
 - símbolos 160
 - ubicación predeterminada 237
 - UTF-8 245
 - XHTML 245
 - zonas interactivas 181
 - exportar a gráficos XML de Flash 201
 - exportar imágenes 6
 - Extension Manager 287
 - Extras 4
- F**
- fichas de documento 27
 - filtro Añadir ruido 71
 - Filtro automático Relleno de color 148
 - filtro Brillo/Contraste 66
 - filtro Buscar bordes 69
 - filtro Invertir 67
 - filtro Matiz/Saturación 66
 - filtro Perfilar 69
 - filtro Perfilar más 69
 - filtros
 - Añadir ruido 71
 - Brillo/Contraste 66
 - Buscar bordes 69
 - filtros de conexión de Photoshop 124
 - Invertir 67
 - Matiz/Saturación 66
 - Perfilar 69
 - Perfilar más 69
 - Filtros automáticos
 - activar o desactivar 122
 - aplicar a objetos 122
 - crear 126
 - editar 125
 - filtros de conexión de Photoshop 124
 - ordenar 125
 - Relleno de color 148
 - filtros de conexión 271
 - firma digital
 - crear con firma personal 204
 - Flash
 - exportar 259
 - importar archivos PNG de Adobe Fireworks en 259
 - Flecha, herramienta 74
 - flujo de trabajo en Adobe Fireworks 6
 - Forma de L, herramienta 74
 - formas 7
 - Formas automáticas 74
 - formato de archivo BMP 227
 - formato de archivo GIF
 - seleccionar 227
 - seleccionar una paleta de color 228
 - formato de archivo PNG
 - seleccionar 227
 - seleccionar una paleta de color 228
 - transparencia 263
 - formato de archivo TIFF, seleccionar 227
 - formato de texto
 - Véase también* fuentes, estilos de caracteres, estilos de párrafo
 - tipo latino o sin formato 94
 - formatos de archivo
 - BMP 227
 - GIF 227
 - JPEG 227
 - PNG 227
 - TIFF 227
 - FreeHand
 - colocar gráficos de Adobe Fireworks en 264
 - exportar a 266
 - fuentes
 - buscar y reemplazar 280
 - familias de fuentes 94
 - no disponibles 95
 - previsualizar 94
 - tratamiento de fuentes que faltan 103
 - fuentes compuestas
 - previsualizar en el menú Fuente 94
 - función Niveles automáticos para el ajuste del rango tonal 62
 - función Niveles para el ajuste del rango tonal 62
 - funciones de ajuste 293
 - fundido
 - selecciones de píxeles 42
 - Fundido, comando 61

- fundir 61
- fusionar trazados abiertos 84
- FXG
 - exportar a 201
- G**
- GIF, guardar 15
- girar
 - objetos 48
- GoLive 259
- gráfico de sectores 75
- gráficos de teléfono celular. *Véase* archivos WBMP
- gráficos de teléfono móvil. *Véase* archivos WBMP
- gráficos entrelazados 233
- gráficos WAP. *Véase también* archivos WBMP
- grupo de muestras, elegir personalizado 106
- guardar 236
 - animaciones 239
 - imágenes 237
- Guardar actual, comando 24
- guardar documentos 13
- Guardar espacio de trabajo, comando 24
- guías 33
 - Guías inteligentes 34
- guías de división
 - cambiar el color 167
 - eliminar 168
 - ver 167
- Guías inteligentes 34
- H**
- halos, eliminar 234
- herramienta Eliminación de ojos rojos 60
- Herramienta Línea flecha 74
- Herramienta Medición 74
- herramientas
 - Aclarar 57
 - Cuentagotas 56
 - Desenfocar 57
 - Difuminar 57
 - Distorsionar 48
 - Eliminación de ojos rojos 60
 - Escala 47
 - Lápiz 55
 - Lazo 38
 - Lazo polígono 38
 - Oscuracer 57
 - Perfilar 57
 - Recuadro 38
 - Recuadro oval 38
 - Sello 57
 - Sesgar 47
 - Subselección 140
 - transformar 46
 - Varita mágica 38
 - Zoom 28
- herramientas de transformación
 - Distorsionar 48
 - Escala 47
 - Sesgar 47
- Herramientas, panel 25
- Histograma 63
- Historial, panel 34
 - borrar todos los pasos 289
 - editar acciones 291
 - modificar el número de pasos 289
 - reproducir los pasos 289
- HomeSite
 - colocar HTML de Adobe Fireworks 258
 - colocar imágenes de Adobe Fireworks 257
- HTML
 - actualizar código HTML de Adobe Fireworks en Dreamweaver 252
 - Configuración 245
 - funcionamiento con GoLive y otros editores 259
 - insertar desde Adobe Fireworks en Dreamweaver 251
 - reemplazar versión anterior 244
 - Roundtrip 253
- I**
- iconos
 - paneles como 22
- Illustrator
 - exportar a 266
 - importar archivos a Adobe Fireworks 267
- iluminar
 - imágenes 59
- imagen de intercambio, imágenes externas para 174
- imágenes
 - exportar 237
 - guardar 237
 - panel Edición de imagen 55
 - seleccionar 38
 - seleccionar píxeles 38
- imágenes de icono. *Véase* miniaturas
- Imágenes de mapa de bits 7
- imágenes entramadas 54
- imágenes orientadas a objetos 7
- imágenes para teléfono móvil 10
- imágenes pegadas 11
- imágenes vectoriales 7
- imágenes WAP 10
- importación de archivos PNG 12
- importar
 - archivos de Photoshop 269
 - de cámara digital 12
 - estilos 151
 - símbolos 159
- importar texto 103
 - archivos de Photoshop 103
- imprimir archivos PDF de Adobe 247
- inclinación de objetos 47
- Información, panel 16
- insertar
 - HTML de Adobe Fireworks en Dreamweaver 251
 - imágenes de Adobe Fireworks en Dreamweaver 249
- Inspector de propiedades 26
 - contraer o expandir 26
 - desacoplar 26
 - enmascarar con 143
 - información de selección 37
 - trabajar con texto en 92
- instalación de fuentes 2
- instancias
 - colocar en documentos 153
 - definidas 153
 - editar 155
- integración con Flex 199, 201
- integrar con otras aplicaciones 249
- interactividad 6
- intercambiar paletas de color 108
- interfaces, creación de prototipos 194
- interpolación (escala) 292
- interpolación bicúbica, método de escala 292
- interpolación bilineal, método de escala 292
- interpolación de valor vecino más cercano, método de escala 292
- interpolación suave, método de escala 292
- Intersección, comando 88
- J**
- JPEG progresivos 236
- JPEG, guardar 15

L

Lápiz, herramienta 55
 lienzo 30
 modificar características 30
 recortar 32
 límites 113
 línea de base, desplazamiento 100
 Línea de conexión, herramienta 74
 líneas
 Véase también trazos

M

macros 290
 mapas de bits
 ajustar brillo y contraste 66
 ajustar color y tono 62
 ajustar matiz y saturación 66
 retocar 58
 mapas de imágenes 179
 crear 179
 exportar 181
 máscara de mapa de bits 132
 Máscara Flex
 crear en Fireworks 201
 exportar de Fireworks 202
 máscara vectorial 132
 máscaras 132
 activar 142
 agrupar objetos para formar una máscara 139
 añadir objetos a una selección enmascarada 142
 crear vacías 137
 desactivar 142
 eliminar 143
 mapa de bits 133
 modificar 141
 mover con objetos enmascarados 140
 reemplazar 142
 texto como máscara 135
 usar un objeto existente como 135
 vector 132
 máscaras de mapas de bits
 usar un objeto existente como 135
 máscaras vectoriales 132
 convertir en máscara de mapa de bits 144
 crear 134
 usar un objeto existente como 135
 matiz, ajustar 66
 menú de panel, mostrar 18

menús emergentes
 descripción 188
 diseñar aspecto 189
 editar 192
 establecer posición 191
 exportar 192
 propiedades avanzadas 190
 metadatos XMP 275
 métodos abreviados de teclado 296
 cambiar el conjunto actual 296
 conjuntos de métodos abreviados personalizados 296
 hoja de referencia para el conjunto actual 297
 hojas de referencia con codificación UTF-8 297
 métodos abreviados secundarios 296
 mezcla de colores 109
 Mezclador de colores 107
 crear colores con 107
 intercambiar colores de trazo y relleno en 105
 mezclar
 colores de objetos superpuestos 144
 definir modo de mezcla 148
 mezclar colores 109
 miniaturas
 seleccionar máscaras con 139
 modelo de color CMA 107
 modelo de color de escala de grises 107
 modelo de color hexadecimal 107
 modelo de color MSB 107
 modelo de color RVA 107
 modelos de color
 CMA 107
 escala de grises 107
 hexadecimal 107
 MSB 107
 RVA 107
 modo de mapa de bits
 aplicar con herramientas 25
 Modo Pantalla completa con menús 29
 Modo Pantalla estándar 29
 modos de mezcla 145
 Aclarado lineal 145, 146
 Aclarar 145
 Color 146
 Diferencia 146
 Invertir 146
 Luminosidad 146
 Luz focal 146

Luz intensa 146
 Luz lineal 146
 Matiz 146
 Mezcla definida 146
 Multiplicar 145
 Oscurecer 145
 Oscurecimiento lineal 145
 Pantalla 145
 Saturación 146
 Suprimir 146
 Tinta 146
 modos de visualización 29
 modos de visualización, cambiar 29
 mostrar
 reglas 33
 Mostrar puntos sólidos, preferencia 293
 Mostrar selección, comando 137
 Mostrar selectores de relleno, preferencias 293
 Mostrar todo, comando 137
 Mostrar vista previa de la pluma, preferencia 293
 mostrar y ocultar
 Guías inteligentes 34
 Motor de búsqueda de comunidad 2
 mover objetos
 con Guías inteligentes 34
 muestras, elegir personalizadas 106
 Muestras, panel 106
 eliminar un color 106
 reemplazar un color 106
 muestreo 11
 Multiple Master, fuentes 94

N

nombres de archivos, cambiar en un proceso por lotes 284
 nuevo muestreo
 objetos de mapa de bits 31

O

objetos
 agrupar 51
 apilar 52
 convertir en animación 206
 desagrupar 51
 distorsionar 48
 fusionar 130
 Guías inteligentes 34
 inclinan 47
 sesgar 47

- objetos vectoriales, remodelar 84
- objetos, ubicar pegados 11
- ocultar
 - capas 130
 - objetos de capas 130
- Ocultar selección, comando 137
- Ocultar todo, comando 137
- OpenType, fuentes
 - previsualizar 94
- optimizar 221
 - animaciones 213
 - imágenes de Adobe Fireworks desde Dreamweaver 255
 - uso del Asistente de exportación 221
- Optimizar imagen en Adobe Fireworks, comando 255
- optimizar imágenes 6
- Optimizar, panel 16
- Ortografía, comando 104
- oscurecer
 - áreas de mapas de bits 57
 - imágenes 59
- Oscurecer, herramienta 57
- P**
- Página de inicio 15
- páginas
 - añadir y eliminar 195
 - cambiar orden 196
 - crear vínculos entre 161
 - desplazarse entre 195
 - duplicar 196
 - editar 196
 - exportar como archivos de imágenes 237
 - maestras 197
 - mover 196
- páginas maestras
 - convertir en página normal 198
 - crear 197
 - eliminar capas 197
 - vincular con 197
- Paleta de color, panel 108
- paletas
 - Véase también* paneles
 - información 17
- paletas de color
 - Adaptable 228
 - Adaptable WebSnap 228
 - Blanco y negro 229
 - bloquear colores 231
 - editar 231
 - Escala de grises 229
 - establecer número de colores 229
 - Exacta 229
 - guardar 232
 - importar 229
 - optimizar 231
 - Personalizada 229
 - Sistema (Mac OS) 229
 - Sistema (Windows) 229
 - Uniforme 229
 - ver 230
 - Web 216 229
- paletas de color, intercambiar 108
- panel Herramientas, configurar 18
- Panel URL 160
- paneles 16
 - Véase también* paletas
- acoplar 19
- agrupar 21
- apilar 21
- Biblioteca 153
- contraer a iconos 22
- Herramientas 25
- Información 16
- información 17
- mostrar y ocultar 18
- mover 20
- Muestras 106
- Optimizar 16
- videos SWF como 290
- papel cebolla
 - definido 211
 - Editor de botones 184
- pegar HTML 243
- perfilar 69
 - áreas de mapas de bits 57
- Perfilar, herramienta 57
- Perforación, comando 89
- perspectiva, simular 47
- Photoshop
 - aplicar efectos de capa 125
 - capas agrupadas 132
 - exportar a 272
 - filtros de conexión 271
 - importar archivos a Adobe Fireworks 269
 - máscaras de capa 138
 - patrones 295
 - texturas 295
- Photoshop y Adobe Fireworks
 - exportar archivos PSD de Adobe Fireworks 272
 - importar archivos PSD en Adobe Fireworks 269
- PICT, formato de archivo 227
- pinceles
 - opciones de trazo 115
- píxeles 7
 - clonar 58
 - copiar 39
 - cortar 39
 - fundir 61
 - mover 39
 - rango tonal 63
 - seleccionar 38
 - seleccionar área alrededor de un recuadro 43
 - suavizado del borde de un recuadro 43
- plugins
 - en la tienda de Adobe 3
- Pluma, herramienta 79
 - añadir puntos con 82
 - eliminar puntos con 82
 - segmentos rectos 79
- Polígono inteligente, herramienta 75
- polígonos 73
- preferencia de editor externo 256
- preferencias 292
 - colores predeterminados 292
 - de letra 293
 - ejecutar y editar 256
 - filtros de conexión 295
 - generales 292
 - importación de archivos de Photoshop 294
 - opciones de edición 293
 - opciones de ejecución y edición 295
 - opciones de interpolación 292
 - restaurar predeterminadas 295
 - ubicación del archivo 298
- preferencias de ejecución y edición 256
- Preferencias de guías, cuadrículas y divisiones 293
- presentación preliminar
 - con Presentación preliminar de la exportación 221
- píxeles de un color determinado 230
- trazos 114

- Presentación preliminar de la exportación 221
 - área de desplazamiento 222
 - comparar ajustes de optimización 222
 - optimizar 221
 - presentación preliminar 221
 - presentación preliminar de la optimización 221
 - zoom 222
- proceso por lotes 281
 - comandos 286
 - copia de seguridad de archivos 286
 - escalar gráficos 285
 - guardar archivos 283
 - guardar como archivos de comando 287
 - nombres de archivos 284
- Programa de mejora de productos de Adobe 1
- propiedades de diapositiva 216
- propiedades de instancia 187
- propiedades interactivas de botón 187
- propiedades, ver en Inspector de propiedades 26
- prototipos
 - aplicaciones Flex 199
 - exportar a Adobe PDF 247
- puntos
 - añadir 82
 - cambiar segmentos adyacentes 83
 - convertir 81
 - convertir rectos en curvos 81
 - doblar segmentos adyacentes 83
 - eliminar 82
 - mover 83
- puntos de esquina 79
- R**
 - rango tonal 62
 - ajustar con Curvas 64
 - ajustar con Niveles 62
 - recortar el lienzo 32
 - Recortar, comando 89
 - Rectángulo biselado, herramienta 74
 - Rectángulo con chafán, herramienta 74
 - rectángulos
 - esquinas redondeadas 73, 76
 - rectángulos redondeados
 - básico 73
 - forma automática 75
 - recuadros 38
 - contraer 42
 - mover 42
 - seleccionar área alrededor 43
 - seleccionar píxeles mediante intersección 42
 - suavizado 43
 - transferir a otro objeto 43
 - recursos en línea 4
 - reducir puntos 89
 - registro del software 1
 - reglas 33
 - relieve 123
 - rellenos
 - ajustar 119
 - añadir textura a 120
 - aplicar patrón 117
 - aplicar rellenos de color 66
 - dibujar sobre trazos 116
 - editar degradado 118
 - guardar degradado 119
 - guardar degradado personalizado 119
 - intercambiar colores de trazo y relleno 105
 - mover 119
 - relleno de tramado para la Web 110
 - rotar 119
 - transformar degradado 118
 - transformar patrón 118
 - rellenos de patrón
 - ajustar 119
 - aplicar 117
 - mover 119
 - rotar 119
 - transformar 118
 - rellenos degradados
 - ajustar 119
 - ajustar transición de color 118
 - añadir color nuevo 118
 - aplicar 117
 - cambiar colores 118
 - convertir imágenes en transparencias 69
 - editar 118
 - eliminar color de 118
 - guardar personalizados 119
 - mover 119
 - rotar 119
 - transformar 118
 - rellenos sólidos
 - añadir textura a 120
 - remodelar objetos vectoriales 86
 - reproducir
 - animaciones 212
 - comandos guardados 289
 - macros 289
 - reproducir animaciones 212
 - Resaltar posición del ratón, preferencia 293
 - revisión de ortografía 104
 - rollover simple 173
 - rollovers 6
 - área activa 187
 - barras de navegación 183
 - comportamiento de rollover simple 173
 - crear 184
 - definidos 169
 - intercambio de imagen 171
 - simple 173
 - rollovers de intercambio de imagen
 - con división única 171
 - rollovers desunidos
 - añadir a zonas interactivas 181
 - crear 172
 - rollovers simples 171
 - crear 173
 - romper
 - vínculo al estilo 151
- S**
 - sangrar texto 99
 - saturación, ajustar 62
 - searching
 - Consulte también* búsqueda y reemplazo
 - Sección, herramienta 75
 - segmentos curvos, editar 81
 - segmentos rectos, editar 81
 - segmentos, convertir 81
 - seleccionar
 - anular la selección de un objeto 38
 - área alrededor de un recuadro 43
 - bordes fundidos 61
 - copiar selecciones 44
 - fundido de una selección de píxeles 42
 - imágenes 38
 - mover selecciones 44
 - objetos agrupados 52
 - píxeles 38
 - selección de píxeles flotantes 44
 - suavizado del borde de un recuadro 43
 - zonas de píxeles 39

selecciones de píxeles flotantes

- crear 44
- mover 44

selector de colores del sistema 108

Sello, herramienta 57

sesgar objetos 47

Sesgar, herramienta 47

símbolos

- cambiar a la edición de páginas 154
- cambiar nombre 154
- colocar instancias 153
- colocar instancias en documentos 153
- componentes 156
- crear 153
- definidos 153
- duplicar 154
- editar 154
- eliminar 155
- escala de 9 divisiones 49
- exportar 160
- guardar como símbolos de componente 157
- importar 159
- intercambiar 155
- modificar 154

símbolos de botón

- editar 186
- insertar en un documento 186

símbolos de componente 156

- añadir a documentos 156
- creación 156

símbolos sofisticados. Véase símbolos de componente

simplificar trazados 89

Simplificar, comando 89

software

- activación 1
- descargas 3
- registro 1

sombras 124

sombras interiores 124

suavizado

- color de fondo determinado 234
- eliminar halos 234
- suavizar bordes del texto 99

Subselección, herramienta

- seleccionar máscaras con 140
- unir automáticamente trazados con 84

superponer divisiones 169

T

tabla de colores 230

- actualizar 230
- muestra bloqueada en 230
- muestra con varios atributos en 230
- muestra editada en 230
- muestra segura para la Web en 230
- muestra transparente en 230
- seleccionar colores en 230

tablas

- abrir de páginas HTML 10
- reconstituir de páginas HTML 10

tablas anidadas 178

tamaño de archivo

- configurar pérdida para reducir el tamaño 232
- reducir la calidad 235

tamaño en puntos 94

texto

- ajustar anchura de carácter 100
- alineación 98
- buscar y reemplazar 280
- color 96
- dirección del 98
- divisiones 166
- espaciado de párrafo 99
- estilo de 94
- formatear 93
- información general 92
- introducir 92
- orientación 98
- revisar ortografía 104
- sangrar 99

texto alt (alternativo) 175

- asignar a botones o instancias 188

texto, formato

- fuentes 94
- tamaño 94

textura

- añadir a rellenos 120
- añadir a trazos 120

TIFF, guardar 15

tipo de fuente. Véase fuentes

tiradores de punto 81

tiradores, transformar 46

tono, ajustar 62

Traer al frente, comando 53

Traer hacia adelante, comando 53

tramado 231

transformar

- mediante arrastre 46
- numéricamente 49
- objetos 46
- rellenos de patrón 118
- rellenos degradados 118
- texto 102

transformar objetos

- con Guías inteligentes 34

transparencia 232

- añadir o eliminar colores 233
- convertir imágenes a transparencia degradada 69
- en archivos PNG 263
- Consulte también* opacidad

trazado

- reducir 85

Trazado, panel 91

trazados

- añadir textura de trazo 120
- cambiar forma 83
- convertir rectos en curvos 81
- copiar y pegar 267
- crear trazos personalizados 114
- dividir 88
- doblar segmentos adyacentes 83
- estirar 85
- intercambiar colores de trazo y relleno 105
- recortar 89

trazados compuestos 87, 88

trazados de texto

- cambiar forma de trazado 101
- convertir texto en trazado 102
- editar texto amoldado a un trazado 101
- mover el punto de inicio del texto 102
- separar del trazado 101
- unir texto a un trazado 101

trazar puntos 79

trazos 113

- añadir textura 120
- bordes de 113
- cambiar centrado 115
- crear personalizados 114
- definir sensibilidad 115
- dibujar relleno sobre 116
- elegir 113
- intercambiar colores de trazo y relleno 105
- reorientar 115
- texturas 113

TrueType, fuentes 94

Type 1, fuentes 94

U

Unión, comando 88

URL

- asignar a botones o instancias 188

- asignar a un objeto Web 162

- buscar y reemplazar 281

URL absolutas, añadir 160

URL relativas, añadir 160

URL, biblioteca 160

utilizar trama

- con colores seguros para la Web 110

V

ventanas

- mover 19

versiones de prueba 3

vídeos SWF 290

vídeos SWF de Flash 290

vincular con páginas maestras 197

Vista previa de arrastre, preferencia 293

Vista previa, botón 225

volver a dibujar trazados 86

Volver a dibujar, herramienta 86

volver a muestrear

- descripción 31

- objetos vectoriales 31

X

XHTML 245

Z

zonas interactivas 6

- aplicar rollovers de arrastrar y colocar 181

- asignar URL 175

- crear 179

- irregulares 180

- sobre las divisiones 182

zoom 27

Zoom, herramienta 28