

# ADOBE® FIREWORKS® CS5 gebruiken

## **Juridische kennisgevingen**

Zie [http://help.adobe.com/nl\\_NL/legalnotices/index.html](http://help.adobe.com/nl_NL/legalnotices/index.html) voor juridische kennisgevingen.

# Inhoud

## Hoofdstuk 1: Nieuw in Fireworks

Verbeterde prestaties, stabiliteit .....	1
Pixelprecisie .....	1
Adobe Device Central-integratie .....	1
Ondersteunde workflows met Flash Catalyst en Flash Builder .....	1
Verbeterde uitbreidingsmogelijkheden .....	1
Stalen delen in de gehele suite .....	2

## Hoofdstuk 2: De basisbeginselen van Fireworks

Werken in Fireworks .....	3
Vector- en bitmapafbeeldingen .....	4
Een nieuw Fireworks-document maken .....	5
Sjablonen .....	6
Bestanden openen en importeren .....	6
Fireworks PNG-bestanden maken van HTML-bestanden .....	8
Objecten in een Fireworks-document invoegen .....	8
Fireworks-bestanden opslaan .....	11

## Hoofdstuk 3: Werkruimte

Basisbeginselen van werkruimten .....	13
Door documenten navigeren en deze weergeven .....	27
Het canvas wijzigen .....	29
Voorvertoning in browser .....	34
Meerdere acties ongedaan maken en herhalen .....	35

## Hoofdstuk 4: Objecten selecteren en transformeren

Objecten selecteren .....	37
Een selectie wijzigen .....	38
Pixels selecteren .....	39
Geselecteerde objecten bewerken .....	47
9-delige schaling .....	51
Meerdere objecten organiseren .....	54

## Hoofdstuk 5: Werken met bitmaps

Bitmaps maken .....	57
Bitmaps bewerken .....	58
Bitmaps retoucheren .....	60
De kleur en de toon van een bitmap aanpassen .....	65
Bitmaps vervagen en verscherpen .....	72
Ruis aan een afbeelding toevoegen .....	74

## Hoofdstuk 6: Werken met vectorobjecten

Basisvormen .....	76
Automatische vormen .....	81

Vrije vormen .....	85
Samengestelde vormen .....	91
Speciale vectorbewerkingstechnieken .....	92
<b>Hoofdstuk 7: Werken met tekst</b>	
Tekst invoeren .....	100
Tekst selecteren .....	101
Tekst opmaken en bewerken .....	102
<b>Hoofdstuk 8: Kleur, lijnen en vullingen toepassen</b>	
Kleuren toepassen .....	114
Stalen opslaan .....	120
Het deelvenster Kuler .....	121
Lijnen en vullingen toepassen .....	123
<b>Hoofdstuk 9: Actieve filters gebruiken</b>	
Actieve filters toepassen .....	131
Actieve filters bewerken en aanpassen .....	135
<b>Hoofdstuk 10: Lagen, maskers en overvloeiingen</b>	
Lagen .....	137
Maskers .....	142
Overvloei en transparantie .....	154
<b>Hoofdstuk 11: Stijlen, symbolen en URL's</b>	
Stijlen .....	159
Symbolen .....	163
URL's .....	171
<b>Hoofdstuk 12: Segmenten, rollovers en hotspots</b>	
Segmenten maken en bewerken .....	175
Interactieve segmenten .....	180
Segmenten voorbereiden voor het exporteren .....	186
Hotspots en afbeeldingen met hyperlinks .....	190
<b>Hoofdstuk 13: Knoppen en pop-upmenu's maken</b>	
Basisbeginselen van navigatie .....	194
Knopsymbolen maken .....	194
Knopsymbolen bewerken .....	197
Pop-upmenu's .....	200
<b>Hoofdstuk 14: Een prototype maken van websites en toepassingsinterfaces</b>	
Workflow voor het maken van prototypen .....	205
Werken met Fireworks-pagina's .....	206
Op CSS-gebaseerde lay-outs maken .....	211
Prototype maken van Flex-toepassingen .....	213
Prototype maken van Adobe AIR-toepassingen .....	215

**Hoofdstuk 15: Animaties maken**

Basisbeginselen van animaties .....	218
Animatiesymbolen maken .....	219
Animatiesymbolen bewerken .....	220
Frames .....	222
Frames bewerken .....	224
Semitransparante lagen .....	226
Tweening .....	226
Een animatie voorvertonen .....	226
Een animatie optimaliseren .....	227
Werken met bestaande animaties .....	228
Twist and Fade-animaties maken .....	229

**Hoofdstuk 16: Presentaties maken**

Een presentatie maken en schikken .....	231
Een presentatie aanpassen .....	232
Een aangepaste Fireworks-albumspeler maken .....	234

**Hoofdstuk 17: Optimaliseren en exporteren**

De wizard Exporteren gebruiken .....	237
Voorvertoning afbeelding gebruiken .....	237
Optimaliseren in de werkruimte .....	240
GIF-, PNG-, TIFF-, BMP- en PICT-bestanden optimaliseren .....	244
JPEG-bestanden optimaliseren .....	251
Exporteren uit de werkruimte .....	253
Een Fireworks-document verzenden als een e-mailbijlage .....	265

**Hoofdstuk 18: Fireworks gebruiken met andere toepassingen**

Werken met Dreamweaver .....	266
Werken met HomeSite, GoLive en andere HTML-editors .....	274
Werken met Flash .....	276
Werken met Illustrator .....	282
Werken met Photoshop .....	283
Werken met Director .....	289
Metagegevens over afbeeldingen delen met Adobe XMP .....	291
Voorvertoning van Fireworks-documenten weergeven in mobiele emulators .....	294

**Hoofdstuk 19: Taken automatiseren**

Zoeken en vervangen .....	296
De bron voor de zoekactie selecteren .....	297
Opties instellen voor het zoeken en vervangen in meerdere bestanden .....	297
Tekst zoeken en vervangen .....	298
Lettertypen zoeken en vervangen .....	298
Kleuren zoeken en vervangen .....	298
URL's zoeken en vervangen .....	298
Niet-webveilige kleuren zoeken en vervangen .....	299
Batchverwerking .....	299
Opdrachten voor batchverwerking gebruiken .....	303

**Inhoud**

Fireworks uitbreiden .....	305
Scripts maken .....	306
Opdrachten beheren .....	308
 <b>Hoofdstuk 20: Voorkeuren en sneltoetsen</b>	
Voorkeuren instellen .....	310
Sneltoetsen selecteren en aanpassen .....	314
Configuratiebestanden gebruiken .....	315
Fireworks opnieuw installeren .....	316
Pakketinhoud weergeven (alleen Mac OS) .....	316

# Hoofdstuk 1: Nieuw in Fireworks

## Verbeterde prestaties, stabiliteit

- Talloze verbeteringen aan veelgebruikte gereedschappen in Fireworks die u helpen uw werkefficiëntie te verbeteren
- Snellere algemene prestaties
- Meer controle over de plaatsing van pixels voor ontwerpelementen
- Bijgewerkt gereedschap voor samengestelde paden

## Pixelprecisie

De verbeterde pixelprecisie zorgt ervoor dat uw ontwerpen er helder en zuiver uitzien op elk apparaat. Snel en eenvoudig ontwerpelementen corrigeren die niet worden weergegeven op een hele pixel.

## Adobe Device Central-integratie

Met Adobe Device Central kunt u profielen selecteren voor mobiele of andere apparaten en vervolgens een geautomatiseerde workflow starten om een Fireworks-project te maken. Het project heeft het schermgrootte en de resolutie van het doelapparaat. Zodra het ontwerp is voltooid, kunt u onder verschillende omstandigheden een voorvertoning van het ontwerp weergeven met behulp van de emulatiefuncties van Device Central. U kunt ook aangepaste ontwerpprofielen maken.

Verbeterde workflows voor mobiele ontwerpen, inclusief emulatie van interactieve ontwerpen met integratie met Adobe Device Central.

## Ondersteunde workflows met Flash Catalyst en Flash Builder

Geavanceerde gebruikersinterfaces en interactieve inhoud maken met behulp van nieuwe workflows tussen Fireworks en Flash Catalyst. Design in Fireworks, en objecten, pagina's of hele documenten selecteren om te exporteren via FXG, een nieuwe, op XML gebaseerde afbeeldingsindeling voor de Adobe Flash Platform-gereedschappen. Uw ontwerpen efficiënt exporteren naar Flash Professional, Flash Catalyst en Flash Builder via een aanpasbaar, uitbreidbaar script.

## Verbeterde uitbreidingsmogelijkheden

Meer controle bij het werken met andere toepassingen: verbeterde API die voor gebruikers uitbreidbare exportscripts, batchverwerking en geavanceerde controle over de FXG-bestandsindeling ondersteunt.

## Stalen delen in de gehele suite

Betere controle over de kleurnauwkeurigheid dankzij de functie in Fireworks voor het handig delen van stalen tussen Creative Suite-toepassingen. De mogelijkheid om de ASE-bestandsindeling te delen bevordert een uniforme kleuruitwisseling tussen ontwerpers, bijvoorbeeld tussen ontwerpers die Adobe kuler gebruiken.



# Hoofdstuk 2: De basisbeginselen van Fireworks

## Werken in Fireworks

Adobe® Fireworks® is een veelzijdig programma voor het maken, bewerken en optimaliseren van grafische webelementen. U kunt zowel bitmap- als vectorafbeeldingen maken, webeffecten zoals rollovers en pop-upmenu's ontwerpen, afbeeldingen uitsnijden en optimaliseren om de bestanden kleiner te maken. Bovendien kunt u tijd besparen door taken te automatiseren die u vaak moet uitvoeren. U kunt een document exporteren of opslaan als een JPEG-bestand, GIF-bestand of een bestand met een andere indeling. Deze bestanden kunnen worden opgeslagen samen met HTML-bestanden die HTML-tabellen en JavaScript-code bevatten, zodat u ze kunt gebruiken op het web.

Zie [www.adobe.com/go/lrvid4032\\_fw\\_nl](http://www.adobe.com/go/lrvid4032_fw_nl) voor een videozelfstudie over de basisbeginselen van Fireworks.

## Vector- en bitmapobjecten tekenen en bewerken

Het deelvenster Gereedschappen bevat afzonderlijke secties met gereedschappen voor het tekenen en bewerken van vector- en bitmapobjecten. Het gereedschap dat u selecteert, bepaalt of het object dat u maakt, een vector- of een bitmapobject is. Nadat u een object of een tekst hebt getekend, kunt u allerlei gereedschappen, effecten, opdrachten en technieken gebruiken om de grafische objecten te verbeteren of om interactieve navigatieknoppen te maken.

U kunt grafische objecten ook importeren en bewerken in de indelingen JPEG, GIF, PNG, PSD en in vele andere bestandsindelingen.

## Interactieve elementen aan afbeeldingen toevoegen

Segmenten en hotspots zijn webojecten waarmee interactieve gebieden in een webafbeelding worden aangegeven. Met segmenten wordt een afbeelding opgedeeld in secties die kunnen worden geëxporteerd en waarop u rollovers, animaties en URL-koppelingen (Uniform Resource Locator) kunt toepassen. Op een webpagina wordt elk segment in een tabelcel weergegeven.

Gebruik de rollover-handgrepen voor slepen en neerzetten op segmenten en hotspots om snel gedrag voor het wisselen van afbeeldingen en rollover aan afbeeldingen toe te wijzen. Gebruik de knopbewerker of de editor voor pop-upmenu's van Fireworks om speciale, interactieve objecten te maken om door websites te navigeren.

## Afbeeldingen optimaliseren en exporteren

Gebruik de krachtige optimalisatiefuncties van Fireworks om voor geëxporteerde afbeeldingen de juiste balans te vinden tussen bestandsgrootte en acceptabele weergavekwaliteit. Welk type optimalisatie u kiest, hangt af van de behoeften van uw gebruikers en van de inhoud.

Nadat u de afbeeldingen hebt geoptimaliseerd, moet u ze exporteren voor gebruik op het web. U kunt vanuit het PNG-bronbestand van Fireworks bestanden op verschillende manieren exporteren, bijvoorbeeld als JPEG-bestand, GIF-bestand, geanimeerde GIF en als HTML-tabellen met gesegmenteerde afbeeldingen in meerdere bestandstypen.

## Vector- en bitmapafbeeldingen

Op computers worden afbeeldingen in de *vectorindeling* of de *bitmapindeling* weergegeven. Als u het verschil kent tussen deze twee indelingen, weet u beter hoe Fireworks werkt. Fireworks bevat zowel gereedschappen voor vectorafbeeldingen als voor bitmapafbeeldingen en in het programma kunnen beide indelingen worden geopend of geïmporteerd.

### Vectorafbeeldingen

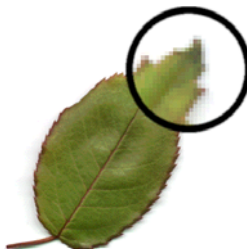
Bij vectorafbeeldingen worden afbeeldingen opgebouwd uit lijnen en curven (vectoren) die gegevens over kleur en positie bevatten. De afbeelding van een blad kan bijvoorbeeld worden gedefinieerd door een reeks punten waarmee de omtrek van het blad wordt aangegeven. De kleur van het blad wordt bepaald door de kleur van de omtrek van het blad (de *lijn*) en de kleur van het gebied dat door de omtrek wordt omsloten (de *vulling*).



Vectorafbeeldingen zijn resolutieonafhankelijk. Dit houdt in dat de weergavekwaliteit van een vectorafbeelding niet wordt gewijzigd wanneer u de kleur wijzigt, de afbeelding verplaatst, de grootte of de vorm wijzigt of wanneer de resolutie van het uitvoerapparaat verandert.

### Bitmapafbeeldingen

Bitmapafbeeldingen worden opgebouwd uit punten (*pixels*) die in een raster worden geordend. Uw computerscherm is een groot raster van pixels. In een bitmapversie van het blad wordt de afbeelding bepaald door de locatie en de kleurwaarde van elke pixel in het raster. Aan elke pixel wordt een kleur toegewezen. Wanneer de pixels met de juiste resolutie worden weergegeven, vormen de punten één geheel, zoals de tegels in een mozaïek.



Wanneer u een bitmapafbeelding bewerkt, bewerkt u pixels en geen lijnen en curven. Deze bitmapafbeeldingen zijn resolutieafhankelijk, wat inhoudt dat de gegevens die de afbeelding definiëren worden bepaald door een raster van een bepaalde grootte. Als een bitmapafbeelding groter wordt gemaakt, worden de pixels in het raster opnieuw verdeeld. Dit kan tot gevolg hebben dat de randen van de afbeelding er onregelmatig uitzien. Als er een bitmapafbeelding wordt weergegeven op een uitvoerapparaat met een lagere resolutie dan de resolutie van de afbeelding zelf, kan dit ook een negatief effect op de kwaliteit van de afbeelding hebben.

## Een nieuw Fireworks-document maken

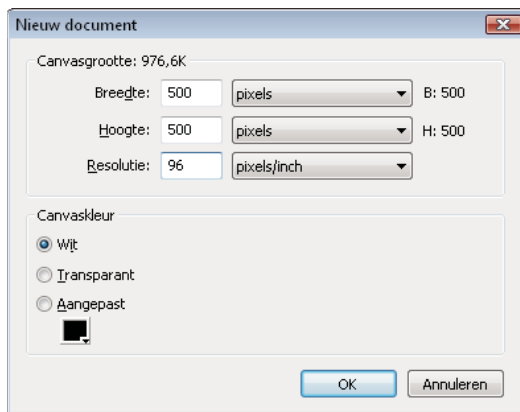
Nieuwe documenten worden in Fireworks als PNG-documenten (Portable Network Graphic) opgeslagen. PNG is de programma-eigen bestandsindeling van Fireworks.

Afbeeldingen die in Fireworks worden gemaakt, kunnen in diverse webindelingen en grafische indelingen worden geëxporteerd of opgeslagen. Het originele Fireworks PNG-bestand blijft echter bewaard, ongeacht de instellingen die u voor optimalisatie en export selecteert, zodat u de afbeelding later gewoon weer in Fireworks kunt bewerken.

### Een nieuw document maken

- 1 Selecteer Bestand > Nieuw.

Het dialoogvenster Nieuw document wordt weergegeven.



- 2 Geef de documentinstellingen op en klik op OK.

**Opmerking:** gebruik het pop-upvenster met het kleurvak Aangepast om een aangepaste canvaskleur te selecteren.

### Standaardafmetingen instellen voor nieuwe documenten

Wanneer u Fireworks voor de eerste keer opent, worden standaard de onderstaande waarden voor afmetingen weergegeven in het dialoogvenster Nieuw document:

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

De instellingen in het dialoogvenster Nieuw document worden niet gewijzigd wanneer u in Fireworks de canvasgrootte wijzigt.

De standaardinstellingen worden gewijzigd wanneer u een object kopieert. De afmetingen van het gekopieerde object (op het klembord) worden automatisch gebruikt voor de afmetingen in het dialoogvenster Nieuw document.

Voer de volgende handelingen uit om de objectafmetingen op het klembord te wissen (Windows):

- 1 Maak een document met de gewenste afmetingen.
- 2 Sla het document op en sluit Fireworks.
- 3 Open Fireworks opnieuw en maak een document.

De afmetingen van het eerder opgegeven document worden weergegeven in het dialoogvenster Nieuw document.

Voor Mac OS behoudt Fireworks de afmetingen van een eerder gekopieerd object bij het maken van een nieuw document. De reden hiervoor is dat de inhoud van het klembord wordt bewaard totdat u een ander element, bijvoorbeeld tekst, knipt of kopieert. Als u elementen zonder afmetingsinformatie kopieert en vervolgens Nieuw selecteert, worden standaard de eerder opgeslagen afmetingen gebruikt.

## Een nieuw document maken dat even groot is als een object op het Klembord

- 1 Kopieer een object vanuit een ander Fireworks-document, een webbrowser of een willekeurige andere toepassing die kopiëren en plakken ondersteunt, naar het Klembord.
- 2 Selecteer Bestand > Nieuw.  
Het dialoogvenster Nieuw document wordt weergegeven met de afmetingen voor breedte en hoogte van het object op het Klembord.
- 3 Stel de resolutie en de canvaskleur in en klik op OK.
- 4 Selecteer Bewerken > Plakken om het object van het Klembord in het nieuwe document te plakken.

## Sjablonen

Sla een Fireworks-bestand op als een sjabloon en maak nieuwe bestanden met de sjabloon. De sjabloon wordt opgeslagen in de Fireworks PNG-indeling. Fireworks biedt een lijst met vooraf samengestelde aangepaste sjablonen voor mobiele apparaten, prototypen, websites en webframes die u kunt aanpassen.

### Sjabloon maken

- 1 Maak een bestand. U kunt plaatsaanduidingen voor ontwerpen en inhoud toevoegen om de vormgeving te standaardiseren van documenten die zijn gemaakt met deze sjabloon.
- 2 Selecteer Bestand > Opslaan als sjabloon om het bestand op te slaan als een Fireworks PNG-sjabloonbestand.

### Bestand maken op basis van sjabloon

- 1 Selecteer Bestand > Nieuw via sjabloon.
- 2 Selecteer de sjabloon die u wilt gebruiken om uw bestand te maken en klik op Openen.


**Opmerking:** Fireworks-specifieke gegevens zoals pagina's, lagen en vectorinformatie worden opgeslagen in de sjabloon.

## Bestanden openen en importeren

**Opmerking:** wanneer u een bestand vanuit Adobe Dreamweaver® importeert, blijft in Fireworks een groot deel van het JavaScript-gedrag behouden, maar niet al het gedrag. Als in Fireworks een bepaald gedrag wordt ondersteund, wordt dit gedrag herkend en blijft het gedrag behouden wanneer u het bestand weer naar Dreamweaver overbrengt.

### Een Fireworks-document openen

- ❖ Select Bestand > Openen en selecteer het bestand.

 Als u een bestand wilt openen zonder de vorige versie te overschrijven, selecteert u Openen als Naamloos en slaat u het bestand vervolgens onder een andere naam op.

## Een onlangs gesloten bestand openen

- 1 Selecteer Bestand > Recente openen.
- 2 Selecteer een bestand in het submenu.

## Een onlangs gesloten bestand openen als er geen bestanden zijn geopend

- ❖ Klik op de bestandsnaam op de startpagina.

## Afbeeldingen openen die in andere toepassingen zijn gemaakt

U kunt bestanden openen die zijn gemaakt in andere toepassingen of bestandsindelingen, zoals Photoshop<sup>®</sup>-, Adobe Illustrator<sup>®</sup>-, WBMP-, EPS-, JPEG-, GIF- en geanimeerde GIF-bestanden.

Wanneer u een bestand met een andere indeling dan PNG opent via Bestand > Openen, maakt u een nieuw Fireworks PNG-document op basis van het bestand dat u opent. U kunt alle functies van Fireworks gebruiken om de afbeelding te bewerken. U kunt vervolgens Opslaan als selecteren om uw werk als een nieuw Fireworks-bestand met de indeling PNG of in een bestandsindeling op te slaan.

In sommige gevallen kunt u het bestand in de oorspronkelijke indeling opslaan. Als u dit doet, worden de lagen in de afbeelding samengevoegd tot één laag en kunt u de Fireworks-specifieke kenmerken die u aan de afbeelding hebt toegevoegd, niet meer bewerken.

De volgende bestandsindelingen kunnen direct in Fireworks worden opgeslagen: Fireworks PNG, GIF, geanimeerde GIF, JPEG, BMP, WBMP, TIFF, SWF, AI, PSD en PICT (alleen Mac).

*Opmerking: in Fireworks worden 16-bits TIFF-afbeeldingen met een 24-bits kleurdiepte opgeslagen.*

## Geanimeerde GIF-bestanden

- Importeer een geanimeerde GIF als een animatiesymbool en bewerk en verplaats vervolgens alle elementen van de animatie als één eenheid. Gebruik het deelvenster Documentbibliotheek om nieuwe exemplaren van het symbool te maken.

*Opmerking: wanneer u een geanimeerde GIF importeert, wordt voor de framevertraging de standaardwaarde van 0,07 seconden ingesteld. Gebruik indien nodig het deelvenster Frames om de oorspronkelijke timing weer in te stellen.*

- Open een geanimeerde GIF op dezelfde manier als een gewoon GIF-bestand. Elk element van de GIF wordt als een afzonderlijke afbeelding in een eigen Fireworks-frame geplaatst. U kunt de afbeelding in Fireworks converteren naar een animatiesymbool.

## EPS-bestanden


In Fireworks worden de meeste EPS-bestanden geopend als samengevoegde bitmapafbeeldingen waarin alle objecten op één laag worden gecombineerd. Sommige EPS-bestanden die vanuit Adobe Illustrator zijn geïmporteerd, behouden hun vectorgegevens.

## PSD-bestanden

In Fireworks kunnen PSD-bestanden worden geopend die in Photoshop zijn gemaakt. De meeste PSD-kenmerken blijven behouden, inclusief hiërarchische lagen, laageffecten en veelgebruikte overvloeimodi. Gebruik de verschillende opties voor het openen of importeren van Photoshop-bestanden in het dialoogvenster Voorkeuren om het importeren van PSD-bestanden aan te passen.

## WBMP-bestanden

In Fireworks kunnen WBMP-bestanden worden geopend. Dit zijn 1-bits (zwart-wit) bestanden die zijn geoptimaliseerd voor mobiele computerapparaten. Deze indeling wordt gebruikt voor WAP-pagina's (Wireless Application Protocol).

 U kunt de extensie *Meerdere bestanden importeren gebruiken* om meerdere geselecteerde bestanden te importeren in nieuwe pagina's van een Fireworks PNG-bestand. Met dit hulpprogramma kunt u uw projectbestanden samenvoegen die zijn gemaakt met eerdere versies van Fireworks. U kunt ook samengevoegde PNG-, PSD-, AI-, BMP-, Freehand-, GIF-, geanimeerde GIF-, JPEG-, PICT- en TIFF-indelingen importeren. U kunt deze extensie downloaden op [http://www.adobe.com/go/learn\\_fw\\_multiplepages\\_nl](http://www.adobe.com/go/learn_fw_multiplepages_nl).

## Fireworks PNG-bestanden maken van HTML-bestanden

In Fireworks kan HTML-inhoud worden geopend en geïmporteerd die is gemaakt in andere toepassingen die basis-HTML-tabelelementen bevatten.

### Alleen de eerste tabel van een HTML-bestand openen

- 1 Selecteer Bestand > Openen.
- 2 Selecteer het HTML-bestand met de tabel die u wilt openen en klik op Openen.

De eerste tabel in het HTML-bestand wordt in een nieuw documentvenster geopend.

### De eerste tabel van een HTML-bestand in een geopend Fireworks-document importeren

- 1 Selecteer Bestand > Importeren.
- 2 Selecteer het HTML-bestand dat u wilt importeren en klik op Openen.
- 3 Klik om het invoegpunt te plaatsen op de positie waar u de geïmporteerde tabel wilt weergeven.

**Opmerking:** in Fireworks kunnen documenten met UTF-8-codering en documenten die in XHTML zijn geschreven, worden geïmporteerd.

## Objecten in een Fireworks-document invoegen

### Een afbeelding of tekst naar Fireworks slepen

U kunt vectorobjecten, bitmapafbeeldingen of tekst slepen vanuit elke toepassing die slepen ondersteunt.

- ❖ Sleep het object of de tekst vanuit de andere toepassing naar Fireworks.

### Plakken in Fireworks

Als u een object dat u in een andere toepassing hebt gekopieerd, in Fireworks plakt, wordt het object in het midden van het actieve document geplaatst.

Tekst of objecten met de volgende indelingen kunnen vanaf het Klembord worden geplakt:

- Adobe FreeHand 7 of hoger

- Adobe Illustrator
- PNG
- PICT (Mac OS)
- DIB (Windows)
- BMP (Windows)
- ASCII-tekst
- EPS
- WBMP
- TXT
- RTF

- 1 Kopieer in de andere toepassing het object dat u wilt plakken of de tekst die u wilt plakken.
- 2 Plak in Fireworks het object of de tekst in het document.

## Locatie van geplakte objecten

De plaatsing van het geplakte object hangt af van hetgeen u hebt geselecteerd:

- Als er ten minste één object op één laag is geselecteerd, wordt het geplakte object vóór (direct boven op) het geselecteerde object op dezelfde laag geplaatst.
- Als de laag zelf is geselecteerd en er geen objecten zijn geselecteerd of als alle objecten zijn geselecteerd, wordt het geplakte object vóór (direct boven op) het bovenste object op dezelfde laag geplaatst.
- Als er twee of meer objecten op meer dan een laag zijn geselecteerd, wordt het geplakte object vóór (direct boven op) het bovenste object op de bovenste laag geplaatst.
- Als de weblaat of een object op de weblaat is geselecteerd, wordt het geplakte object vóór (boven op) alle andere objecten op de onderste laag geplaatst.

**Opmerking:** de weblaat is een speciale laag die alle webobjecten bevat. Deze laag wordt altijd helemaal boven in het deelvenster Lagen weergegeven.

## Nieuwe pixels berekenen voor geplakte objecten

Bij het berekenen van nieuwe pixels worden er aan een bitmap waarvan de grootte is gewijzigd, pixels toegevoegd of pixels uit de bitmap verwijderd om ervoor te zorgen dat de bitmap zo goed mogelijk overeenkomt met de oorspronkelijke bitmap. Als u de pixels van een bitmap opnieuw berekent voor een hogere resolutie, heeft dit meestal weinig kwaliteitsverlies tot gevolg. Als u de pixels van een bitmap opnieuw berekent voor een lagere resolutie, heeft dit altijd gegevensverlies en meestal ook kwaliteitsverlies tot gevolg.

### De pixels van een bitmapobject opnieuw berekenen door plakken

- 1 Kopieer de bitmap in Fireworks of een ander programma naar het Klembord.
- 2 Selecteer Bewerken > Plakken in Fireworks.
- 3 Als de bitmapafbeelding op het Klembord een andere resolutie heeft dan het huidige document, kiest u een optie voor het opnieuw berekenen van de pixels.

**Nieuwe pixels berekenen** Hiermee blijven de oorspronkelijke breedte en hoogte van de geplakte bitmap behouden en worden er indien nodig pixels aan de bitmap toegevoegd of van de bitmap afgetrokken.

**Geen nieuwe pixels berekenen** Hiermee blijven alle oorspronkelijke pixels behouden, waardoor de relatieve grootte van de geplakte afbeelding mogelijk groter of kleiner wordt gemaakt dan verwacht.

## Een PNG-bestand in een documentlaag van Fireworks importeren

Wanneer u Fireworks PNG-bestanden in de huidige laag van het actieve Fireworks-document importeert, worden hotspot- en segmentobjecten op de weblaat van het document geplaatst. In Fireworks blijven de eigenschappen van de geïmporteerde afbeelding behouden.

- 1 Selecteer in het deelvenster Lagen, de laag waarin u het bestand wilt importeren.
- 2 Selecteer Bestand > Importeren om het dialoogvenster Importeren te openen.
- 3 Navigeer naar het bestand dat u wilt importeren en klik op Openen.
- 4 Plaats de importaanwijzer op de positie op het canvas waar u de linkerbovenhoek van de afbeelding wilt plaatsen.
- 5 Ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Klik om de afbeelding op volledige grootte te importeren.
  - Sleep de importaanwijzer om de grootte van de afbeelding tijdens het importeren te wijzigen.

## Afbeeldingen importeren van een digitale camera of scanner

U kunt afbeeldingen van een digitale camera of scanner alleen importeren als het apparaat TWAIN ondersteunt (Windows) of de ingebouwde functie Image Capture (Mac OS) gebruikt. Afbeeldingen van een digitale camera of scanner die in Fireworks worden geïmporteerd, worden als nieuwe documenten geopend.

Voordat u in Fireworks probeert afbeeldingen te importeren, moet u eerst alle vereiste softwarestuurprogramma's, modules en plug-ins voor de camera of scanner installeren.

De map Plug-ins vindt u in de toepassingsmap van Fireworks. In Mac OS wordt door Fireworks automatisch naar Photoshop Acquire-plug-ins in die map gezocht.

### In Fireworks naar Photoshop Acquire-plug-ins verwijzen

- 1 Selecteer in Fireworks Bewerken > Voorkeuren (Windows) of Fireworks > Voorkeuren (Mac OS).
- 2 Klik op de Plug-ins-categorie.
- 3 Selecteer Photoshop Plug-Ins en ga naar de map met de plug-ins.

Als het dialoogvenster Selecteer de map met Photoshop-plug-ins (Windows) of Selecteer de plug-insmap van Photoshop (Mac OS) niet automatisch wordt weergegeven, bladert u naar de map.

### Een afbeelding van een digitale camera importeren (Windows)

- 1 Sluit de camera op uw computer aan.
- 2 Selecteer in Fireworks Bestand > Scannen en selecteer vervolgens Ophalen via Twain of Selecteren via Twain.
- 3 Selecteer de bron voor de afbeeldingen en de afbeeldingen die u wilt importeren.

De gebruikersinterface voor de camera-software wordt weergegeven.
- 4 Volg de instructies om instellingen toe te passen.

### Een afbeelding van een digitale camera importeren (Mac OS)

- 1 Sluit de camera op uw computer aan.



- 2 Selecteer in Fireworks Bestand > Ophalen en selecteer vervolgens Ophalen van camera of Camera selecteren.
- 3 Selecteer de camera en de afbeeldingen die u wilt importeren.
- 4 Volg de instructies om instellingen toe te passen.

### Een afbeelding van een scanner importeren


- 1 Sluit de scanner op uw computer aan.
- 2 Installeer de software die bij de scanner is geleverd als u dat nog niet hebt gedaan.
- 3 Ga op een van de volgende manieren te werk:
  - (Windows) Selecteer Bestand > Scannen in Fireworks en selecteer vervolgens Ophalen via Twain of Selecteren via Twain.
  - (Mac OS) Selecteer in Fireworks Bestand > Ophalen en selecteer vervolgens Ophalen via Twain of Selecteren via Twain.

***Opmerking:** voor de meeste TWAIN-modules of Photoshop Acquire-plug-ins wordt u in extra dialoogvensters gevraagd om andere opties in te stellen.*
- 4 Volg de instructies om instellingen toe te passen.

## Fireworks-bestanden opslaan

Als u een bestand maakt of bestanden opent met indelingen zoals PSD of HTML, kunt u met de opdracht Bestand > Opslaan een Fireworks PNG-bestand maken. Fireworks PNG-bestanden hebben de volgende voordelen:

- Het PNG-bronbestand kan altijd worden bewerkt. U kunt terugkeren naar het bestand en extra wijzigingen aanbrengen, zelfs als u het bestand voor gebruik op het web exporteert.
- U kunt complexe afbeeldingen in het PNG-bestand in segmenten verdelen en ze als afzonderlijke bestanden met verschillende bestandsindelingen en diverse optimalisatie-instellingen exporteren.

 *Als het enige tijd duurt voordat Fireworks een complex document opslaat, kunt u tijdens het opslaan andere geopende documenten bewerken.*

### Een Fireworks PNG-bestand opslaan voor gebruik in een lagere versie

- 1 Selecteer Bestand > Exporteren.
  - 2 Ga naar de locatie waar u het bestand wilt opslaan.
  - 3 Als het Fireworks-bestand uit meer dan een pagina bestaat, selecteert u Pagina's naar bestanden in het pop-upmenu Exporteren.
  - 4 Selecteer Afbeeldingen of Fireworks PNG in het pop-upmenu Exporteren als. Als u Afbeeldingen selecteert, wordt elke pagina in de standaardbestandsindeling opgeslagen. Deze bestandsindeling kunt u in het deelvenster Optimaliseren instellen. Zie "[Optimaliseren en exporteren](#)" op pagina 237 voor meer informatie.
- Alle objecten op de bovenste lagen worden in het exportbestand opgeslagen. Items op sublagen worden niet geëxporteerd.

## Alle geopende documenten opslaan

U kunt alle geopende documenten opslaan, zelfs als u hieraan blijft werken, en u kunt bestandsnamen opgeven voor documenten zonder naam. Documenten die zijn gewijzigd sinds de laatste keer dat u deze hebt opgeslagen, worden weergegeven met een asterisk (\*) bij de bestandsnaam op het documenttabblad.

❖ Selecteer Opdrachten > Alles opslaan.

**Opmerking:** u kunt het hulpprogramma Fireworks Auto Backup gebruiken om automatisch een back-up te maken van alle geopende Fireworks-documenten. Download het hulpprogramma van Adobe AIR Marketplace op [http://www.adobe.com/go/learn\\_fw\\_autobackuputility\\_nl](http://www.adobe.com/go/learn_fw_autobackuputility_nl).

## Documenten in andere indelingen opslaan

Als u Bestand > Openen gebruikt om een bestand te openen in een andere indeling dan PNG, kunt u later Bestand > Opslaan als selecteren om uw werk op te slaan als een nieuw Fireworks PNG-bestand of om een andere indeling te selecteren.

De volgende bestandstypen kunt u via Bestand > Opslaan in de oorspronkelijke indeling opslaan: Fireworks PNG, GIF, GIF-animatie, JPEG, BMP, WBMP, TIFF, SWF, AI, PSD en PICT (alleen Mac OS). In Fireworks worden 16-bits TIFF-afbeeldingen met een 24-bits kleurdiepte opgeslagen.

**Opmerking:** als u een PNG-bestand als een bitmapbestand opslaat, bijvoorbeeld als GIF- of JPEG-bestand, zijn de grafische objecten die u in het PNG-bestand hebt gewijzigd, niet meer beschikbaar in het bitmapbestand. Als u de afbeelding wilt wijzigen, bewerkt u het PNG-bronbestand en exporteert u het bestand vervolgens opnieuw.

## Een fotolijst toevoegen

- 1 Selecteer Opdrachten > Creatief > Fotolijst toevoegen.
- 2 Selecteer een patroon en stel het lijstformaat in.
- 3 Klik op OK.

## Waarschuwingsberichten opnieuw instellen

Als u hebt uitgeschakeld dat waarschuwingsberichten opnieuw worden weergegeven, kunt u de berichten opnieuw inschakelen.

❖ Selecteer Opdrachten > Waarschuwingsmeldingen opnieuw instellen.

## Schermafbeelding maken (alleen Windows)

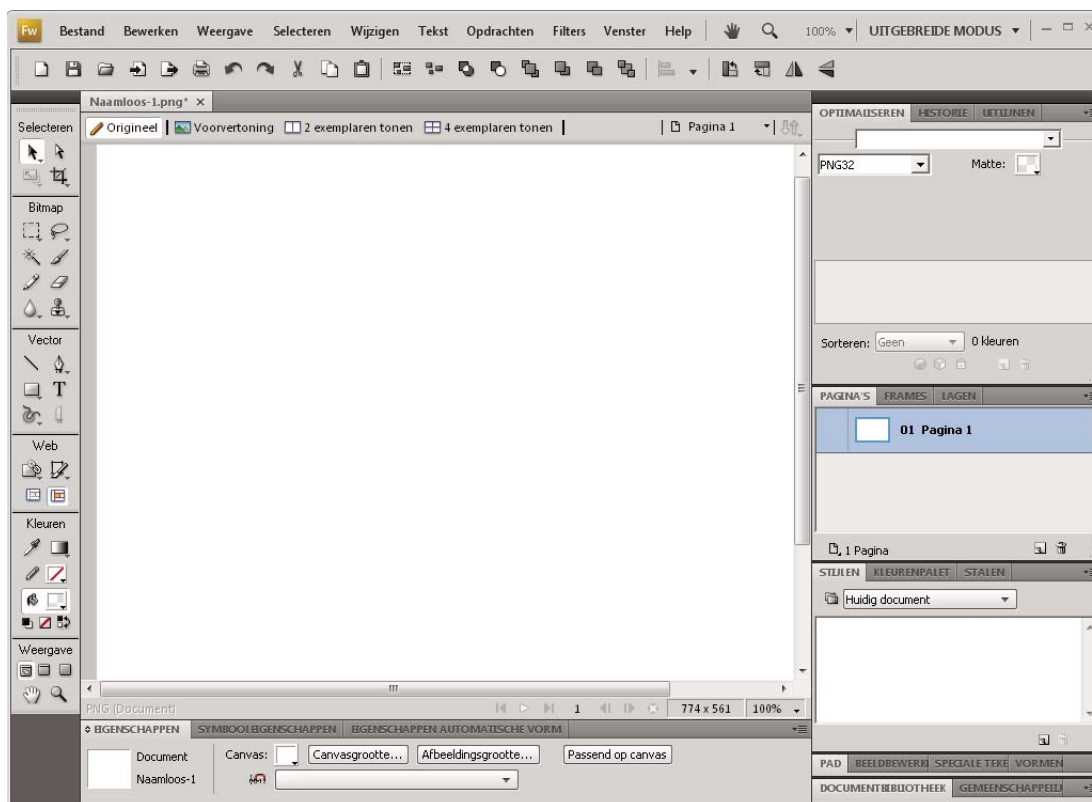
- 1 Selecteer Opdrachten > Schermafbeelding maken.
- 2 Schakel naar het venster waarvan u een schermafbeelding wilt maken.
- 3 Klik op OK en sleep met de muisaanwijzer om het gebied van het venster te selecteren.
- 4 Plak de inhoud van het klembord op het canvas of in een toepassing voor het bewerken van afbeeldingen.

# Hoofdstuk 3: Werkruimte

## Basisbeginselen van werkruimten

### Overzicht van Fireworks-werkruimten

Wanneer u een document voor het eerst opent in Adobe® Fireworks®, bevat de werkruimte het deelvenster Gereedschappen, de eigenschappencontrole, menu's en andere deelvensters. Het deelvenster Gereedschappen, links van het scherm, bevat gelabelde categorieën, zoals bitmap-, vector- en webgereedschapsgroepen. De eigenschappencontrole wordt standaard onder aan het document weergegeven en geeft aanvankelijk documenteigenschappen weer. Als u begint te werken in het document, worden de eigenschappen weergegeven van een nieuw of op dat moment geselecteerd gereedschap. De deelvensters zijn aanvankelijk in groepen gedokt aan de rechterkant van het scherm. Het documentvenster verschijnt midden in het programma.



### Het opstartscherm

Wanneer u Fireworks start zonder een document te openen, wordt het opstartscherm van Fireworks weergegeven in de werkomgeving. Vanaf het opstartscherm kunt u snel toegang krijgen tot Fireworks-zelfstudies, recente bestanden en Fireworks Exchange, waar u nieuwe elementen kunt toevoegen aan een aantal Fireworks-functies. Als u het opstartscherm wilt uitschakelen, klikt u op Niet meer tonen wanneer het opstartscherm wordt geopend.

## Fireworks-deelvensters

Deelvensters zijn zwevende besturingselementen waarmee u aspecten van een geselecteerd object of elementen van het document kunt bewerken. Met deelvensters kunt u werken aan frames, lagen, symbolen, kleurstalen en meer. U kunt elk deelvenster slepen, zodat u deelvensters kunt groeperen in een aangepaste schikking.

**Deelvenster Optimaliseren** Hiermee kunt u de instellingen beheren die het formaat en het type bestand bepalen, en werken met het kleurenpalet van het bestand of segment.

**Deelvenster Lagen** Ordent de structuur van een document en bevat opties voor het maken, verwijderen en bewerken van lagen.

**Deelvenster Gemeenschappelijke bibliotheek** Hiermee geeft u de inhoud weer van de map Gemeenschappelijke bibliotheek, die symbolen bevat. U kunt instanties van deze symbolen eenvoudig van het deelvenster Documentbibliotheek naar het document slepen.

**Deelvenster Pagina's** Hiermee geeft u de pagina's in het huidige bestand weer. Dit deelvenster bevat opties voor het bewerken van pagina's.

**Deelvenster Frames** Hiermee geeft u de frames in het huidige bestand weer. Dit deelvenster bevat opties voor het maken van animaties.

**Deelvenster Historie** Hiermee geeft u opdrachten weer die u onlangs nog hebt gebruikt, zodat u deze snel ongedaan kunt maken of opnieuw kunt uitvoeren. Bovendien kunt u meerdere acties selecteren en deze vervolgens opslaan en hergebruiken als opdrachten.

**Deelvenster Automatische vormen** Bevat automatische vormen die niet worden weergegeven in het deelvenster Gereedschappen.

**Deelvenster Stijlen** Hiermee kunt u combinaties van objecteigenschappen opslaan en hergebruiken, of een voorraadstijl selecteren.

**Deelvenster Documentbibliotheek** Bevat grafische symbolen, knopsymbolen en animatiesymbolen die zich al bevinden in het huidige Fireworks-document. U kunt instanties van deze symbolen eenvoudig van het deelvenster Documentbibliotheek naar het document slepen. U kunt algemene wijzigingen doorvoeren in alle instanties door alleen het symbool te wijzigen.

**Deelvenster URL** Hiermee kunt u bibliotheken maken die veelgebruikte URL's bevatten.

**Deelvenster Kleuren mengen** Hiermee kunt u nieuwe kleuren maken om toe te voegen aan het kleurenpalet van het huidige document of om toe te passen op geselecteerde objecten.

**Deelvenster Stalen** Hiermee beheert u het kleurenpalet van het huidige document.

**Deelvenster Info** Biedt informatie over de afmetingen van geselecteerde objecten en de precieze coördinaten van de aanwijzer terwijl u deze over het canvas beweegt.

**Deelvenster Gedrag** Hiermee beheert u het gedrag dat bepaalt hoe hotspots en segmenten reageren op muisbewegingen.

**Deelvenster Zoeken** Hiermee kunt u elementen zoeken en vervangen, zoals tekst, URL's, lettertypen en kleuren, in een of meer documenten.

**Deelvenster Uitlijnen** Bevat besturingselementen voor het uitlijnen en distribueren van objecten op het canvas.

**Deelvenster Eigenschappen automatische vorm** Hiermee kunt u de eigenschappen van een automatische vorm wijzigen, nadat u een automatische vorm hebt ingevoegd in het document.

**Deelvenster Kleurenpalet (Venster > Overige)** Hiermee kunt u kleurenpaletten maken en omwisselen, aangepaste ACT-kleurstalen exporteren, verschillende kleurschema's verkennen en veelgebruikte besturingselementen openen voor het kiezen van kleuren.

**Beeldbewerking (Venster > Overige)** Hiermee plaatst u gereedschappen en opties die veel worden gebruikt voor bitmapbewerking, in één deelvenster.

**Deelvenster Pad (Venster > Overige)** Hiermee hebt u snel toegang tot veel padgerelateerde opdrachten.

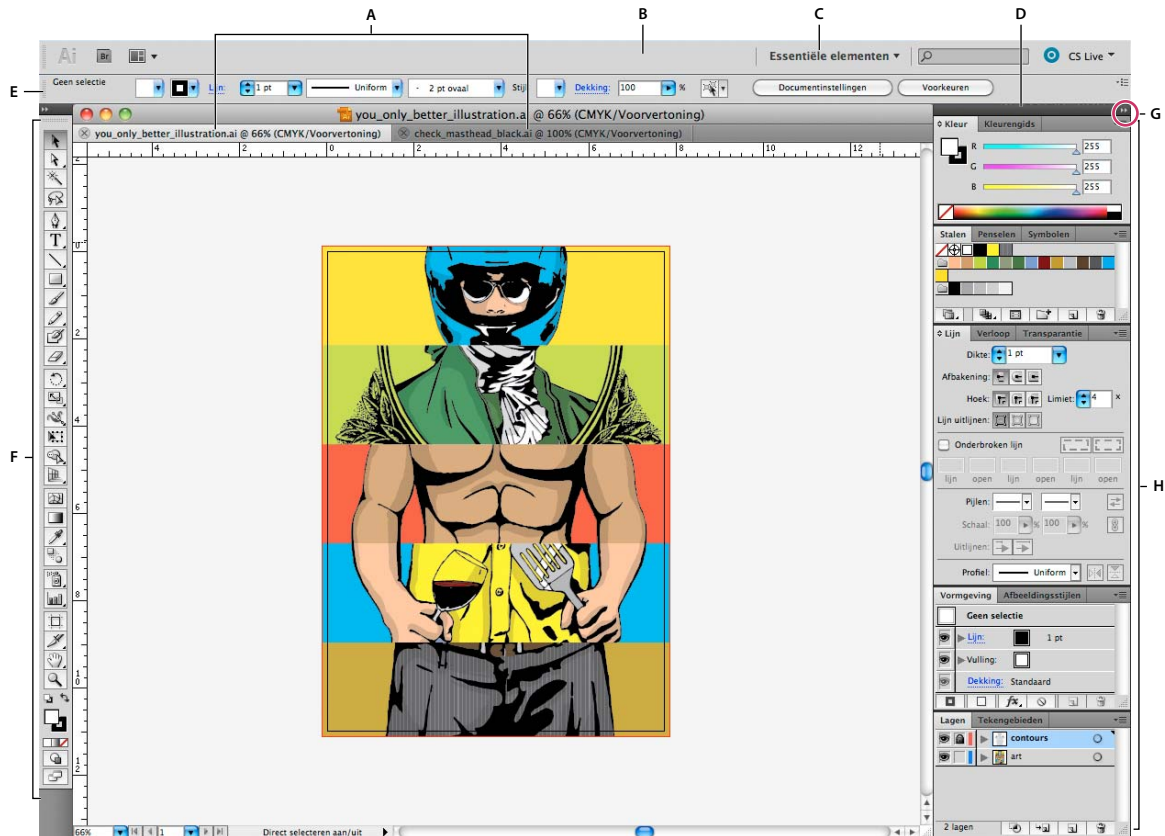
**Speciale tekens (Venster > Overige)** Hiermee geeft u de speciale tekens weer die kunnen worden gebruikt in tekstblokken.

**Eigenschappen van symbool** Hiermee beheert u de aanpasbare eigenschappen van afbeeldingssymbolen.

## Overzicht van de werkruimte

U kunt documenten en bestanden maken en bewerken met verschillende elementen, zoals deelvensters, balken en vensters. Elke schikking van deze elementen wordt een *werkruimte* genoemd. De werkruimten van de verschillende programma's in Adobe® Creative Suite® 5 zien er allemaal hetzelfde uit, zodat u moeiteloos van het ene programma naar het andere overschakelt. Het is ook mogelijk de toepassingen aan te passen aan uw manier van werken door een vooraf ingestelde werkruimte te selecteren of een nieuwe werkruimte te maken.

Hoewel de standaardindeling van de werkruimte in de verschillende producten verschilt, kunt u de elementen van de werkruimten op min of meer dezelfde wijze manipuleren.



*Standaard Illustrator-werkruijnte*

*A. Als tabbladen weergegeven documentvensters B. Toepassingsbalk C. Werkruijnteschakelaar D. Titelbalk van deelvenster E. Regelpaneel/deelvenster Beheer F. Gereedschapsset/deelvenster Gereedschappen G. Knop voor samenvouwen tot pictogrammen H. Vier deelvenstergroepen in verticaal koppelingsgebied*


- De *toepassingsbalk* boven in het scherm bevat een schakeloptie Werkruijnte, menu's (alleen Windows) en andere besturingselementen voor de toepassing. Op de Mac kunt u voor bepaalde producten via het menu Venster de toepassingsbalk tonen of verbergen.
- Het *deelvenster Gereedschappen* bevat gereedschappen om afbeeldingen, illustraties, pagina-elementen enzovoort te maken en te bewerken. Gerelateerde gereedschappen worden gegroepeerd.
- In het *deelvenster Beheer* (het regelpaneel) ziet u opties voor het momenteel geselecteerde gereedschap. In Illustrator worden de opties voor het momenteel geselecteerde object weergegeven in het deelvenster Besturing. (In Adobe Photoshop® wordt dit de optiebalk genoemd. In Adobe Flash®, Adobe Dreamweaver® en Adobe Fireworks® wordt dit de eigenschappencontrole genoemd, waarin de eigenschappen van het momenteel geselecteerd element zijn opgenomen.)
- In het *documentvenster* ziet u het bestand waaraan u werkt. U kunt documentvensters weergeven als tabbladen en in bepaalde gevallen kunt u documentvensters groeperen en koppelen.
- *Deelvensters* helpen u uw werk overzichtelijk te houden en te wijzigen. Voorbeelden hiervan zijn de tijdlijn in Flash, het deelvenster Penseel in Illustrator, het deelvenster Lagen in Adobe Photoshop® en het deelvenster CSS-stijlen in Dreamweaver. Deelvensters kunnen worden gegroepeerd, gestapeld of gekoppeld.

- In het *toepassingsframe* worden alle werkruimte-elementen gegroepeerd in één, geïntegreerd venster waarin u de toepassing als een eenheid kunt behandelen. Wanneer u het toepassingskader of een van de elementen in het kader verplaatst, vergroot of verkleint, passen de elementen zich aan elkaar aan, zodat ze elkaar niet overlappen. Deelvensters verdwijnen niet wanneer u overschakelt op een andere toepassing of wanneer u per ongeluk buiten de toepassing klikt. Als u met twee of meer toepassingen werkt, kunt u deze naast elkaar op het scherm of op meerdere beeldschermen plaatsen.

Als u een Mac gebruikt en de voorkeur geeft aan de traditionele vrije gebruikersinterface, kunt u het toepassingsframe uitschakelen. In Adobe Illustrator® selecteert u bijvoorbeeld Venster > Toepassingsframe om het frame in of uit te schakelen. (In Flash is het toepassingsframe permanent ingeschakeld voor Mac en in Dreamweaver voor Mac wordt het toepassingsframe niet gebruikt.)


### Alle deelvensters verbergen of weergeven


- (Illustrator, Adobe InCopy®, Adobe InDesign®, Photoshop, Fireworks) Om alle deelvensters te verbergen of weer te geven, inclusief de gereedschapsset en het regelpaneel/deelvenster Beheer, drukt u op Tab.
- (Illustrator, InCopy, InDesign, Photoshop) Om alle deelvensters te verbergen of weer te geven, behalve de gereedschapsset en het regelpaneel/deelvenster Beheer, drukt u op Shift+Tab.


 U kunt verborgen deelvensters tijdelijk weergeven als *Verborgen deelvensters automatisch tonen* is geselecteerd bij de Interface-voorkeuren. Deze functie is altijd ingeschakeld in Illustrator. Verplaats de aanwijzer naar de rand van het toepassingsvenster (Windows®) of naar de rand van het beeldscherm (Mac OS®) en houd deze boven de strook die dan wordt weergegeven.

- (Flash, Dreamweaver, Fireworks) Om alle deelvensters te verbergen of weer te geven, drukt u op F4.

### Opties in het deelvenster weergeven

- ❖ Klik op het deelvenstermenupictogram  rechtsboven in het deelvenster.

 U kunt een deelvenstermenu ook openen als het deelvenster is verkleind tot pictogram.


 In Photoshop kunt u de tekengrootte van de tekst in de deelvensters en de knopinfo wijzigen. Kies een grootte in het menu *Tekengrootte gebruikersinterface* bij de voorkeuren voor de interface.

### (Illustrator) Helderheid van het deelvenster aanpassen

- ❖ Verplaats de schuifregelaar Helderheid in de Voorkeuren voor de gebruikersinterface. Dit besturingselement heeft invloed op alle deelvensters, inclusief het regelpaneel.

### Deelvenster Gereedschappen opnieuw configureren

U kunt de gereedschappen in het deelvenster Gereedschappen in één kolom of naast elkaar in twee kolommen weergeven. (Deze functie is niet beschikbaar in het deelvenster Gereedschappen in Fireworks en Flash.)

 In InDesign en InCopy kunt u ook schakelen tussen de weergave in één kolom en dubbele kolommen (of één rij) door een optie in de voorkeuren voor de interface in te stellen.

- ❖ Klik op de dubbele pijl boven aan het deelvenster Gereedschappen.

### Vensters en deelvensters beheren

U kunt een aangepaste werkruimte maken door documentvensters en deelvensters te verplaatsen en te manipuleren. U kunt aangepaste werkruimten opslaan en schakelen tussen deze werkruimten. Als u in Fireworks de naam wijzigt van aangepaste werkruimten, kan dit leiden tot onverwacht gedrag.

**Opmerking:** In de volgende voorbeelden wordt ter demonstratie Photoshop gebruikt. De werkruimte werkt in alle producten op dezelfde manier.

## Documentvensters opnieuw rangschikken, koppelen of laten zweven

Als u meerdere bestanden opent, worden de documentvensters als tabbladen weergegeven.

- Als u de rangschikking van dergelijke documentvensters wilt wijzigen, sleept u de tab van een venster naar een nieuwe locatie in de groep.
- Als u een documentvenster wilt loskoppelen (zweven of verwijderen uit tabbladgroep) van een groep vensters, sleept u het tabblad van dat venster uit de groep.

**Opmerking:** In Photoshop kunt u ook *Venster > Ordenen > Zweven in venster selecteren één documentvenster te laten zweven of Venster > Ordenen > Alles zweven in vensters om alle documentvensters tegelijkertijd te laten zweven. Zie TechNote [kb405298](#) voor meer informatie.*

**Opmerking:** Dreamweaver biedt geen ondersteuning voor het koppelen en loskoppelen van documentvensters. Gebruik de knop *Minimaliseren van het documentvenster om vensters te laten zweven (Windows)* of kies *Venster > Naast elkaar om documentvensters naast elkaar weer te geven. Zoek op 'Naast elkaar' in Dreamweaver Help voor meer informatie over dit onderwerp. De werkwijze voor Macintosh-gebruikers wijkt enigszins af.*

- Als u een documentvenster wilt koppelen aan een afzonderlijke groep documentvensters, sleept u het venster naar de groep.
- Als u groepen gestapelde of naast elkaar geplaatste documenten wilt maken, sleept u het venster naar een van de neerzetzones boven, onder of aan een zijde van een ander venster. U kunt ook een lay-out voor de groep selecteren aan de hand van de knop *Lay-out* op de toepassingsbalk.

**Opmerking:** Niet alle producten bieden ondersteuning voor deze functie. U kunt echter de opdrachten *Trapsgewijs* en *Naast elkaar* in het menu *Venster* gebruiken om de lay-out van uw documenten te bepalen.

- Als u een selectie sleept en wilt overschakelen naar een ander document in een als tabblad weergegeven groep, houdt u de selectie een ogenblik boven het tabblad van een document.

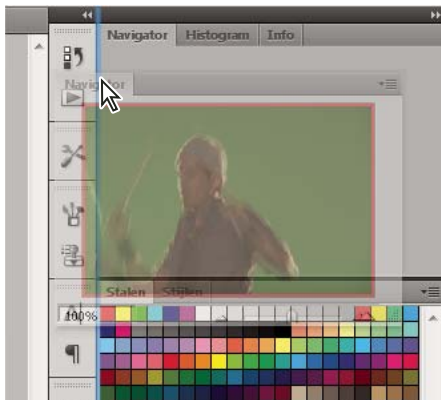
**Opmerking:** Niet alle producten bieden ondersteuning voor deze functie.

## Deelvensters koppelen en ontkoppelen

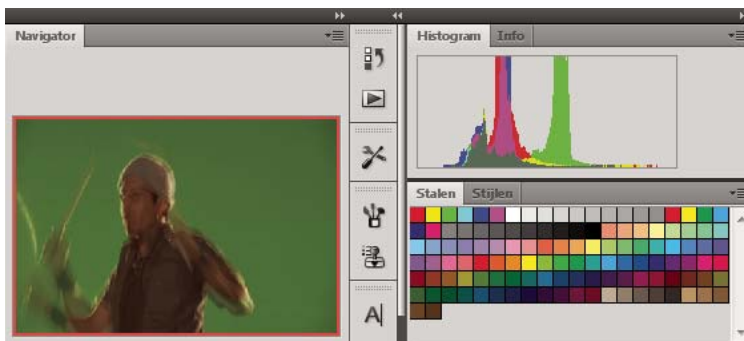
Een *koppelingsgebied* is een verzameling deelvensters of deelvenstergroepen die samen en meestal in een verticale positie worden weergegeven. U koppelt en ontkoppelt deelvensters door ze in en uit een koppelingsgebied te verplaatsen.

- Om een deelvenster te koppelen, sleept u het aan de tab naar het koppelingsgebied bovenaan, onderaan of tussen andere deelvensters.
- Om een deelvenstergroep te koppelen, sleept u het aan de titelbalk (de effen, lege balk boven de tabs) in het koppelingsgebied.
- Om een deelvenster of deelvenstergroep te verwijderen, sleept u deze aan de tab of de titelbalk uit het koppelingsgebied. U kunt ze naar een ander koppelingsgebied slepen of ze vrij laten zweven.





Deelvenster Navigator dat naar een nieuw koppelingsgebied wordt geslept, aangeduid met een blauwe, verticale markering



Deelvenster Navigator dat is gekoppeld in een eigen koppelingsgebied

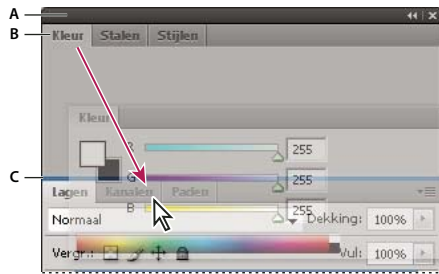
💡 U kunt voorkomen dat deelvensters alle ruimte in een koppelingsgebied in beslag nemen. Sleep de onderrand van het koppelingsgebied zodat deze de rand van de werkruimte niet meer raakt.

## Deelvensters verplaatsen

Terwijl u een deelvenster verplaatst, ziet u blauw gemarkeerde *neerzetzones*. Dit zijn gebieden waarnaar u het deelvenster kunt verplaatsen. U kunt een deelvenster bijvoorbeeld omhoog of omlaag in een koppelingsgebied verplaatsen door het naar de smalle blauwe neerzetzone boven of onder een ander deelvenster te slepen. Als u het naar een gebied sleept dat geen neerzetzone is, zweeft het venster vrij in de werkruimte.

**Opmerking:** De neerzetzone wordt geactiveerd door de positie van de muisaanwijzer (en niet door de positie van het deelvenster), dus als de neerzetzone niet wordt weergegeven, kunt u de muisaanwijzer naar de positie slepen waar de neerzetzone zich moet bevinden.

- U verplaatst een deelvenster door de tab van het deelvenster te slepen.
- Als u een deelvenstergroep wilt verplaatsen, sleept u de titelbalk.

**Werkruimte**

De smalle, blauwe neerzetzone geeft aan dat het deelvenster *Kleur* zal worden gekoppeld boven het deelvenster *Lagen*.

A. Titelbalk B. Tab C. Neerzetzone



Druk op *Ctrl* (Windows) of *Command* (Mac OS) terwijl u een deelvenster verplaatst om te voorkomen dat het wordt gekoppeld. Druk tijdens het verplaatsen van het deelvenster op *Esc* om de bewerking te annuleren.

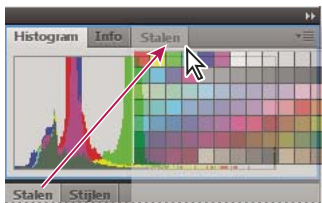
**Deelvensters toevoegen en verwijderen**

Als u alle deelvensters uit een koppelingsgebied verwijdert, verdwijnt het koppelingsgebied. U kunt een koppelingsgebied maken door deelvensters naar de rechterraand van het werkgebied te verplaatsen totdat u een neerzetzone ziet.

- Als u een deelvenster wilt verwijderen, klikt u met de rechtermuisknop (Windows) of houdt u Control ingedrukt en klikt u (Mac) op het tabblad van het deelvenster en selecteert u Sluiten. U kunt de selectie van het deelvenster ook opheffen in het menu Venster.
- Als u een deelvenster wilt toevoegen, selecteert u het in het menu Venster en koppelt u het op de gewenste positie.

**Deelvenstergroepen bewerken**

- Om een deelvenster in een groep te verplaatsen, sleept u de tab van het deelvenster naar de gemarkeerde neerzetzone in de groep.



Een deelvenster toevoegen aan een deelvenstergroep

- Om deelvensters in een groep te herschikken, sleept u de tab van het deelvenster naar een nieuwe locatie in de groep.
- Om een deelvenster uit de groep te verwijderen zodat het vrij zweeft, sleept u het deelvenster aan de tab buiten de groep.
- Als u een groep wilt verplaatsen, sleept u de titelbalk (het gebied boven de tabbladen).

**Zwevende deelvensters stapelen**

Als u een deelvenster uit het koppelingsgebied sleept, maar niet neerzet in een neerzetzone, wordt het een vrij zwevend venster. U kunt zwevende vensters overal in de werkruimte plaatsen. U kunt zwevende deelvensters of deelvenstergroepen stapelen, zodat ze zich verplaatsen als een eenheid wanneer u de bovenste titelbalk versleept.



Vrij zwevende gestapelde deelvensters

- Om zwevende deelvensters te stapelen, sleept u het deelvenster aan de tab naar de neerzetzone onder aan een ander deelvenster.
- Om de stapelvolgorde te wijzigen, sleept u een deelvenster omhoog of omlaag aan de tab.

**Opmerking:** Zorg ervoor dat u de tab boven de smalle neerzetzone tussen deelvensters loslaat en niet in de brede neerzetzone in een titelbalk.

- Om een deelvenster of deelvenstergroep uit de stapel te verwijderen, zodat het uit zichzelf zweeft, sleept u het aan de tab of titelbalk uit de stapel.

### De grootte van deelvensters wijzigen

- Dubbelklik op een tabblad van een deelvenster, deelvenstergroep of stapel deelvensters om deze op minimale of maximale grootte weer te geven. U kunt dubbelklik in het tabbladgebied (de lege ruimte naast de tabbladen).
- Als u het formaat van een deelvenster wilt wijzigen, sleept u een van de zijden van het deelvenster. Bepaalde deelvensters, zoals het deelvenster Kleur in Photoshop, kunnen niet worden vergroot of verkleind door te slepen.

### Deelvensterpictogrammen samenvouwen en uitvouwen

U kunt deelvensters samenvouwen tot pictogrammen om de werkruimte overzichtelijk te houden. In bepaalde gevallen worden deelvensters samengevouwen tot pictogrammen in de standaardwerkruimte.




Deelvensters samengevouwen tot pictogrammen



Deelvensters die vanuit pictogrammen zijn uitgevouwen

- Klik op de dubbele pijl boven in het koppingsgebied om alle deelvensterpictogrammen in een kolom samen of uit te vouwen.
- Als u het pictogram van één deelvenster wilt uitvouwen, klikt u erop.
- Als u het formaat van deelvensterpictogrammen zodanig wilt aanpassen dat u alleen de pictogrammen ziet (en niet de titels), versmalt u het koppingsgebied totdat de tekst verdwijnt. Maak het koppingsgebied breder als u de pictogramtekst weer wilt weergeven.
- Om een uitgevouwen deelvenster opnieuw samen te vouwen tot een pictogram, klikt u op de tab, het pictogram of de dubbele pijl in de titelbalk van het deelvenster.

 Als u in bepaalde producten Pictogramdeelvensters automatisch samenvouwen in de voorkeuren van de interface-of gebruikersinterface-opties selecteert, wordt een pictogram van een uitgevouwen deelvenster automatisch samengevouwen wanneer u elders klikt.

- Om een zwevend deelvenster of een zwevende deelvenstergroep aan een koppingsgebied voor pictogrammen toe te voegen, sleept u het venster of de groep aan de tab of de titelbalk naar het koppingsgebied. (Deelvensters worden automatisch samengevouwen tot pictogrammen als ze aan een pictogramkoppingsgebied worden toegevoegd.)
- Als u een deelvensterpictogram (of groep met deelvensterpictogrammen) wilt verplaatsen, sleept u het pictogram. U kunt pictogrammen van deelvensters omhoog of omlaag slepen in het koppingsgebied, naar andere koppingsgebieden (waar ze worden weergegeven in de deelvensterstijl van dat koppingsgebied) of buiten het koppingsgebied (waar ze verschijnen als zwevende pictogrammen).

## Werken met ConnectNow

Adobe® ConnectNow verschaft u een veilige, persoonlijke onlinevergaderruimte waarin u via het web met collega's in real-time kunt afspreken en samenwerken. Dankzij ConnectNow kunt u uw computerscherm delen en er notities aan toevoegen, chatberichten verzenden en communiceren aan de hand van de geïntegreerde audio. Het is ook mogelijk live videobeelden uit te zenden, bestanden te delen, vergadernotities vast te leggen en de computer van een aanwezige te besturen.

U hebt rechtstreeks vanuit de toepassingsinterface toegang tot ConnectNow.

- 1 Kies Bestand > Mijn scherm delen.
- 2 Geef in het dialoogvenster Intekenen bij Adobe CS Live uw e-mailadres en wachtwoord op en klik op Aanmelden. Als u geen Adobe-id hebt, klikt u op de knop Adobe-id maken.
- 3 Als u uw scherm wilt delen, klikt u op de knop Mijn computerscherm delen midden in het toepassingsvenster van ConnectNow.

Zie [http://help.adobe.com/en\\_US/Acrobat.com/ConnectNow/index.html](http://help.adobe.com/en_US/Acrobat.com/ConnectNow/index.html) voor alomvattende informatie over het gebruik van ConnectNow.

Ga voor een zelfstudie over het gebruik van ConnectNow naar [Using ConnectNow to share your screen \(7:12\)](#). (Deze demonstratie is in Dreamweaver.)

## Werkruimten opslaan en schakelen tussen werkruimten


Door de huidige grootte en positie van deelvensters als een benoemde werkruimte op te slaan, kunt u die werkruimte ook herstellen wanneer u een deelvenster verplaatst of sluit. De namen van de opgeslagen werkruimten worden weergegeven via de schakeloptie Werkruimte op de toepassingsbalk.

### Een aangepaste werkruimte opslaan

- 1 Als de werkruimte de configuratie heeft die u wilt opslaan, gaat u op een van de volgende manieren te werk:
  - (Illustrator) Kies Venster > Werkruimte > Werkruimte opslaan.
  - (Photoshop, InDesign, InCopy) Kies Venster > Werkruimte > Nieuwe werkruimte.
  - (Dreamweaver) Kies Venster > Lay-out werkruimte > Nieuwe werkruimte.
  - (Flash) Kies Nieuwe werkruimte in de schakeloptie voor werkruimte op de toepassingsbalk.
  - (Fireworks) Kies Huidige opslaan in de schakeloptie Werkruimte op de toepassingsbalk.
- 2 Typ een naam voor de werkruimte.
- 3 (Photoshop, InDesign) Onder Vastleggen selecteert u een of meer opties:
  - Locaties van deelvensters** Hiermee slaat u de huidige deelvensterlocaties op (alleen InDesign).
  - Sneltoetsen** Hiermee slaat u de huidige set sneltoetsen op (alleen Photoshop).
  - Menu's of Menu's aanpassen** Hiermee slaat u de huidige set menu's op.

### Werkruimten weergeven of schakelen tussen werkruimten

- ❖ Selecteer een werkruimte met de schakeloptie Werkruimte op de toepassingsbalk.

 *In Photoshop kunt u sneltoetsen aan elke werkruimte toewijzen om snel tussen werkruimten te kunnen navigeren.*

### Een aangepaste werkruimte verwijderen

- Selecteer Werkruimten beheren via de schakeloptie voor werkruimte op de toepassingsbalk, selecteer de werkruimte en klik op Verwijderen. (Deze optie is niet beschikbaar in Fireworks.)
- (Photoshop, InDesign, InCopy) Selecteer Werkruimte verwijderen via de schakeloptie voor werkruimte.
- (Illustrator) Kies Venster > Werkruimte > Werkruimten beheren, selecteer de werkruimte en klik vervolgens op het pictogram Verwijderen.
- (Photoshop, InDesign) Kies Venster > Werkruimte > Werkruimten verwijderen, selecteer de werkruimte en klik vervolgens op Verwijderen.


### De standaardwerkruimte herstellen

- 1 Selecteer de werkruimte Standaard of Hoofdpunten via de schakeloptie voor werkruimten op de toepassingsbalk. Raadpleeg het artikel [http://www.adobe.com/devnet/fireworks/articles/workspace\\_manager\\_panel.html](http://www.adobe.com/devnet/fireworks/articles/workspace_manager_panel.html) voor Fireworks.
  - Opmerking:** in Dreamweaver is Ontwerpen de standaardwerkruimte.
- 2 Verwijder voor Fireworks (Windows) de volgende mappen:
  - Windows Vista** \\Gebruikers\\AppData\Roaming\Adobe\Fireworks CS4\
  - Windows XP** \\Documents and Settings\\Application Data\Adobe\Fireworks CS4
- 3 (Photoshop, InDesign, InCopy) Selecteer Venster > Werkruimte > [Naam werkruimte] opnieuw instellen.

## (Photoshop) Indeling van een opgeslagen werkruimte herstellen

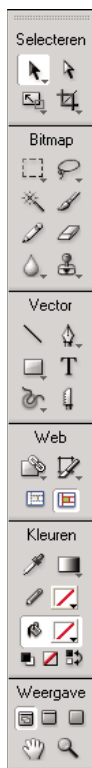
In Photoshop wordt werkruimten automatisch weergegeven in de rangschikking die u het laatst hebt ingesteld, maar u kunt oorspronkelijke, opgeslagen rangschikking van de deelvensters herstellen.

- Als u een afzonderlijke werkruimte opnieuw wilt instellen, kiest u Venster > Werkruimte > *Naam werkruimte* opnieuw instellen.
- Als u alle werkruimten die met Photoshop zijn geïnstalleerd, opnieuw wilt instellen, klikt u op Standaardwerkruimten opnieuw instellen bij Interfacevoorkeuren.

 Als u de volgorde van de werkruimten op de toepassingsbalk wilt wijzigen, moet u de werkruimten slepen.

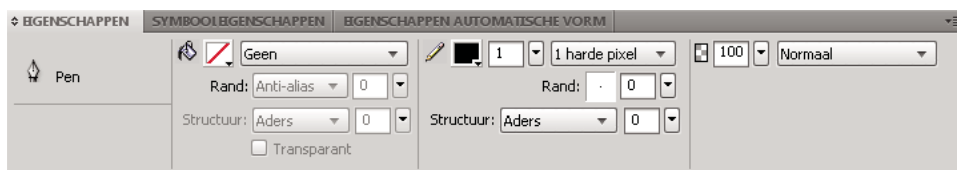
## Het deelvenster Gereedschappen

Het deelvenster Gereedschappen bestaat uit zes categorieën: Selecteren, Bitmap, Vector, Web, Kleuren en Weergave. Wanneer u een gereedschap selecteert, worden er gereedschapsopties weergegeven in de eigenschappencontrole.



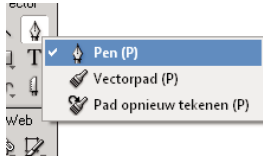
## Gereedschapsopties weergeven in de eigenschappencontrole

- ❖ Kies, terwijl er een gereedschap is geselecteerd, Selecteren > Selectie opheffen om de selectie van alle objecten op het canvas op te heffen.




## Een gereedschap selecteren uit een gereedschapsgroep

Een klein driehoekje in de rechterbenedenhoek van een gereedschap in het deelvenster Gereedschappen duidt erop dat het deel uitmaakt van een gereedschapsgroep.



- 1 Klik op het gereedschapspictogram en houd de muisknop ingedrukt.
- 2 Sleep de aanwijzer om het gewenste gereedschap te markeren en laat de muisknop los.

 Als u een verborgen gereedschap snel wilt selecteren, drukt u herhaaldelijk op de sneltoets voor de groep totdat het gewenste gereedschap verschijnt. (Sneltoetsen worden tussen haakjes weergegeven naast gereedschapsnamen.)

## De eigenschappencontrole

De eigenschappencontrole is een contextgevoelig deelvenster waarin de huidige selectie-eigenschappen, gereedschapsopties of documenteigenschappen worden weergegeven. De eigenschappencontrole is standaard gedokt onder aan de werkruimte.

De eigenschappencontrole kan geopend zijn op halve hoogte, waarbij twee rijen eigenschappen worden weergegeven, of op hele hoogte, waarbij vier rijen worden weergegeven. U kunt de eigenschappencontrole ook volledig samenvouwen zonder deze uit de werkruimte te verwijderen.

*Opmerking:* in Windows is het menu Opties alleen beschikbaar wanneer de eigenschappencontrole is gedokt.

### De eigenschappencontrole ontdokken

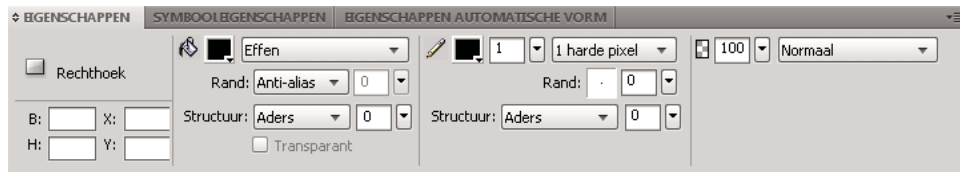
- ❖ Sleep de tab van het deelvenster naar een ander deel van de werkruimte.

### De eigenschappencontrole onder aan de werkruimte dokken

- ❖ Sleep de tab van het deelvenster naar de onderkant van het scherm.

### De eigenschappencontrole uitvouwen of samenvouwen

- ❖ Ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Dubbelklik op de tab van het deelvenster.



- Klik op de pijl in de linkerbovenhoek van het deelvenster.

## Werkbalken weergeven en verplaatsen (alleen Windows)

### Een werkbalk weergeven of verbergen

- ❖ Kies Venster > Werkbalken, en selecteer een van de volgende opties:

**Hoofd** Hiermee geeft u een werkbalk boven het documentvenster weer met knoppen voor veelgebruikte bestandsopdrachten zoals Openen, Opslaan, Afdrukken en Kopiëren.

**Wijzigen** Hiermee geeft u een werkbalk onder het documentvenster weer met knoppen voor opdrachten voor het groeperen, schikken, uitlijnen en roteren van objecten.

### Een werkbalk ontdokken

- ❖ Sleep de werkbalk weg van de gedokte locatie.

### Een werkbalk dokken (alleen voor Windows)

- ❖ Sleep de werkbalk naar een koppelingsgebied boven aan het toepassingsvenster totdat het rechthoekje voor de voorvertoning van de plaatsing verschijnt.

## Bewerking vergrendelen tijdens opslagbewerking

Als u een document bewerkt tijdens een opslagbewerking, reageert Fireworks niet meer. Wanneer u AsynchronousSave instelt op waar in het bestand `preferences.txt`, wordt het bestand in Fireworks vergrendeld voor bewerking totdat de opslagbewerking is voltooid. U kunt echter wel blijven werken aan andere geopende Fireworks-documenten.

Objecten die tijdens het opslaan worden bijgewerkt, worden niet bijgewerkt in de modus AsynchronousSave. Stel deze modus in het bestand `preferences.txt` in op `AsynchronousSave=false` wanneer u met dergelijke objecten werkt. De automatische vorm Tijdstempel opslaan wordt bijvoorbeeld niet bijgewerkt wanneer de modus is ingesteld op `AsynchronousSave=True`.

De asynchrone optie is standaard ingesteld op "true" voor Windows en op "false" voor Mac.

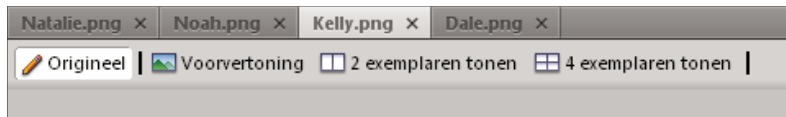
- 1 Zoek het bestand `preferences.txt`. In Windows bevindt dit bestand zich in `\\<gebruikersnaam>\Application Data\Adobe\Fireworks CS5\Dutch\Fireworks CS5 Preferences`. In Mac OS bevindt dit bestand zich in `/<gebruikersnaam>/Bibliotheek/Preferences/Adobe Fireworks CS5/nl/Fireworks CS5 Preferences`.
- 2 Stel `AsynchronousSave = true` in het bestand in.
- 3 Sla het bestand op.



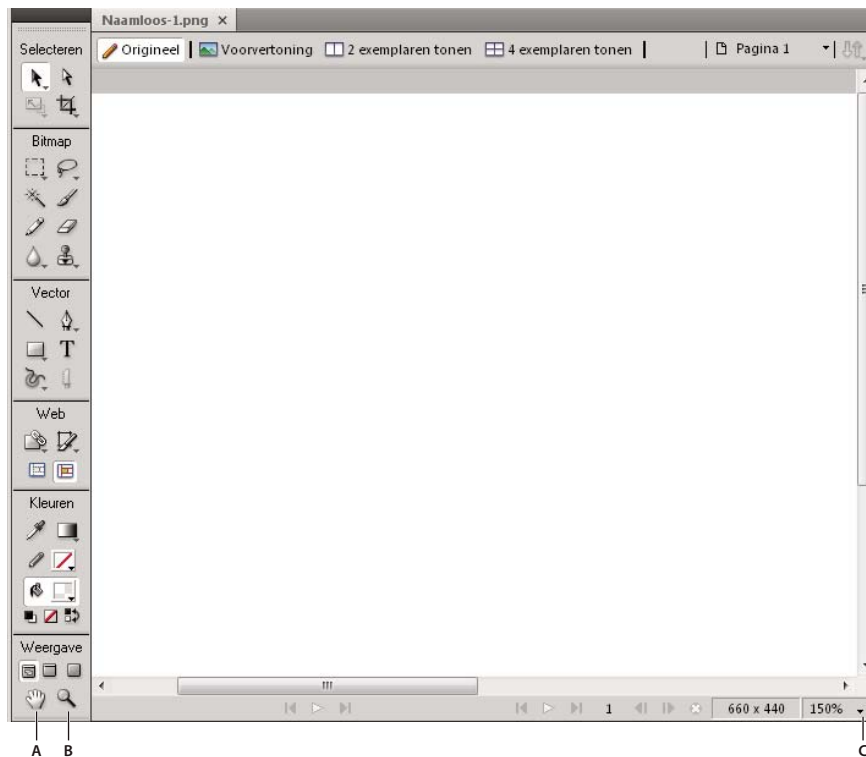
## Door documenten navigeren en deze weergeven

### Documenttabs gebruiken om documenten te selecteren

Wanneer het document is gemaximaliseerd, gebruikt u de documenttabs die boven aan het documentvenster worden weergegeven, om te schakelen tussen meerdere geopende documenten. De bestandsnaam van elk geopend document verschijnt op een tab boven de weergaveknoppen. Wanneer u de muis op de tab laat rusten, wordt de locatie van het bestand weergegeven als knopinfo.



### In- en uitzoomen en pannen



A. Handje B. Het gereedschap Zoomen C. Het pop-upmenu Vergroting instellen

### Inzoomen, met vooringestelde stappen

- ❖ Ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Selecteer het gereedschap Zoomen en klik om het nieuwe middelpunt van het documentvenster op te geven. Met elke klik vergroot u de afbeelding tot de volgende vooringestelde vergroting.
  - Selecteer een zoominstelling in het pop-upmenu Vergroting instellen onder aan het documentvenster.
  - Selecteer Inzoomen of een vooringestelde vergroting in het menu Weergave.

## Uitzoomen, met vooringestelde stappen

- ❖ Ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Selecteer het gereedschap Zoomen en houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt terwijl u klikt in het documentvenster. Met elke klik verkleint u de weergave tot het volgende vooringestelde percentage.
  - Selecteer een zoominstelling in het pop-upmenu Vergroting instellen onder aan het documentvenster.
  - Selecteer Uitzoomen of een vooringestelde vergroting in het menu Weergave.

## Inzoomen op een bepaald gebied

- 1 Selecteer het gereedschap Zoomen.
- 2 Sleep over het gedeelte van de afbeelding dat u wilt vergroten.

De grootte van het zoomselectievak bepaalt het precieze vergrotingspercentage, dat wordt weergegeven in het vak Vergroting instellen.

*Opmerking: u kunt geen vergrotingspercentage opgeven in het vak Vergroting instellen.*

## Uitzoomen op een bepaald gebied

- ❖ Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt terwijl u een selectiegebied sleept met het gereedschap Zoomen.

## Terug naar 100%-vergroting

- ❖ Dubbelklik op het gereedschap Zoomen in het deelvenster Gereedschappen.

## Rond het document pannen

- 1 Selecteer het handje.
- 2 Sleep de handaanwijzer.

Als u voorbij de rand van het canvas pant, blijft de weergave pannen zodat u langs de rand van het canvas kunt werken met pixels.

## Het document aan de huidige weergave aanpassen

- ❖ Dubbelklik op het gereedschap Handje in het deelvenster Gereedschappen.

## Weergavemodi gebruiken om de werkruimte te beheren

Selecteer in het deelvenster Gereedschappen een van de drie weergavemodi om de indeling van de werkruimte te bepalen.

**Modus Standaardscherm** De standaardweergave van het documentvenster.

**Modus Volledig scherm met menu's** Een gemaximaliseerd documentvenster tegen een grijze achtergrond. Menu's, werkbalken, schuifbalken en deelvensters zijn zichtbaar.

**Modus Volledig scherm** Een gemaximaliseerd documentvenster tegen een zwarte achtergrond. Er zijn geen menu's, werkbalken of titelbalken zichtbaar.

Zie voor meer informatie het [artikel](#) op de Fireworkszone-website.

## Meerdere weergaven van een document tonen

Gebruik meerdere weergaven om één document tegelijkertijd in verschillende vergrotingen te tonen. Wijzigingen die u aanbrengt in de ene weergave, worden automatisch ook doorgevoerd in alle andere weergaven van het document.

- 1 Selecteer Venster > Venster dupliceren.
- 2 Selecteer een zoominstelling voor het nieuwe venster.

## Documenten tonen zoals deze worden weergegeven op verschillende platformen

In Windows en Mac OSX Snow Leopard versie 10.6 wordt standaard een weergavegamma van 2,2 gebruikt voor de beeldschermen. In Macintosh (vóór Snow Leopard) wordt een gammawaarde gebruikt van 1,8.

- ❖ Ga op een van de volgende manieren te werk:
  - In Windows selecteert u Beeld > Gamma 1,8 om het document weer te geven zoals het wordt weergegeven op een Macintosh (vóór Snow Leopard).
  - Op de Macintosh® selecteert u Weergave > Gamma 1.8 om het document weer te geven zoals het wordt weergegeven in Mac (vóór Snow Leopard).

## Het canvas wijzigen

U kunt het canvas op elk gewenst moment aanpassen.


### De canvasgrootte wijzigen

- 1 Ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Selecteer Wijzigen > Canvas > Canvasgrootte.
  - Kies Selecteren > Selectie opheffen, klik op het gereedschap Aanwijzer om de documenteigenschappen in de eigenschappencontrole weer te geven en klik op de knop Canvasgrootte.
- 2 Voer de nieuwe afmetingen in de tekstvakken Breedte en Hoogte in.
- 3 Klik op een ankerknop om op te geven welke zijden van het canvas langer of korter moeten worden, en klik op OK.

***Opmerking:** standaard wordt het middelste anker geselecteerd, waarbij wijzigingen in de grootte van het canvas worden toegepast op alle zijden.*

### De kleur van het canvas wijzigen

- ❖ Ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Selecteer Wijzigen > Canvas > Canvaskleur, en selecteer een kleuroptie. Klik voor een aangepaste kleur op een kleur in het pop-upvenster Stalen.
  - Kies in de eigenschappencontrole Selecteren > Selectie opheffen, klik op het gereedschap Aanwijzer om de documenteigenschappen weer te geven en klik op de knop Canvaskleur. Kies een kleur in het pop-upvenster Stalen of klik met de pipet op een kleur. Als u een transparant canvas wilt selecteren, klikt u op de knop Transparant in het pop-upvenster Stalen.

 Als u de standaardcanvaskleur wilt wijzigen, klikt u op de staal Aangepast in het dialoogvenster Nieuw document. (Zie “Een nieuw Fireworks-document maken” op pagina 5.)

## De grootte wijzigen van een document en de inhoud hiervan

- 1 Ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Kies Selecteren > Selectie opheffen, klik op het gereedschap Aanwijzer om de documenteigenschappen in de eigenschappencontrole weer te geven en klik op de knop Afbeeldingsgrootte in de eigenschappencontrole.
  - Selecteer Wijzigen > Canvas > Afbeeldingsgrootte.  
Het dialoogvenster Afbeeldingsgrootte wordt geopend.
- 2 Geef in de Pixelafmetingen-tekstvakken nieuwe horizontale en verticale afmetingen op.  
(Optioneel) Wijzig de maateenheden. Als Nieuwe afbeeldingspixels berekenen niet is geselecteerd, kunt u de resolutie- of afdruk grootte wel wijzigen maar de pixelafmetingen niet.
- 3 Geef in de tekstvakken Afdruk grootte horizontale en verticale afmetingen op voor de afgedrukte afbeelding.
- 4 Geef in het vak Resolutie een nieuwe resolutie op voor de afbeelding.  
Als u de resolutie wijzigt, worden ook de pixelafmetingen gewijzigd.
- 5 Ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Als u dezelfde verhouding tussen de horizontale en verticale afmetingen van het document wilt behouden, selecteert u Verhoudingen beperken.
  - Als u de breedte en hoogte afzonderlijk wilt wijzigen, selecteert u Verhoudingen beperken niet.
- 6 Als u pixels wilt toevoegen of verwijderen tijdens het wijzigen van de grootte zodat de afbeelding ongeveer hetzelfde uiterlijk behoudt op een andere grootte, selecteert u Nieuwe afbeeldingspixels berekenen.
- 7 Selecteer Alleen huidige pagina als u de wijziging van de canvasgrootte alleen wilt toepassen op de huidige pagina.

## Nieuwe pixels berekenen

Het berekenen van nieuwe pixels (het wijzigen van de grootte) voor afbeeldingen verloopt in Fireworks anders dan in de meeste andere toepassingen voor het bewerken van afbeeldingen.

- Als er een nieuw voorbeeld wordt gemaakt van een bitmapobject, worden er pixels toegevoegd aan of verwijderd uit de afbeelding zodat deze groter of kleiner wordt.
- Wanneer de pixels van een vectorobject opnieuw worden berekend, treedt er weinig kwaliteitsverlies op omdat het pad mathematisch opnieuw wordt getekend op een groter of kleiner formaat.

Aangezien de kenmerken van vectorobjecten in Fireworks zichtbaar zijn als pixels, zien sommige streken of vullingen er mogelijk een beetje anders uit na het berekenen van nieuwe pixels. Dit komt doordat de pixels waaruit de streek of vulling is opgebouwd, opnieuw moeten worden getekend.

**Opmerking:** de grootte van hulplijnen, hotspotobjecten en segmentobjecten wordt gewijzigd wanneer de afbeeldingsgrootte van het document wordt gewijzigd.

U kunt de grootte van een bitmapafbeelding wijzigen door de resolutie aan te passen of door nieuwe afbeeldingspixels te berekenen.

- Bij het aanpassen van de resolutie kunt u de grootte van de pixels in de afbeelding wijzigen zodat er meer of minder pixels passen in een bepaalde ruimte. Het aanpassen van de resolutie zonder nieuwe pixels te berekenen resulteert niet in gegevensverlies.

- Bij het berekenen van nieuwe pixels voegt u pixels toe of verwijdert u pixels:

**Meer nieuwe pixels berekenen** Hiermee voegt u pixels toe om de afbeelding groter te maken. Deze methode kan resulteren in kwaliteitsverlies omdat de pixels die worden toegevoegd, niet altijd overeenkomen met de oorspronkelijke afbeelding.

**Minder nieuwe pixels berekenen** Hiermee verwijdert u pixels om de afbeelding kleiner te maken, wat resulteert in gegevensverlies in de afbeelding. Deze methode veroorzaakt altijd kwaliteitsverlies omdat er pixels worden verwijderd om de afbeeldingsgrootte te wijzigen.

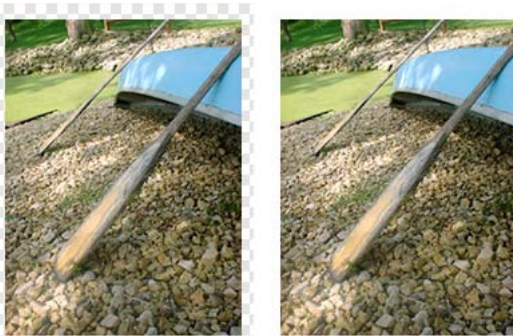
## Het canvas roteren

Roteer het canvas wanneer een afbeelding ondersteboven of overdwars is geïmporteerd. U kunt het canvas 180°, 90° rechtsom roteren, of 90° linksom. Wanneer u het canvas roteert, roteren alle objecten van het document.

- ❖ Selecteer Wijzigen > Canvas > en kies een rotatieoptie

## Het canvas bijsnijden of passend maken

Maak het canvas groter of kleiner om het aan te passen aan de objecten die het bevat.




Origineel canvas (links); uitgesneden canvas (rechts)

- 1 Kies Selecteer > Selectie opheffen om de documenteigenschappen in de eigenschappencontrole weer te geven.
- 2 Klik op Passend op canvas in de eigenschappencontrole.


## Een document uitsnijden

Bij het uitsnijden worden ongewenste delen van een document verwijderd. De grootte van het canvas wordt aangepast aan een gebied dat u definieert.

Standaard worden bij het uitsnijden objecten die doorlopen voorbij de grenzen van het canvas verwijderd. U kunt objecten buiten het canvas behouden door een voorkeur te wijzigen voordat u gaat uitsnijden.

- 1 Selecteer het gereedschap Uitsnijden  in het deelvenster Gereedschappen of selecteer Bewerken > Document uitsnijden.
- 2 Sleep een omsluitend kader op het canvas. Pas de uitsnijgrepen aan totdat het vak het gebied aangeeft dat u wilt behouden.
- 3 Dubbelklik binnen in het omsluitende kader of druk op Enter om het document uit te snijden.

In Fireworks wordt de grootte van het canvas aangepast aan het gebied dat u definieert, en worden objecten die doorlopen voorbij de randen van het canvas verwijderd.

 Als u objecten buiten het canvas wilt behouden, deselecteert u Objecten bij uitsnijden verwijderen op het tabblad Bewerken van het dialoogvenster Voorkeuren voordat u gaat uitsnijden.

## Linialen, hulplijnen en het raster gebruiken

Linialen, hulplijnen en het raster zijn tekenhulpmiddelen waarmee u objecten kunt plaatsen en uitlijnen. Hulplijnen zijn lijnen die u vanaf de linialen naar het documentcanvas sleept. U kunt hulplijnen gebruiken om belangrijke delen van het document te markeren, zoals de marges en het middelpunt van het document. Met het raster geeft u een systeem van horizontale en verticale lijnen weer op het canvas voor een precieze plaatsing. Hulplijnen en rasters bevinden zich niet in een laag en worden niet geëxporteerd samen met het document.

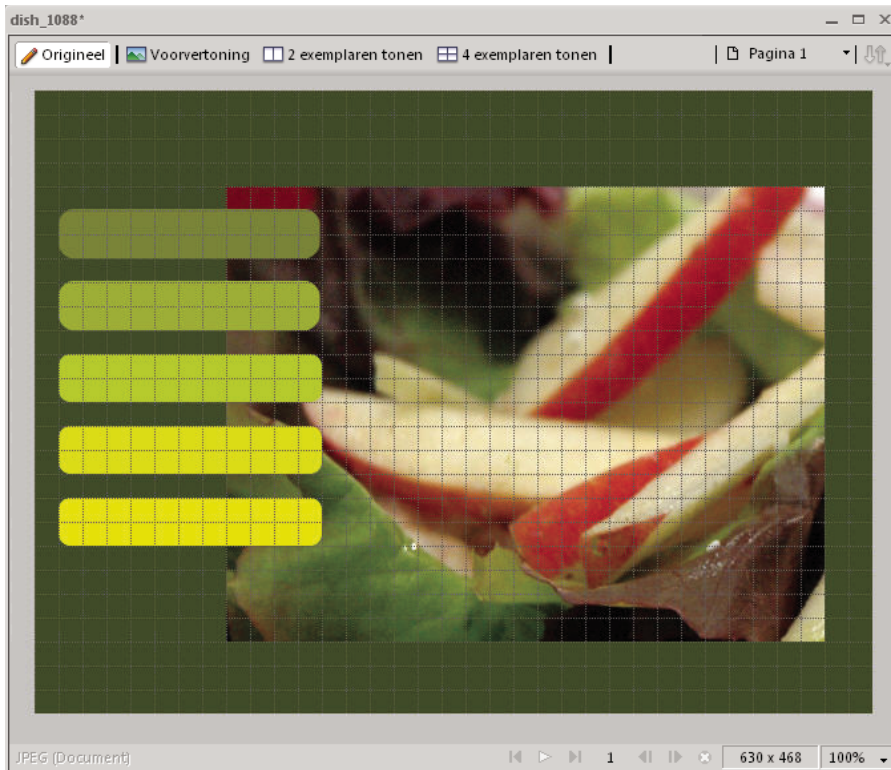
U kunt de volgende Fireworks-extensies gebruiken om eenvoudig met hulplijnen te werken:

**De extensie Deelvenster Hulplijnen** Wanneer u deze extensie installeert, verschijnt in uw werkruimte een deelvenster Hulplijnen. Hier kunt u de hulplijnen in het document bewerken of hulplijnen uit een eerder opgeslagen set hulplijnen exporteren en importeren. Deze extensie is verkrijgbaar op [http://www.adobe.com/go/learn\\_fw\\_usingguidespanel\\_nl](http://www.adobe.com/go/learn_fw_usingguidespanel_nl).

**De extensie Hulplijnen kopiëren/plakken** Met deze extensie kunt u hulplijnen van een pagina kopiëren en op een andere pagina in hetzelfde document plakken. Gebruik deze extensie als uw Fireworks-document meerdere pagina's heeft die vergelijkbare hulplijnen nodig hebben. Deze extensie is verkrijgbaar op [http://www.adobe.com/go/learn\\_fw\\_copypasteguides\\_nl](http://www.adobe.com/go/learn_fw_copypasteguides_nl).

**De extensie Hulplijnen overnemen** Met deze extensie kunt u hulplijnen van de stramienpagina of de huidige pagina kopiëren en toepassen op alle pagina's in het document. Deze extensie is verkrijgbaar op [http://www.adobe.com/go/learn\\_fw\\_inheritguides\\_nl](http://www.adobe.com/go/learn_fw_inheritguides_nl).

💡 Zie “Voorkeuren voor hulplijnen en rasters” op pagina 311 als u de rastergrootte of de hulplijn- en rasterkleur wilt wijzigen.



### Linialen weergeven en verbergen

- ❖ Selecteer Weergave > Linialen.

Langs de marges van het documentvenster worden verticale en horizontale linialen weergegeven. De maateenheid van linialen is pixels.

### Een horizontale of verticale hulplijn maken

- 1 Klik en sleep vanaf de gewenste liniaal.
- 2 Plaats de hulplijn op het canvas en laat de muisknop los.

*Opmerking:* u kunt de hulplijn verplaatsen door opnieuw te slepen.

### Een hulplijn naar een bepaalde positie verplaatsen

- 1 Dubbelklik op de hulplijn.
- 2 Geef de nieuwe positie op in het dialoogvenster Hulplijn verplaatsen, en klik op OK.

### Hulplijnen of het raster weergeven of verbergen

- ❖ Selecteer Weergave > Hulplijnen > Hulplijnen tonen of Weergave > Raster > Raster tonen.

De selectie wordt toegepast op alle documenten die zijn geopend in Fireworks.

### Objecten uitlijnen op hulplijnen of op het raster

- ❖ Selecteer Weergave > Hulplijnen > Magnetische hulplijnen of Weergave > Raster > Magnetisch raster.

De selectie wordt toegepast op alle documenten die zijn geopend in Fireworks.

### Alle hulplijnen vergrendelen of ontgrendelen

- ❖ Selecteer Weergave > Hulplijnen > Hulplijnen vergrendelen.


De selectie wordt toegepast op alle documenten die zijn geopend in Fireworks.

### Een hulplijn verwijderen

- ❖ Sleep de hulplijn van het canvas af.

### De afstand tussen hulplijnen weergeven

- ❖ Druk op Shift wanneer de aanwijzer tussen de hulplijnen wordt geplaatst.


 Druk op Shift terwijl u hulplijnen naar het canvas sleept om de afstand tussen hulplijnen weer te geven.

## Slimme hulplijnen

Slimme hulplijnen zijn tijdelijke magnetische hulplijnen waarmee u objecten kunt maken, uitlijnen, bewerken en transformeren ten opzichte van andere objecten. Als u slimme hulplijnen wilt activeren en objecten hierop wilt uitlijnen, kiest u Weergave > Slimme hulplijnen en selecteert u vervolgens Slimme hulplijnen tonen en Slimme magnetische hulplijnen.

U kunt slimme hulplijnen als volgt gebruiken:

- Wanneer u een object maakt, gebruikt u slimme hulplijnen om de plaatsing te bepalen ten opzichte van bestaande objecten. Met de gereedschappen voor lijnen, rechthoeken, ellipsen, veelhoeken en automatische vormen geeft u slimme hulplijnen weer, net als met de gereedschappen voor rechthoekige en cirkelvormige segmenten.
- Wanneer u een object verplaatst, gebruikt u slimme hulplijnen om het uit te lijnen met bestaande objecten.
- Wanneer u een object transformeert, worden er automatisch slimme hulplijnen weergegeven om te helpen bij de transformatie.

 Als u wilt wijzigen wanneer en hoe slimme hulplijnen worden weergegeven, stelt u de voorkeuren voor slimme hulplijnen in. (Zie “Voorkeuren voor hulplijnen en rasters” op pagina 311.)

## Voorvertoning in browser

Selecteer Bestand > Voorvertoning in browser en kies een van de opties.

**Voorvertoning van alle pagina's in <primaire browser> Ctrl+F12/Cmd+Shift+F12** U kunt de interactie voorvertonen op alle pagina's als deze aan elkaar zijn gekoppeld.

**Voorvertoning in <primaire browser> F12** Hiermee wordt het actieve Fireworks-document in uw primaire browser voorvertoond. Als u maar één browser op uw computer hebt geïnstalleerd, gebruikt Fireworks deze als primaire browser. Als u meer dan één browser hebt geïnstalleerd, kunt u een primaire browser selecteren voor het weergeven van Fireworks-documenten in Bestand > Voorvertoning in browser > Primaire browser instellen.



**Voorvertoning in Shift/Cmd+F12** Hiermee wordt het actieve Fireworks-document in uw secundaire browser voorvertoond. Stel voordat u deze optie gebruikt uw secundaire browser in via Bestand > Voorvertoning in browser > Secundaire browser instellen. Navigeer naar en selecteer het bestand EXE/app van uw secundaire browser.

## Meerdere acties ongedaan maken en herhalen

In het deelvenster Historie worden de laatste acties weergegeven die u in Fireworks hebt uitgevoerd. U kunt het aantal stappen opgeven in het veld Stappen voor Ongedaan maken van het dialoogvenster Fireworks-voorkeuren.

### Acties ongedaan maken en opnieuw uitvoeren

- 1 Selecteer Venster > Historie om het deelvenster Historie te openen.
- 2 Sleep de markering voor Ongedaan maken omhoog of omlaag.

### Acties herhalen

- 1 Voer de acties uit.
- 2 Ga op een van de volgende manieren te werk om de acties die u wilt herhalen, te markeren in het deelvenster Historie:
  - Klik op een actie om deze te markeren.
  - Houd Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt terwijl u klikt om meerdere afzonderlijke acties te markeren.
  - Houd Shift ingedrukt terwijl u klikt om een doorlopend bereik van acties te markeren.
- 3 Klik op de knop Herhalen onder aan het deelvenster Historie.

### Acties opslaan voor hergebruik

- 1 Markeer de acties die u wilt opslaan in het deelvenster Historie.
- 2 Klik op de knop Opslaan onder aan het deelvenster.
- 3 Voer een opdrachtnaam in.

### De opgeslagen aangepaste opdracht gebruiken

- ❖ Selecteer de opdrachtnaam in het menu Opdrachten.

### Niet-opgeslagen bestanden herstellen (alleen Mac)

Niet-opgeslagen bestanden worden op het bureaublad opgeslagen wanneer een Fireworks-sessie niet op de normale wijze wordt beëindigd. Wanneer u Fireworks opnieuw start, verschijnt een bericht waarin staat dat zich op het bureaublad een map bevindt met de niet-opgeslagen bestanden. De bestanden worden standaard opgeslagen op Desktop\Fireworks Recovered\<datum-tijdstempel>.

Niet-opgeslagen bestanden waaraan geen naam is gegeven, worden opgeslagen met de naamgevingsconventie naamloos, naamloos (1), naamloos (2), enzovoort. De bestandsnamen komen overeen met de standaardnamen die door Fireworks zijn gegenereerd bij het maken van de bestanden. Niet-opgeslagen bestanden waaraan wel een naam is gegeven, worden opgeslagen met die naam.

In de volgende gevallen worden geen herstelbestanden gegenereerd:

- De opslagbewerking heeft geleid tot het uitvallen van de computer.
- Onvoldoende geheugen om niet-opgeslagen bestanden te herstellen.
- `DisableSaveOnCrash` in het voorkeurenbestand van Adobe Fireworks CS5 is ingesteld op `True`.
- Het geopende bestand was niet bewerkt op het moment dat de computer uitviel.

### Generatie van herstelbestanden uitschakelen

- 1 Open het bestand `Fireworks CS5 Preferences.txt` via `\Users\<gebruikersnaam>\Library\Preferences\Adobe Fireworks CS5\<landinstelling>\`.
- 2 Stel `DisableSaveOnCrash` in op `True`.

### Standaardlocatie voor herstelbestanden wijzigen

- 1 Open het bestand `Fireworks CS5 Preferences.txt`. Het bestand kan zich bevinden op `\Users\<gebruikersnaam>\Library\Preferences\Adobe Fireworks CS5\<landinstelling>\`.
- 2 Stel de locatie in met `SaveOnCrashRecoveredFolderPath`. U kunt een absoluut of een relatief pad gebruiken om de locatie te definiëren.





# Hoofdstuk 4: Objecten selecteren en transformeren

## Objecten selecteren

Voordat u objecten op het canvas kunt bewerken, moet u deze selecteren. Dit geldt voor vectorobjecten, paden, punten, tekstblokken, woorden, letters, segmenten, hotspots, varianten en bitmapobjecten. Als u een object wilt selecteren, gebruikt u het deelvenster Lagen of een selectiegereedschap.


**Het deelvenster Lagen** Hierin worden alle objecten weergegeven. U kunt op een object in het deelvenster Lagen klikken om het te selecteren als het deelvenster is geopend en de lagen zijn uitgebreid.

**De selectiegereedschappen** Elk gereedschap heeft een specifieke functie:

	Met het gereedschap Aanwijzer kunt u objecten selecteren door op een object te klikken of door een selectiegebied rond het object te slepen.
	Met het gereedschap Subselectie maken kunt u afzonderlijke objecten in een groep of de punten van een vectorobject selecteren.
	Met het gereedschap Achter selecteren kunt u objecten achter andere objecten selecteren.
	Met het gereedschap Exportgebied kunt u een gebied selecteren dat u wilt exporteren als afzonderlijk bestand.

## Objecten selecteren door erop te klikken

- ❖ Ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Plaats het gereedschap Aanwijzer boven het pad of het omsluitende kader van het object en klik hierop.
  - Klik op de lijn of vulling van het object.
  - Selecteer het object in het deelvenster Lagen.

 *Als u een voorvertoning wilt weergeven van uw selectie als u op een object onder de aanwijzer op het canvas klikt, selecteert u in de categorie Bewerken van het dialoogvenster Voorkeuren de optie Muisselectie markeren.*

## Objecten verplaatsen door ze te slepen

- ❖ Sleep het gereedschap Aanwijzer om een of meer objecten op te nemen in het selectiegebied.



## Objecten verplaatsen of wijzigen met het gereedschap Subselectie maken

Gebruik het gereedschap Subselectie maken om punten op een vectorpad of objecten die deel uitmaken van een groep, te selecteren, te verplaatsen of te wijzigen.

- 1 Selecteer het gereedschap Subselectie maken.
- 2 Maak een selectie.
- 3 Ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Als u een object wilt wijzigen, sleept u een van de punten of selectiehandgrepen van het object.
  - Als u het volledige object wilt verplaatsen, kunt u vanaf elk gebied in het object slepen, behalve vanaf een punt of selectiehandgreep

## Een object selecteren dat zich achter andere objecten bevindt

- ❖ Klik boven de gestapelde objecten herhaaldelijk op Achter selecteren, waarbij u begint met de bovenste object tot u bij het gewenste object bent beland.

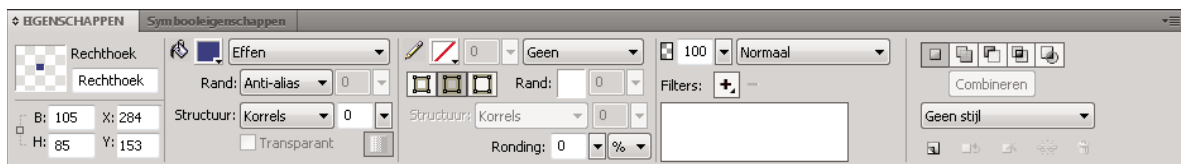
**Opmerking:** u kunt moeilijk bereikbare objecten ook selecteren door in het deelvenster Lagen op deze objecten te klikken als de lagen zijn uitgebreid.

## Selectie-informatie in de eigenschappencontrole

Wanneer u een object selecteert, wordt in de eigenschappencontrole de selectie geïdentificeerd. Linksboven in de eigenschappencontrole vindt u een beschrijving van het item dat wordt gecontroleerd en het aantal geselecteerde objecten als er meerdere objecten zijn geselecteerd. De eigenschappencontrole is ook voorzien van een vak om een naam voor de geselecteerde items in te voeren.

**Opmerking:** de naam wordt in de titelbalk van het document weergegeven als u dit item selecteert. Als u segmenten en knoppen exporteert, wordt de naam als bestandsnaam gebruikt.

(Alleen Windows) Als de statusbalk is ingeschakeld, worden geselecteerde objecten geïdentificeerd in de statusbalk onder aan het documentvenster.



Eigenschappencontrole

## Een selectie wijzigen

Nadat u een afzonderlijk object hebt geselecteerd, kunt u objecten aan de selectie toevoegen en de selectie van objecten opheffen. Met één opdracht kunt u alle items op alle lagen van een document selecteren of deselecteren. Daarnaast kunt u het selectiepad verbergen, zodat u een geselecteerd object kunt bewerken terwijl het wordt weergegeven zoals het object op internet of in drukvorm wordt weergegeven.

## Items toevoegen aan een selectie

- ❖ Houd Shift ingedrukt terwijl u aanvullende objecten aanklikt met de gereedschappen Aanwijzer, Subselectie maken en Achter selecteren.

## Een object deselecteren terwijl u andere objecten geselecteerd houdt

- ❖ Houd Shift ingedrukt en klik op het geselecteerde object.

## Alle items op alle lagen van het document selecteren

- ❖ Kies Selecteren > Alles selecteren.

*Opmerking: met Alles selecteren worden verborgen objecten niet geselecteerd.*

## Alle geselecteerde objecten deselecteren

- ❖ Kies Selecteren > Selectie opheffen.

*Opmerking: schakel de voorkeursinstelling Eén laag bewerken uit om alle zichtbare objecten op alle lagen van een document te selecteren. Als u de voorkeursinstelling Eén laag bewerken inschakelt, worden alleen objecten op de huidige laag geselecteerd. Raadpleeg “Lagen ordenen” op pagina 139 voor meer informatie.*

## De padselectiefeedback voor een geselecteerd object verbergen

- ❖ Selecteer Weergave > Randen.

*Opmerking: u kunt het deelvenster Lagen of de eigenschappencontrole gebruiken om het geselecteerde object te identificeren als de omtrek en punten zijn verborgen.*

## Geselecteerde objecten verbergen

- ❖ Selecteer Weergave > Selectie verbergen.

*Opmerking: verborgen objecten worden niet geëxporteerd. (Dit is niet van toepassing voor segment- en hotspotwebobjecten op de webblaag.)*






## Alle objecten tonen

- ❖ Selecteer Weergave > Alles tonen.

*Opmerking: als u objecten wilt verbergen, ongeacht het feit of ze wel of niet zijn geselecteerd, klikt of sleept u in het deelvenster Lagen langs de oogkolom.*

## Pixels selecteren

U kunt pixels op het volledige canvas bewerken of u kunt een van de selectiegereedschappen selecteren om het bewerken te beperken tot een specifiek gebied van een afbeelding:

	Met het gereedschap Selectiekader kunt u een rechthoekig pixelgebied in een afbeelding selecteren. Raadpleeg voor meer informatie <a href="#">het artikel van Thierry Lorey</a> .
	Met het gereedschap Ovaal selectiekader kunt u een ovaal pixelgebied in een afbeelding selecteren.
	Met het gereedschap Lasso kunt u een pixelgebied met een vrije vorm in een afbeelding selecteren.
	Met het gereedschap Veelhoeklasso kunt u een pixelgebied met rechte randen in een afbeelding selecteren.
	Met het gereedschap Toverstaf kunt u een gebied met gelijkgekleurde pixels in een afbeelding selecteren.

Met de gereedschappen voor pixelselectie kunt u een selectiekader tekenen waarmee het gebied met geselecteerde pixels wordt gedefinieerd. Nadat u het selectiekader hebt getekend, kunt u het manipuleren door het te verplaatsen, door items aan het kader toe te voegen of door een andere selectie op het kader te baseren. U kunt de pixels binnen de selectie bewerken, filters toepassen op de pixels of pixels wissen zonder dat dit van invloed is op pixels buiten het selectiekader. U kunt ook een zwevende pixelselectie maken die u kunt bewerken, verplaatsen, knippen of kopiëren.

## Opties voor gereedschappen voor bitmapselectie

Er zijn verschillende opties beschikbaar voor de gereedschappen die worden gebruikt voor bitmapselectie.

### Randopties

**Hard** Hiermee wordt een kaderselectie met een gedefinieerde rand gemaakt.

**Anti-alias** Hiermee worden kartelranden in de kaderselectie voorkomen.

**Doezelaar** Hiermee kunt u de rand van de pixelselectie verzachten.

### Stijlopties voor Selectiekader en Ovaal selectiekader

**Normaal** Hiermee kunt u een selectiekader maken waarin de hoogte en breedte niet van elkaar afhankelijk zijn.

**Vaste verhouding** Hiermee worden de hoogte en breedte tot gedefinieerde verhoudingen beperkt.

**Vaste grootte** Hiermee worden de afmetingen ingesteld op een gedefinieerde hoogte en breedte.

**Opmerking:** voor het gereedschap Toverstaf kan ook een Tolerantie worden ingesteld. Raadpleeg "[Gelijkgekleurde pixelgebieden selecteren](#)" op pagina 41 voor meer informatie.

## Selectiekaders voor pixelselectie maken

Gebruik de gereedschappen in het gedeelte Bitmap van het deelvenster Gereedschappen om een selectiekader te tekenen rond specifieke pixelgebieden van een bitmapafbeelding.

**Opmerking:** als u de instelling voor uw selectie wilt wijzigen terwijl u een van deze gereedschappen gebruikt, moet u het vak Actief selectiekader selecteren voordat u een selectie maakt.

### Een rechthoekig of ovaal pixelgebied selecteren

- 1 Selecteer het gereedschap Selectiekader of Ovaal selectiekader.
- 2 Stel de opties voor Stijl en Rand in de eigenschappencontrole in.

- 3 Versleep de aanwijzer om een selectiekader te tekenen. Hiermee wordt de pixelselectie gedefinieerd.
  - Als u aanvullende rechte of ronde selectiekaders wilt tekenen, houdt u Shift ingedrukt terwijl u met het gereedschap Selectiekader of Ovaal selectiekader sleept. Als Actief selectiekader is ingeschakeld terwijl u een reeks selecties maakt, is de functie Actief selectiekader alleen van invloed op de laatste selectie in de reeks.
  - Als u een selectiekader vanaf een centraal punt wilt tekenen, deselecteert u andere actieve selectiekaders en houdt u Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt terwijl u tekent.

### Een pixelgebied met een vrije vorm selecteren

- 1 Selecteer het gereedschap Lasso.
- 2 Selecteer een optie voor Rand in de eigenschappencontrole.
- 3 Versleep de aanwijzer rond de pixels die u wilt selecteren.

### Een serie punten plaatsen om een selectiekader te maken

Gebruik het gereedschap Veelhoeklasso om een veelhoekig gebied met specifieke pixels in een bitmapafbeelding te selecteren.

- 1 Selecteer het gereedschap Veelhoeklasso.
- 2 Selecteer een optie voor Rand in de eigenschappencontrole.
- 3 Maak een omtrek van de selectie door punten rond de grenzen van het object of gebied te plaatsen.  
Houd Shift ingedrukt om de vergroting van selectiekadersegmenten voor Veelhoeklasso te beperken tot 45°.
- 4 Ga op een van de volgende manieren te werk om de veelhoek te sluiten:
  - Klik op het beginpunt.
  - Dubbelklik in de werkruimte.

### Gelijkgekleurde pixelgebieden selecteren

- 1 Selecteer het gereedschap Toverstaf.
- 2 Selecteer een optie voor Rand.
- 3 Stel het tolerantieniveau in door de schuifregelaar voor tolerantie in de eigenschappencontrole te slepen.  
De tolerantie vertegenwoordigt het kleurtoonbereik dat wordt geselecteerd als u op een pixel klikt met het gereedschap Toverstaf. Als u 0 invoert en op een pixel klikt, worden alleen de aangrenzende pixels met dezelfde kleurtoon geselecteerd. Als u 65 invoert, wordt een groter toonbereik geselecteerd.
- 4 Klik op het kleurgebied dat u wilt selecteren.  
Er wordt een selectiekader weergegeven rond het geselecteerde pixelbereik.



Geselecteerde pixels bij een lage tolerantie (boven) en een hoge tolerantie (onder)

### Vergelijkbare kleuren in een volledig document selecteren

- 1 Selecteer een kleurgebied met een selectiekader of met het gereedschap Lasso of Toverstaf.
- 2 Kies Selecteren > Vergelijkbare selecteren.

Alle gebieden met het geselecteerde pixelbereik worden in een of meer selectiekaders weergegeven. Dit is afhankelijk van de tolerantiewaarde die op dit moment in de eigenschappencontrole van het gereedschap Toverstaf is ingesteld.

**Opmerking:** als u de tolerantie voor de opdracht *Vergelijkbare selecteren* wilt aanpassen, selecteert u het gereedschap *Toverstaf* en wijzigt u in de eigenschappencontrole de waarde voor *Tolerantie* voordat u de opdracht gebruikt. U kunt ook het vak *Actief selectiekader selecteren* om de waarde voor *Tolerantie* te wijzigen terwijl u het gereedschap *Toverstaf* gebruikt.


### Een selectie maken op basis van dekkende objectgebieden

Als u een bitmapobject hebt geselecteerd, kunt u in het deelvenster Lagen een pixelselectie maken op basis van de dekking van een object of masker.

- 1 Selecteer een bitmapobject op het canvas.
- 2 Plaats in het deelvenster Lagen de aanwijzer boven de miniatuur van het object dat u wilt gebruiken om de pixelselectie te maken.
- 3 Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt.  
De aanwijzer verandert. Hiermee wordt aangegeven dat u op het punt staat het alfakanaal (het dekkende gebied) van het object te selecteren.
- 4 Klik op de miniatuur.  
Er wordt een nieuwe pixelselectie gemaakt op basis van de geselecteerde bitmap.



- 5 (Optioneel) Als u items wilt toevoegen aan de selectie, klikt u op een ander object in het deelvenster Lagen terwijl u Alt en Shift (Windows) of Option en Shift (Mac OS) ingedrukt houdt.

 Als u items uit de selectie wilt verwijderen, klikt u op objecten terwijl u Ctrl en Shift ingedrukt houdt.

## Een selectiekader verwijderen

U kunt een selectiekader verwijderen zonder dat dit van invloed is op het document.

- ❖ Ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Teken een nieuw selectiekader.
  - Klik buiten de huidige selectie met een selectiekader- of lassogereedschap.
  - Druk op Escape.

## Selectiekaders aanpassen

### Een selectie verplaatsen terwijl u deze maakt

- 1 Versleep de aanwijzer om de selectie te tekenen.
- 2 Houd de spatiebalk ingedrukt zonder de muisknop los te laten.
- 3 Versleep het selectiekader naar een andere locatie op het canvas.
- 4 Laat de spatiebalk los zonder de muisknop los te laten.
- 5 Blijf de aanwijzer slepen om de selectie te tekenen.

### Een bestaand selectiekader verplaatsen

- ❖ Ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Versleep het selectiekader met het gereedschap Selectiekader, Lasso of Toverstaf.
  - Gebruik de pijltoetsen om het selectiekader steeds 1 pixel te verplaatsen.
  - Druk op Shift en gebruik de pijltoetsen om het selectiekader steeds 10 pixels te verplaatsen.

### Pixels aan een bestaande selectie toevoegen

- 1 Selecteer een gereedschap voor bitmapselectie.
- 2 Houd Shift ingedrukt en teken aanvullende selectiekaders.
- 3 Herhaal stap 1 en 2 met een gereedschap voor bitmapselectie om items te blijven toevoegen aan de selectie.  
Overlappende selectiekaders worden samengevoegd en vormen een aaneengesloten selectiekader.

### Pixels uit een selectie verwijderen

- ❖ Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en gebruik een gereedschap voor bitmapselectie om het pixelgebied dat u wilt verwijderen te selecteren.

### Een deel van een bestaand selectiekader selecteren

U kunt een deel van een bestaand selectiekader selecteren door een nieuw selectiekader te tekenen dat het oorspronkelijke selectiekader overlapt.

- 1 Houd Alt en Shift (Windows) of Option en Shift (Mac OS) ingedrukt terwijl u een selectiekader maakt dat het oorspronkelijke selectiekader overlapt.
- 2 Laat de muisknop los.  
Alleen pixels in het overlappende gebied van de twee selectiekaders worden geselecteerd.

### Een pixelselectie omkeren


Als u een pixelselectie hebt gemaakt, kunt u een nieuwe pixelselectie maken waarin alleen de momenteel gedeselecteerde pixels zijn geselecteerd.

- 1 Maak een pixelselectie met een gereedschap voor bitmapselectie.
- 2 Kies Selecteren > Selectie omkeren om alle pixels te selecteren die oorspronkelijk niet waren geselecteerd.

### Een pixelselectie doezelen

Met *Doezelen* wordt een doorkijkeffect toegepast op de geselecteerde pixels.

- 1 Kies Selecteren > Doezelaar.
- 2 Voer in het dialoogvenster Doezelaar de mate van doezelen in.
- 3 Indien noodzakelijk wijzigt u de waarde in het dialoogvenster Doezelaar om de mate van doezelen aan te passen.

 *Als u de vormgeving van de gedoezelde selectie wilt weergeven zonder de omliggende pixels, kies u Selecteren > Selectie omkeren en druk u op Delete.*

### Een selectiekader uitbreiden of verkleinen

Nadat u een selectiekader hebt getekend om pixels te selecteren, kunt u de rand ervan uitbreiden of verkleinen.

- 1 Nadat u het selectiekader hebt getekend, kiest u Selecteren > Selectiekader uitbreiden.
- 2 Voer het aantal pixels in waarmee u de rand van het selectiekader wilt uitbreiden of verkleinen en klik op OK.

### Een gebied rond een bestaand selectiekader selecteren

Als u speciale grafische effecten aan een selectiekader wilt toevoegen, maakt u een aanvullend selectiekader dat het bestaande selectiekader omsluit.

- 1 Nadat u een selectiekader hebt getekend, kiest u Selecteren > Selectiekader omranden.
- 2 Voer de breedte in voor het selectiekader dat u rond het bestaande selectiekader wilt plaatsen en klik op OK.

### De rand van een selectiekader vloeiend maken

U kunt overtollige pixels verwijderen die langs de rand van een pixelselectie of selectiekader verschijnen nadat u het gereedschap Toverstaf hebt gebruikt.

- 1 Kies Selecteren > Vloeiend selectiekader.
- 2 Voer een straal in om de gewenste mate van vloeiendheid op te geven en klik op OK.



Een pixelselectie voor en na Vloeiend maken

## Selectiekaders omzetten, overbrengen of opslaan

### Een selectiekader naar een pad omzetten

U kunt een bitmapselectie naar een vectorobject omzetten door een selectiekader te tekenen rond het deel van de bitmap dat u wilt omzetten. Dit proces komt van pas als u een animatie wilt maken door een selectie van een bitmap over te trekken.

- ❖ Nadat u een selectiekader hebt getekend, kiest u Selecteren > Selectiekader omzetten in pad.

### Een selectiekader overbrengen naar een ander bitmapobject

U kunt een selectiekader van de ene bitmap naar een andere of naar een masker overbrengen.

- 1 Maak een selectie door het selectiekader te tekenen.
- 2 Selecteer in het deelvenster Lagen een ander bitmapobject op een willekeurige laag.  
Raadpleeg “[Maskers](#)” op pagina 142 voor meer informatie.

### Een selectiekader opslaan of herstellen

- 1 Kies Selecteren > Bitmapselectie opslaan of Selecteren > Bitmapselectie herstellen.
- 2 Kies in het menu Document het geopende document dat de opgeslagen selectie bevat.
- 3 Kies in het menu Selectie de optie *Nieuw* of een eerder opgeslagen selectie die u wilt wijzigen.
- 4 Als u hierboven *Nieuw* hebt gekozen, voert u een naam in voor de nieuwe selectie.
- 5 (Alleen herstellen) Als u de herstelde selectie wilt omkeren, schakelt u het selectievakje Omkeren in.
- 6 Selecteer een optie in het gedeelte Bewerking:

**Opmerking:** als u een nieuwe selectie opslaat, zijn alle onderstaande wijzigingsopties uitgeschakeld.

**Nieuwe selectie** Hiermee wordt de actieve selectie in het actieve document vervangen door de selectie die u hebt opgegeven in het vak Selectie.

**Toevoegen aan selectie** Hiermee wordt de actieve selectie toegevoegd aan de selectie die u hebt opgegeven in de vakken Document en Selectie.

**Verwijderen uit selectie** Hiermee wordt de actieve selectie verwijderd uit de selectie die u hebt opgegeven in de vakken Document en Selectie.

**Doorsnede maken met selectie** Hiermee wordt een doorsnede gemaakt van de actieve selectie met de selectie die u hebt opgegeven in de vakken Document en Selectie.


- 7 Klik op OK en herhaal dit proces voor alle selectiekaders die u wilt opslaan of herstellen.


## Een opgeslagen selectiekader verwijderen

**Opmerking:** deze functie is alleen beschikbaar als een geopend document ten minste één opgeslagen selectie bevat.

- 1 Kies Selecteren > Bitmapselectie verwijderen.
- 2 Kies in het menu Document het geopende document dat de opgeslagen selectie bevat.
- 3 Kies de selectie in het menu Selectie.

## De inhoud van een selectiekader kopiëren of verplaatsen


Als u een selectiegereedschap gebruikt om een selectiekader naar een nieuwe locatie te slepen, wordt het selectiekader verplaatst, niet de inhoud ervan. Als u de geselecteerde pixels wilt kopiëren of verplaatsen, moet u de aanwijzer  gebruiken of een wijzigingstoets ingedrukt houden terwijl u een van de bitmapgereedschappen gebruikt.

 *Als u de onderstaande wijzigingstoetsen ingedrukt houdt, kunt u selecties verplaatsen en kopiëren met de pijltoetsen. Houd ook Shift ingedrukt om het kader steeds 10 pixels te verplaatsen.*

## De inhoud van een selectiekader verplaatsen

- 1 Maak een pixelselectie met een gereedschap voor bitmapselectie.
- 2 Ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Gebruik een van de gereedschappen uit het gedeelte Bitmap van het deelvenster Gereedschappen, houd Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt en sleep de selectie.
  - Sleep de selectie met het gereedschap Aanwijzer.

## De inhoud van een selectiekader kopiëren

- ❖ Ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Sleep de selectie met Subselectie maken .
  - Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en sleep de selectie met het gereedschap Aanwijzer.
  - Houd Ctrl en Alt (Windows) of Command en Option (Mac OS) ingedrukt en sleep de selectie met een bitmapgereedschap.

**Opmerking:** als u een van de bovenstaande procedures gebruikt, blijft de verplaatste of gekopieerde selectie deel uitmaken van het huidige bitmapobject. Als u een bitmap wilt maken van een pixelselectie, gaat u te werk volgens de onderstaande procedure.

## Een nieuwe bitmap invoegen door een selectie te kopiëren

- 1 Selecteer een pixelgebied met een gereedschap voor pixelselectie.
- 2 Ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Selecteer Bewerken > Invoegen > Bitmap via knippen.  
Er wordt een nieuw bitmapobject in de huidige laag gemaakt op basis van de pixelselectie. De geselecteerde pixels worden verwijderd uit het oorspronkelijke bitmapobject.
  - Selecteer Bewerken > Invoegen > Bitmap via kopiëren.  
Er wordt een nieuw bitmapobject in de huidige laag gemaakt op basis van de pixelselectie. In het deelvenster Lagen wordt een miniatuur van de nieuwe bitmap weergegeven in de huidige laag, boven het object waaruit het is geknipt of gekopieerd.

# Geselecteerde objecten bewerken

## Objecten verplaatsen, dupliceren of verwijderen

### Een selectie verplaatsen

❖ Ga op een van de volgende manieren te werk:

- Sleep de selectie met het gereedschap Aanwijzer, Subselectie maken of Achter selecteren
- Druk op de pijltoetsen om het selectiekader steeds 1 pixel te verplaatsen.
- Houd Shift ingedrukt terwijl u op een pijltoets drukt om het selectiekader steeds 10 pixels te verplaatsen.
- Voer in de eigenschappencontrole de  $x$ - en  $y$ -coördinaten voor de locatie in de linkerbovenhoek van de selectie in.
- Voer de  $x$ - en  $y$ -coördinaten in het deelvenster Info in. Als de vakken X en Y niet zichtbaar zijn, sleept u de onderste rand van het deelvenster.

### Geselecteerde objecten verplaatsen of kopiëren door te plakken

- 1 Selecteer een of meerdere objecten.
- 2 Selecteer Bewerken > Knippen, of Bewerken > Kopiëren.
- 3 Selecteer Bewerken > Plakken.

### Een of meer geselecteerde objecten dupliceren

❖ Selecteer Bewerken > Dupliceren.

Bij het herhalen van de opdracht, verschijnen er bij het origineel duplicaten van het geselecteerde object in trapsgewijze schikking. Duplicaten verschijnen 10 pixels lager en 10 pixels naar rechts ten opzichte van het voorafgaande duplicaat. Het laatst geduplicateerde object wordt het geselecteerde object.

### Een selectie klonen

❖ Selecteer Bewerken > Klonen.

De kloon van de selectie wordt precies vóór het oorspronkelijke object gestapeld. De kloon wordt het geselecteerde object.

**Opmerking:** als u een geselecteerde kloon met pixelprecisie wilt verplaatsen ten opzichte van het origineel, gebruikt u de pijltoetsen of houdt u Shift ingedrukt en gebruikt u de pijltoetsen. Dit is een handige manier om een specifieke afstand tussen klonen te behouden, of om de klonen verticaal of horizontaal uitgelijnd te houden.

### Geselecteerde objecten verwijderen

❖ Ga op een van de volgende manieren te werk:




- Druk op Delete of Backspace.
- Selecteer Bewerken > Wissen, of Bewerken > Knippen.
- Klik met de rechtermuisknop (Windows) of houd Control ingedrukt en klik (Macintosh) op het object en selecteer Bewerken > Knippen in het contextmenu.

## Een selectie annuleren of deselecteren

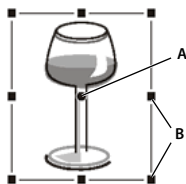
- ❖ Ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Kies Selecteren > Selectie opheffen.
  - Klik op een willekeurige plek in de afbeelding buiten het geselecteerde gebied als u het gereedschap Selectiekader, Ovaal selectiekader Lasso gebruikt.
  - Druk op Escape.

## Objecten en selecties transformeren en vervormen

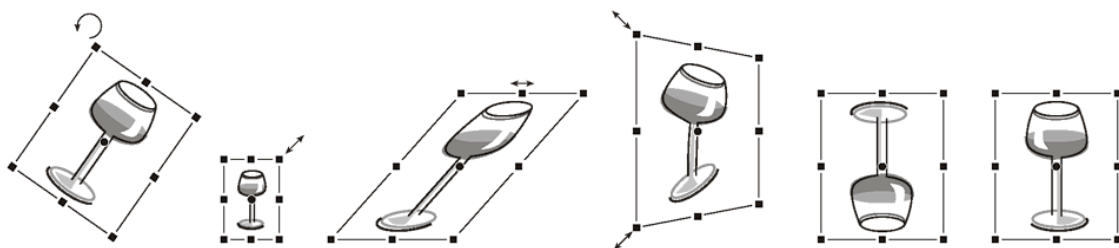
U kunt een geselecteerd object of een geselecteerde groep of pixelselectie transformeren met de gereedschappen en menuopdrachten Schalen, Schuintrekken en Vervormen:

	Met Schalen kunt u een object vergroten of verkleinen.
	Met Schuintrekken kunt u een object laten overhellen langs een opgegeven as.
	Met Vervormen kunt u de zijden of hoeken van een object verplaatsen in de richting waarin u een selectiehandgreep verplaatst als het gereedschap actief is. Dit is handig om een 3D-uitendlijk te creëren.

Als u een gereedschap voor transformatie of een opdracht uit het menu Transformeren selecteert, worden in Adobe® Fireworks® transformatiehandgrepen rondom de geselecteerde objecten weergegeven.



A. Middelpunt B. Transformatiehandgrepen



Een object dat wordt geroteerd, geschaald, schuingetrokken, vervormd, en verticaal en horizontaal wordt gespiegeld

## Geselecteerde objecten transformeren met de transformatiehandgrepen

- 1 Selecteer een gereedschap voor transformatie.

Als u de aanwijzer boven of in de buurt van de selectiehandgrepen houdt, verandert de aanwijzer om de huidige transformatie aan te geven.

- 2 Ga op een van de volgende manieren te werk:


- Plaats de aanwijzer in de buurt van een hoekpunt en sleep het punt om te roteren.
- Sleep een transformatiehandgreep om transformaties uit te voeren op basis van het actieve gereedschap voor transformatie.

3 Dubbelklik binnen het venster of druk op Enter om de wijzigingen toe te passen.

### Een geselecteerd object vergroten of verkleinen

Door een object te *Schalen* (ook wel vergroten/verkleinen genoemd), wordt het horizontaal, verticaal of in beide richtingen vergroot of verkleind. Raadpleeg voor meer informatie over de kenmerken van schalen [het artikel van Thierry Lorey](#).

1 Ga op een van de volgende manieren te werk:

- Selecteer het gereedschap Schalen .
- Selecteer Wijzigen > Transformeren > Schalen.

2 Sleep de transformatiehandgrepen:

- Sleep een hoekgreep om het object zowel horizontaal als verticaal te schalen. De verhoudingen worden beperkt als u Shift ingedrukt houdt tijdens het schakelen.
- Sleep een zijgreep om het object horizontaal of verticaal te schalen.
- Als u het object vanuit het midden wilt schalen, drukt u op Alt (Windows) of op Option (Mac) terwijl u een handgreep sleept.

### De grootte van effecten en lijnen wijzigen of deze schalen wanneer de grootte van het gekoppelde object wordt gewijzigd

U kunt ervoor kiezen om effecten en lijnen die zijn toegepast op objecten proportioneel te schalen wanneer de grootte van objecten wordt gewijzigd.

**Opmerking:** Bij zowel normaal schalen als 9-delige schaling, worden lijnen geschaald met behulp van de instellingen in het dialoogvenster *Voorkeuren* of het deelvenster *Info*.

❖ Ga op een van de volgende manieren te werk:

- Kies Bewerken > Voorkeuren (Windows) of Fireworks > Voorkeuren (Mac OS). Selecteer Lijnen en effecten schalen in de categorie Algemeen.
- Selecteer Venster > Info. Selecteer Schaalkenmerken in het menu Opties van het deelvenster Info.

### Alle geselecteerde objecten vergroten/verkleinen

U kunt op uw canvas objecten selecteren en deze horizontaal, verticaal of in beide richtingen vergroten of verkleinen.

1 Selecteer de objecten op het canvas met de Aanwijzer.

2 Kies Opdrachten > Geselecteerde objecten vergroten/verkleinen.


3 Gebruik de besturingselementen voor vergroten of verkleinen in het dialoogvenster om de objecten horizontaal of verticaal te vergroten of verkleinen, en klik op Toepassen.

**Opmerking:** selecteer de grotere of kleinere besturingselementen om de vergroot-/verkleinstappen te wijzigen.


### Objecten schuintrekken

Gebruik Schuintrekken om een object te transformeren door het te laten overhellen langs de horizontale as, de verticale as of beide.

1 Ga op een van de volgende manieren te werk om de transformatiehandgrepen weer te geven:

- Selecteer het gereedschap Schuintrekken .
- Selecteer Wijzigen > Transformeren > Schuintrekken.

- 2 Sleep een handgreep om het object schuin te trekken.


 *Sleep een hoekpunt om een idee van perspectief toe te passen.*

- 3 Dubbelklik op het document of druk op Enter.

## Objecten vervormen

Verander de grootte en verhoudingen van een object door een selectiehandgreep te slepen met het gereedschap Vervormen.

- 1 Ga op een van de volgende manieren te werk om de transformatiehandgrepen weer te geven:


- Selecteer het gereedschap Vervormen .
- Selecteer Wijzigen > Transformeren > Vervormen.

- 2 Sleep een handgreep om het object te vervormen.

- 3 Dubbelklik binnen het venster of druk op Enter.

## Objecten roteren of spiegelen

Een geroteerd of gespiegeld object wordt rond het middelpunt gedraaid.

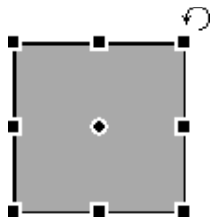
 *Als u een idee van perspectief wilt toepassen, zodat het lijkt of een object in drie dimensies is geroteerd, raadpleegt u “Objecten schuintrekken” op pagina 49.*

### Een geselecteerd object 90° of 180° roteren


- ❖ Selecteer Wijzigen > Transformeren en selecteer een rotatieopdracht in het submenu.

### Een geselecteerd object roteren door het te slepen

- 1 Selecteer een gereedschap voor transformatie.
- 2 Verplaats de aanwijzer buiten het object totdat de rotatieaanwijzer wordt weergegeven.



- 3 Sleep de aanwijzer om het object te roteren.

 *Als u de rotatie wilt beperken tot stappen van 15° ten opzichte van de horizon, sleept u de aanwijzer terwijl u Shift ingedrukt houdt.*

- 4 Dubbelklik binnen het venster of druk op Enter om de wijzigingen toe te passen.

### De locatie van de rotatieas opnieuw instellen

- ❖ Sleep het middelpunt weg van het centrum.



## De rotaties terugzetten op het centrum van de selectie

- ❖ Ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Dubbelklik op het middelpunt.
  - Druk op Escape om het object te deselecteren. Selecteer het vervolgens opnieuw.

## Een object spiegelen terwijl de relatieve positie behouden blijft

- ❖ Selecteer Wijzigen > Transformeren > Horizontaal spiegelen of Verticaal spiegelen.

## Objecten numeriek transformeren

In plaats van een object te transformeren door het te slepen, kunt u het ook schalen, vergroten/verkleinen of roteren door specifieke waarden in te voeren. Gebruik de eigenschappencontrole, het deelvenster Info of de opdracht Numerieke transformatie.

- ❖ Voer in de eigenschappencontrole of het deelvenster Info nieuwe waarden in voor de breedte (B) en hoogte (H).

*Opmerking: als de vakken B en H niet zichtbaar zijn in de eigenschappencontrole, klikt u op de uitbreidpijl om alle eigenschappen weer te geven.*

## Geselecteerde objecten schalen of roteren met de opdracht Numerieke transformatie

- 1 Selecteer Wijzigen > Transformeren > Numerieke transformatie.
- 2 Selecteer in het pop-upmenu het type transformatie dat moet worden uitgevoerd.
- 3 Selecteer Verhoudingen beperken om de horizontale en verticale verhoudingen te behouden tijdens het schalen of vergroten/verkleinen van een selectie.
- 4 Selecteer Schaalkenmerken om de vulling, lijn en effecten van het object tegelijk met het object zelf te transformeren.
- 5 Deselecteer Schaalkenmerken om alleen het pad te transformeren.
- 6 Voer numerieke waarden in om de selectie te transformeren. Klik hierna op OK.

## Informatie over numerieke transformaties weergeven

Gebruik het deelvenster Info om informatie over numerieke transformaties weer te geven voor het momenteel geselecteerde object. De informatie wordt bijgewerkt als u het object bewerkt.

- ❖ Selecteer Venster > Info.

## 9-delige schaling

Met 9-delige schaling kunt u vector- en bitmapobjecten schalen zonder de objecten te vervormen. Zo blijft de vormgeving van hoofdelementen, zoals tekst en afgeronde hoeken, behouden.

9-delige schaling kan niet worden toegepast op het volgende:

- Tekst
- Symbool dat tekst bevat
- Groep die tekst bevat die is geroteerd/vervormd/schuingetrokken

**Opmerking:** als een groep of symbool die tekst bevat een 9-delige schaling heeft, wordt de tekst geschaald zonder 9-delige schaling te gebruiken.

In Fireworks hebt u de beschikking over twee methoden voor 9-delige schaling: symbolschaling met permanente segmenteringshulplijnen die u kunt aanpassen, en standaardschaling met tijdelijke hulplijnen die u eenmalig kunt toepassen. Symbolschaling is ideaal voor objecten die u meerdere keren wilt gebruiken. Standaardschaling is ideaal voor snelle, eenmalige aanpassingen voor bitmapobjecten of basisvormen die u opneemt in ontwerpmodellen.

Zie [www.adobe.com/go/lrvid4036\\_fw\\_nl](http://www.adobe.com/go/lrvid4036_fw_nl) voor een videozelfstudie over het maken van schaalbare objecten met 9-delige schaling. Raadpleeg voor een voorbeeld over het gebruik van 9-delige schaling het artikel van Sarthak Singhal: [http://www.adobe.com/go/learn\\_fw\\_9slicescaling\\_nl](http://www.adobe.com/go/learn_fw_9slicescaling_nl).

💡 Voor de meest flexibele schaling maakt u het middelste segment zo groot mogelijk. (Als u een object sterk verkleint, blijft de oorspronkelijke grootte van omliggende segmenten in Fireworks behouden.)

## Meer Help-onderwerpen

“Symbolen” op pagina 163

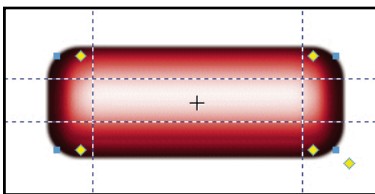
“Afbeeldingen openen die in andere toepassingen zijn gemaakt” op pagina 7

“Voorkeuren voor hulplijnen en rasters” op pagina 311



## 9-delige symbolen

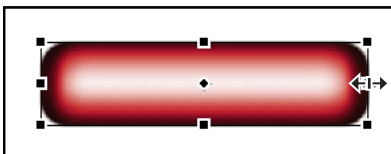
### 9-delige hulplijnen aan een symbool toevoegen

- 1 Dubbelklik op het symbool of de knop om de modus voor symboolbewerking te openen.
- 2 Selecteer in het deelvenster Eigenschappen de optie Inschakelen voor Hulplijnen voor 9-delige schaling.
- 3 Verplaats de hulplijnen en plaats deze op geschikte locaties op de knop of het symbool. Zorg dat de delen van het symbool die u niet wilt vervormen tijdens het schalen (zoals de hoeken), zich buiten de hulplijnen bevinden.




Hulplijnen voor 9-delige schaling die zo zijn geplaatst dat de hoeken niet worden vervormd als de knop wordt vergroot/verkleind.

- 4 (Optioneel) Vergrendel de hulplijnen: selecteer in het deelvenster Eigenschappen de optie Vergrendelen voor Hulplijnen voor 9-delige schaling.
- 5 Als u wilt teruggaan naar de inhoudspagina, klikt u op het paginapictogram boven aan het documentvenster .
- 6 Vergroot of verklein het symbool naar wens met het gereedschap Schalen .



De knop wordt geschaald zonder dat de hoekvorm wordt vervormd.

 Nadat u hulplijnen voor 9-delige schaling op een symbool hebt toegepast, kunt u het symbool in de beschermde gebieden van andere symbolen met 9-delige schaling nesten en zo complexe objecten maken die perfect zijn geschaald.

### Meer Help-onderwerpen

[“Symbolen”](#) op pagina 163

### Schalen in één dimensie met drie segmenten

Als u van plan bent een object in slechts één dimensie te schalen, kunt u drie segmenten gebruiken in plaats van negen.

- ❖ Voltooi de procedure voor 9 segmenten, maar ga bij stap 3 op een van de volgende manieren te werk:
  - Sleep voor verticale schaling de horizontale segmenteringshulplijnen naar de rand van het object.
  - Sleep voor horizontale schaling de verticale hulplijnen naar de rand.

### Symbolen identificeren waarvoor 9-delige schaling wordt gebruikt

- ❖ Dubbelklik in het deelvenster Documentbibliotheek op een symboolpictogram om de modus voor het bewerken van symbolen te openen en bekijk de segmenthulplijnen.


### Meer Help-onderwerpen

[“Van symboolbewerking overschakelen op paginabewerking”](#) op pagina 164

### 9-delige standaardobjecten

Met het gereedschap 9-delige schaling kunt u tijdelijke segmenteringshulplijnen maken die u helpen objecten te schalen zonder de objecten te vervormen. Dit gereedschap is handig als u bitmapobjecten of basisvormen snel wilt schalen voor ontwerpprototypen en -modellen.

Hulplijnen die u met het gereedschap 9-delige schaling maakt, verdwijnen nadat ze een keer zijn gebruikt. Raadpleeg [“9-delige symbolen”](#) op pagina 52 voor informatie over permanente segmenteringshulplijnen die u meerdere keren kunt hergebruiken.

- 1 Selecteer een bitmapobject of vectorvorm op het canvas.
- 2 Selecteer in het deelvenster Gereedschappen het gereedschap 9-delige schaling .
- Opmerking: als u een automatische vorm hebt geselecteerd in stap 1, wordt u gevraagd deze te degroeperen. Doe dit alleen als u het aanpassen van de regelpunten voor Automatische vorm hebt voltooid.*
- 3 Orden de segmenteringshulplijnen zo op het canvas dat de vorm van het object zo veel mogelijk behouden blijft. (Raadpleeg [“9-delige schaling”](#) op pagina 51 voor meer informatie.)
- 4 Transformeer het object door een hoek of zijgreep te slepen.

### Meer Help-onderwerpen

[“Basisvormen”](#) op pagina 76

[“Automatische vormen”](#) op pagina 81

[“Voorkeuren voor bewerkingen”](#) op pagina 311

## Meerdere objecten organiseren

### Organisatieopties voor objecten

**Objecten groeperen** Hiermee worden de objecten als één object behandeld of wordt de relatie tussen de verschillende objecten in de groep beschermd.

**De objectvolgorde stapelen** Hiermee worden objecten achter of voor andere objecten gestapeld.

**Geselecteerde objecten uitlijnen** Hiermee wordt objecten uitgelijnd op een gebied op het canvas of op een verticale of horizontale as.

### Objecten groeperen of degroeperen

U kunt afzonderlijke geselecteerde objecten groeperen en vervolgens bewerken alsof het één afzonderlijk object betreft. Nadat u bijvoorbeeld de bladeren van een bloem hebt getekend als afzonderlijke objecten, groepeerde u deze om de volledige bloem als afzonderlijk object te selecteren en te verplaatsen.

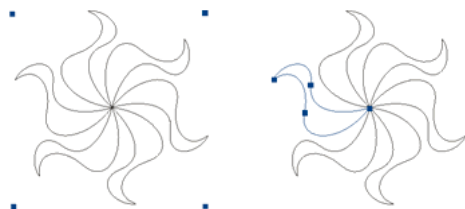
U kunt groepen bewerken zonder de groepering ervan op te heffen. U kunt ook een afzonderlijk object in een groep selecteren om het te bewerken zonder de objecten te degroeperen. U kunt de objecten verder op ieder moment degroeperen.

❖ Selecteer Wijzigen > Groeperen, of Wijzigen > Degroeperen.

### Objecten in groepen selecteren

Als u met afzonderlijke objecten in een groep wilt werken, degroepeert u de objecten of gebruikt u Subselectie maken om afzonderlijke objecten te selecteren terwijl de groep behouden blijft.

Als u de kenmerken van een object in een subselectie wijzigt, wordt alleen het object in de subselectie gewijzigd. Als u een object in een subselectie naar een andere laag verplaatst, wordt het object uit de groep verwijderd.



*Een object in een groep toevoegen aan een subselectie*

### Een object selecteren dat deel uitmaakt van een groep

❖ Selecteer het gereedschap Subselectie maken en klik op het object of maak een selectiegebied rond het object. Als u objecten wilt toevoegen aan of verwijderen uit de selectie, houdt u Shift ingedrukt terwijl u klikt of sleept.

### Een groep selecteren die een object bevat dat deel uitmaakt van een subselectie

❖ Ga op een van de volgende manieren te werk:

- Klik met de rechtermuisknop (Windows) of houd Control ingedrukt en klik (Macintosh) op een locatie in de groep kies Selecteren > Bovenliggende selectie maken in het contextmenu.
- Kies Selecteren > Bovenliggende selectie maken.

## Alle objecten in een geselecteerde groep selecteren

❖ Ga op een van de volgende manieren te werk:

- Klik met de rechtermuisknop (Windows) of houd Control ingedrukt en klik (Macintosh) op een locatie in de groep kies Selecteren > Subselectie maken in het contextmenu.
- Kies Selecteren > Subselectie maken.

## De objectvolgorde stapelen

In Fireworks worden objecten in een laag gestapeld op basis van de volgorde waarin ze zijn gemaakt, waarbij het recentst gemaakte object bovenop ligt. De stapelvolgorde van objecten bepaalt hoe ze worden weergegeven wanneer ze overlappen.

Lagen beïnvloeden ook de stapelvolgorde. Stel bijvoorbeeld dat een document twee lagen bevat met de namen Laag 1 en Laag 2. Als Laag 1 onder Laag 2 staat in het deelvenster Lagen, worden alle objecten op Laag 2 vóór de objecten op Laag 1 weergegeven.

U kunt de laagvolgorde wijzigen door de laag in het deelvenster Lagen naar een nieuwe positie te slepen. Raadpleeg "[Lagen ordenen](#)" op pagina 139 voor meer informatie.

## De stapelvolgorde van een geselecteerd object of een geselecteerde groep binnen een laag wijzigen

- Als u het object of de groep naar het begin of het einde van de stapelvolgorde wilt verplaatsen, selecteert u Wijzigen > Schikken > Naar voorgrond of Naar achtergrond.
- Als u het object of de groep omhoog of omlaag wilt verplaatsen in de stapelvolgorde, selecteert u Wijzigen > Schikken > Naar voren of Naar achteren.

Wanneer u meerdere objecten of groepen hebt geselecteerd, worden de objecten voor of achter alle niet-geselecteerde groepen geplaatst, waarbij hun volgorde ten opzichte van elkaar behouden blijft.

## Objecten schikken tussen lagen

Het deelvenster Lagen biedt extra mogelijkheden voor organisatorische besturing. Als u geselecteerde objecten van de ene laag naar de andere wilt verplaatsen, sleept u de objectminiatuur of de blauwe selectie-indicator naar een andere laag.

## Objecten uitlijnen

U kunt een of meer uitlijningsopdrachten toepassen op geselecteerde objecten.



*U kunt deze opdrachten snel gebruiken via het deelvenster Uitlijnen (Venster > Uitlijnen).*

## Geselecteerde objecten uitlijnen

1 Selecteer Wijzigen > Uitlijnen.

2 Kies een van de volgende opties:

**Links** Hiermee worden de objecten ten opzichte van het meest linkse geselecteerde object uitgelijnd.

**Verticaal centreren** Hiermee worden de middelpunten van de objecten langs een verticale as uitgelijnd.

**Rechts** Hiermee worden de objecten ten opzichte van het meest rechtse geselecteerde object uitgelijnd.

**Boven** Hiermee worden de objecten ten opzichte van het bovenste geselecteerde object uitgelijnd.

**Horizontaal centreren** Hiermee worden de middelpunten van de objecten langs een horizontale as uitgelijnd.

**Onder** Hiermee worden de objecten ten opzichte van het onderste object uitgelijnd.

Zie voor meer informatie over het uitlijnen van objecten de zelfstudie [Aligning and Distributing Objects](#).

### Automatische vormen uitlijnen

Gebruik de bijbehorende API om de uitlijningsopties voor automatische vormen in te stellen. Bijvoorbeeld:

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

De opgegeven instellingen worden alleen gebruikt voor de bijbehorende automatische vorm. Lijnen en paden die zijn getekend na het toepassen van deze instellingen op een automatische vorm, worden wel gebruikt voor toekomstige automatische vormen maar niet voor objecten.

### De breedten of hoogten van drie of meer geselecteerde objecten gelijk verdelen

❖ Selecteer Wijzigen > Uitlijnen > Breedten verdelen, of Wijzigen > Uitlijnen > Hoogten verdelen.

# Hoofdstuk 5: Werken met bitmaps

## Bitmaps maken

*Bitmaps* zijn afbeeldingen die zijn samengesteld uit gekleurde vierkantjes, de zogeheten *pixels*, die worden gecombineerd om een afbeelding te maken, zoals de tegels in een mozaïek. Voorbeelden van bitmapafbeeldingen zijn onder andere foto's, gescande afbeeldingen en afbeeldingen die in tekenprogramma's zijn gemaakt. Soms wordt er naar bitmaps verwezen met de naam *rasterafbeeldingen*.

In Adobe® Fireworks® wordt de functionaliteit gecombineerd van programma's voor tekenen, foto's bewerken en vectorobjecten tekenen. U kunt bitmapafbeeldingen maken door met bitmapgereedschappen te tekenen en te schilderen, door vectorobjecten naar bitmapafbeeldingen te converteren of door afbeeldingen te openen of te importeren. Bitmapafbeeldingen kunnen niet naar vectorobjecten worden geconverteerd.

### Meer Help-onderwerpen

[“Bitmapafbeeldingen”](#) op pagina 4

## Bitmapobjecten maken door te tekenen

Wanneer u een bitmapobject maakt, wordt dit object op de huidige laag weergegeven. In het deelvenster Lagen waarin alle lagen worden weergegeven, wordt een miniatuur en de naam van elk bitmapobject weergegeven onder de laag waarop het object zich bevindt. Hoewel in sommige bitmaptoepassingen elk bitmapobject als een afzonderlijke laag wordt beschouwd, worden bitmapobjecten, vectorobjecten en tekst in Fireworks op lagen gecombineerd.


- 1 Selecteer het gereedschap Penseel of Potlood in het gedeelte Bitmap van het deelvenster Gereedschappen.
- 2 Verf of teken met het penseel of potlood om bitmapobjecten op het canvas te maken.

Er wordt een nieuw bitmapobject aan de huidige laag in het deelvenster Lagen toegevoegd. Zie [“Bitmaps bewerken”](#) op pagina 58 voor meer informatie over het gebruik van de gereedschappen Potlood of Penseel.

## Lege bitmapobjecten maken

U kunt een leeg bitmapobject maken en er later pixels in tekenen of verven.

❖ Ga op een van de volgende manieren te werk:

- Klik op de knop Nieuwe bitmapafbeelding  in het deelvenster Lagen.
- Selecteer Bewerken > Invoegen > Lege bitmap.
- Teken een selectiekader in een leeg gebied van het canvas en vul dit kader. Zie [“Selectiekaders voor pixelselectie maken”](#) op pagina 40 voor meer informatie.

Er wordt een leeg bitmapobject aan de huidige laag in het deelvenster Lagen toegevoegd.

## Pixels knippen en kopiëren en ze als een nieuw bitmapobject plakken

- 1 Selecteer de gewenste pixels met het gereedschap Selectiekader, Lasso of Toverstaf.
- 2 Knip en plak of kopieer de selectie naar de nieuwe bitmap.

De selectie wordt in het deelvenster Lagen als een object op de huidige laag weergegeven.

*Opmerking: u kunt ook met de rechtermuisknop klikken (Windows) of Control ingedrukt houden en klikken (Mac OS) en een knip- of kopieeroptie selecteren.*

## Geselecteerde vectorobjecten naar een bitmapafbeelding converteren


*Opmerking: een conversie van een vectorobject naar een bitmapobject is onomkeerbaar, behalve wanneer u de opdracht Bewerken > Ongedaan maken nog kunt gebruiken of acties via het deelvenster Historie nog ongedaan kunt maken.*

- ❖ Ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Selecteer Aanpassen > Selectie samenvoegen.
  - Selecteer Selectie samenvoegen in het menu Opties van het deelvenster Lagen.

## Bitmaps bewerken


De gereedschappen die het meest voor het bewerken van foto's worden gebruikt, vindt u in het deelvenster Beeldbewerking (Venster > Overige > Beeldbewerking). Raadpleeg voor meer informatie het artikel van Ruth Kastenmayer in het Adobe Dev Center: [http://www.adobe.com/go/learn\\_fw\\_imageeditingpanel\\_nl](http://www.adobe.com/go/learn_fw_imageeditingpanel_nl)

### Bitmapobjecten tekenen


- 1 Selecteer het potlood .
- 2 Stel de gereedschapsopties in de eigenschappencontrole in:
  - Anti-aliased** Hiermee maakt u de randen van lijnen die u tekent, vloeiender.
  - Automatisch wissen** Hiermee gebruikt u de vullingkleur wanneer u met het potlood op de lijnkleur klikt.
  - Transparantie behouden** Hiermee kunt u met het potlood alleen in bestaande pixels tekenen en niet in transparante gebieden van een afbeelding.
- 3 Sleep het potlood om te tekenen. Houd Shift ingedrukt en sleep het potlood om van het pad een horizontale, verticale of diagonale lijn te maken.

### Een object met het penseel verven

Zie “[Lijnen toepassen en wijzigen](#)” op pagina 123 voor meer informatie.

- 1 Selecteer het penseel .
- 2 Stel de lijnkenmerken in de eigenschappencontrole in.
- 3 Sleep met het penseel om te verven.

### Pixels wijzigen in de vullingkleur

- 1 Selecteer het gereedschap Emmertje .
- 2 Selecteer een kleur in het vak Vullingkleur.
- 3 Stel de tolerantiewaarde in de eigenschappencontrole in.




**Opmerking:** de tolerantie bepaalt in hoeverre de kleur van een pixel overeen moet komen met de aangeboden kleur om de pixel met de desbetreffende kleur te vullen. Met een lage tolerantiewaarde worden pixels gevuld die een vergelijkbare kleurwaarde hebben dan de pixel waarop u klikt. Met een hoge tolerantie worden pixels gevuld die een breder bereik aan kleurwaarden hebben.

- 4 Klik op de afbeelding.


Alle pixels in het tolerantiebereik krijgen de kleur van de vullingskleur.

## Een verloopvulling op een pixelselectie toepassen

- 1 Selecteer de gewenste pixels.
- 2 Klik in het deelvenster Gereedschappen op het gereedschap Emmertje en selecteer in het pop-upmenu het gereedschap Verloop .
- 3 Stel de vullingkenmerken in de eigenschappencontrole in.
- 4 Klik op de geselecteerde pixels om de vulling toe te passen.

## Een kleurmonster nemen dat als lijn of vullingskleur moet worden gebruikt

**Opmerking:** de pipetaanwijzer van het kleurvak verschilt van het gereedschap Pipet. Zie [“Een kleurmonster nemen in een kleurenpop-upvenster”](#) op pagina 118.

Gebruik het gereedschap Pipet  om een monster te nemen van een kleur in een afbeelding.

- 1 Als het juiste kenmerk nog niet actief is, gaat u op een van de volgende manieren te werk:
  - Klik op het lijnpictogram naast het vak Lijnkleur in het deelvenster Gereedschappen om van de lijn het actieve kenmerk te maken.
  - Klik op het vullingpictogram naast het vak Vullingskleur in het deelvenster Gereedschappen om van de vulling het actieve kenmerk te maken.

**Opmerking:** klik niet in het kleurvak zelf. Als u in het vak klikt, wordt de pipetaanwijzer weergegeven in plaats van het gereedschap Pipet.

- 2 Open een Fireworks-document of een ander bestand dat in Fireworks kan worden geopend.
- 3 Selecteer het gereedschap Pipet in het gedeelte Kleuren van het deelvenster Gereedschappen. Stel vervolgens de gemiddelde kleurwaarden in de eigenschappencontrole in:

**1 pixel** Hiermee maakt u een lijn of vullingskleur van één pixel.


**3x3 Gemiddeld** Hiermee maakt u een lijn of vullingskleur op basis van het gemiddelde van kleurwaarden in een gebied van 3 bij 3 pixels.

**5x5 Gemiddeld** Hiermee maakt u een lijn of vullingskleur op basis van het gemiddelde van kleurwaarden in een gebied van 5 bij 5 pixels.

- 4 Klik met het gereedschap Pipet op een willekeurige plaats in het document.

Het kleurmonster wordt overal in Fireworks in alle vakken voor lijnkleur en vullingskleur weergegeven.

## Pixels in een bitmapobject of bitmapselectie wissen

- 1 Selecteer het gereedschap Gummetje .
- 2 Selecteer in de eigenschappencontrole de ronde of vierkante vorm voor het gummetje.
- 3 Sleep de schuifregelaars om de niveaus voor de rand, de grootte en de dekking in te stellen.

- 4 Sleep het gummetje over de pixels die u wilt wissen.

## Een geselecteerde bitmap uitsnijden

U kunt één bitmapobject in een Fireworks-document isoleren en alleen dat bitmapobject uitsnijden en de andere objecten op het canvas intact laten.

- 1 Selecteer een bitmapobject of teken een selectiekader met het selectiegereedschap voor bitmaps.
- 2 Selecteer Bewerken > Geselecteerde bitmap uitsnijden.
- 3 Pas de uitsnijngrepen aan totdat het kader het gebied van de bitmap aangeeft dat u wilt behouden.









**Opmerking:** druk op *Escape* om de selectie die u voor uitsnijden hebt geselecteerd, te annuleren.



Omsluitend kader

- 4 Dubbelklik in het omsluitende kader of druk op *Enter* om de selectie uit te snijden.

## Bitmaps retoucheren

	Met het gereedschap Rubberstempel kunt u één gebied van de ene naar de andere afbeelding kopiëren of klonen.
	Met het gereedschap Vervagen kunt u de focus op geselecteerde gebieden in een afbeelding verminderen.
	Met het gereedschap Natte vinger kunt u kleur oppakken en in de richting duwen waarin u in een afbeelding sleept.
	Met het gereedschap Verscherpen kunt u gebieden in een afbeelding scherper maken.
	Met het gereedschap Tegenhouden kunt u delen van een afbeelding lichter maken.
	Met het gereedschap Doordrukken kunt u delen van een afbeelding donkerder maken.
	Met het gereedschap Rode ogen verwijderen vermindert u het effect van rode ogen in foto's.
	Met het gereedschap Kleur vervangen verft u met de ene kleur over een andere kleur.

## Pixels klonen

Het klonen van pixels is handig wanneer u een bekraste foto wilt herstellen of stof van een afbeelding wilt verwijderen. U kunt een pixelgebied van een foto kopiëren en de kras of de plek met het stof vervangen door het gekloonde gebied.

- 1 Selecteer het gereedschap Rubberstempel.
- 2 Klik in een gebied om dit als bron aan te wijzen (het gebied dat u wilt klonen).

De monsteraanwijzer verandert in een kruisdraadaanwijzer.

**Opmerking:** als u een ander gebied met pixels voor het klonen wilt aanwijzen, houdt u *Alt* ingedrukt en klikt u (Windows) of houdt u *Option* ingedrukt en klikt u (Mac OS) in een ander pixelgebied.

- 3 Ga naar een ander deel van de afbeelding en sleep de aanwijzer.

Er worden twee aanwijzers weergegeven.

- De eerste aanwijzer is de bron en heeft de vorm van een kruisdraad.
- De tweede aanwijzer is een rubberstempel, een kruisdraad of een blauwe cirkel, afhankelijk van de penseelvoorkeuren die u hebt geselecteerd. Terwijl u de tweede aanwijzer sleept, worden pixels onder de eerste aanwijzer gekopieerd en toegepast op het gebied onder de tweede aanwijzer.

## Opties voor het gereedschap Rubberstempel instellen

- 1 Selecteer het gereedschap Rubberstempel.
- 2 Stel in de eigenschappencontrole de opties voor het rubberstempel in:

**Grootte** Hiermee bepaalt u de grootte van het stempel.

**Rand** Hiermee bepaalt u de zachtheid van de lijn (100% is hard; 0% is zacht).

**Bron uitgelijnd** Hiermee bepaalt u het effect van de monsterneming. Wanneer u Bron uitgelijnd hebt geselecteerd, beweegt de monsteraanwijzer zich in verticale en horizontale richting parallel aan de tweede aanwijzer. Wanneer u de optie Bron uitgelijnd niet selecteert, ligt het monstergebied vast, ongeacht naar welke positie u de aanwijzer sleept en waar u met de tweede aanwijzer klikt.

**Geheel document gebruiken** Hiermee neemt u een monster van alle objecten op alle lagen. Wanneer u deze optie niet selecteert, neemt u met het gereedschap Rubberstempel alleen een monster van het actieve object.

**Dekking** Hiermee bepaalt u hoeveel van de achtergrond zichtbaar is door de lijn.

**Overvloeimodus** Hiermee bepaalt u de invloed van de gekloonde afbeelding op de achtergrond.

## Een pixelselectie dupliceren

- Sleep de pixelselectie met het gereedschap Subselectie.
- Houd *Alt* ingedrukt en sleep (Windows) of houd *Option* ingedrukt en sleep (Mac OS) de pixelselectie met het gereedschap Aanwijzer.

## Afbeeldingen vervagen, verscherpen en natte vinger toepassen op afbeeldingen

De gereedschappen Vervagen en Verscherpen zijn van invloed op de focus van pixels. Met het gereedschap Verscherpen kunt u delen van een afbeelding benadrukken door selectief de focus van elementen te vervagen. Het gereedschap Verscherpen is handig voor het herstellen van onregelmatigheden die bij het scannen zijn ontstaan of het herstellen van foto's die niet helemaal scherp zijn. Met het gereedschap Natte vinger kunt u kleuren op een subtiele manier in elkaar laten overvloeien.

1 Selecteer het gereedschap Vervagen, Verscherpen of Natte vinger.

2 Stel de penseelopties in de eigenschappencontrole in:

**Grootte** Hiermee stelt u de grootte van het penseeluiteinde in.

**Rand** Hiermee stelt u de zachtheid van het penseeluiteinde in.

**Vorm** Hiermee stelt u in of u een rond of een vierkant penseeluiteinde wilt gebruiken.

**Intensiteit** Hiermee stelt u de mate van vervaging of verscherping in.


*Opties voor natte vinger*

**Druk** Hiermee stelt u de intensiteit van de lijn in.

**Kleur met natte vinger** Hiermee kunt u natte vinger gebruiken met een opgegeven kleur aan het begin van elke lijn. Als u deze optie niet selecteert, wordt de kleur onder de gereedschapsaanwijzer gebruikt.

**Geheel document gebruiken** Hiermee gebruikt u met natte vinger kleurgegevens van alle objecten op alle lagen. Wanneer u deze optie niet selecteert, worden met natte vinger alleen de kleuren van het actieve object gebruikt.

3 Sleep het gereedschap over de pixels die u wilt verscherpen, vervagen of waarop u een 'natte vinger'-effect wilt toepassen.

 *Houd Alt ingedrukt (Windows) of houd Option ingedrukt (Mac OS) om van het ene effect over te schakelen naar het andere effect.*

## Delen van afbeeldingen lichter of donkerder maken

Gebruik het gereedschap Tegenhouden of Doordrukken om pixels in een afbeelding lichter of donkerder te maken. Het gebruik van deze gereedschappen is vergelijkbaar met een langere of kortere belichting bij het ontwikkelen van een foto.

1 Selecteer het gereedschap Tegenhouden om delen van een afbeelding lichter te maken of het gereedschap Doordrukken om delen van de afbeelding donkerder te maken.

2 Stel de penseelopties en de belichting in de eigenschappencontrole in.

De belichting kan variëren van 0% tot 100%. Hogere waarden leveren sterkere effecten op.

3 Stel het bereik in de eigenschappencontrole in:

**Schaduwen** Hiermee wijzigt u hoofdzakelijk de donkere delen van de afbeelding.

**Hooglichten** Hiermee wijzigt u hoofdzakelijk de lichte delen van de afbeelding.

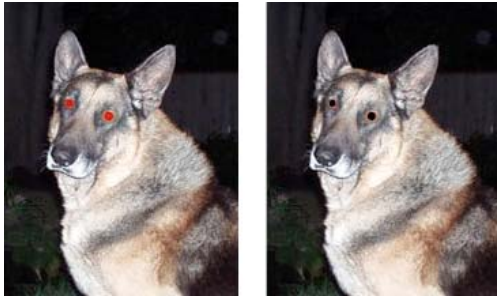
**Middentonen** Hiermee wijzigt u hoofdzakelijk het middelste kleurbereik per kanaal in de afbeelding.

4 Sleep over het deel van de afbeelding dat u lichter of donkerder wilt maken.


**Opmerking:** *houd Alt ingedrukt (Windows) als u tijdelijk wilt schakelen tussen het gereedschap Tegenhouden en Doordrukken.*

## Rode ogen uit foto's verwijderen

Met het gereedschap Rode ogen verwijderen kunt u snel de rode gebieden van een foto kleuren en rode tinten vervangen door grijze en zwarte.



Originele foto; na het gebruik van het gereedschap Rode ogen verwijderen


- 1 Selecteer in het gedeelte Bitmap van het deelvenster Gereedschappen het gereedschap Rode ogen verwijderen . (Als dit gereedschap niet zichtbaar is, houdt u het gereedschap Rubberstempel ingedrukt totdat er een pop-upmenu wordt weergegeven.)
- 2 Stel in de eigenschappencontrole de volgende opties in:  
**Tolerantie** Hiermee bepaalt u het bereik van kleurtonen dat moet worden vervangen (bij 0 wordt alleen rood vervangen; bij 100 worden alle kleurtonen die rood bevatten, vervangen).  
**Sterkte** Hiermee stelt u de donkerheid van grijswaarden in die wordt gebruikt om rode kleurtinten te vervangen.
- 3 Sleep de kruisdraadaanwijzer over de rode pupillen in de foto.  
Als de ogen rood blijven, kiest u Bewerken > Ongedaan maken en herhaalt u de stappen 2 en 3 met andere instellingen voor Tolerantie en Sterkte.

## Kleuren in bitmapobjecten vervangen




Originele foto; na het gebruik van het gereedschap Kleur vervangen

### Een kleur vervangen door gebruik te maken van de kleurstaal

- 1 Selecteer in het gedeelte Bitmap van het deelvenster Gereedschappen het gereedschap Kleur vervangen . (Als dit gereedschap niet zichtbaar is, houdt u het gereedschap Rubberstempel ingedrukt totdat er een pop-upmenu wordt weergegeven.)
- 2 Klik in het vak Van in de eigenschappencontrole op Staal.

- 3 Klik in het kleurvak Van om de kleur te selecteren en selecteer een kleur in het pop-upmenu om de kleur op te geven die u wilt vervangen.
- 4 Klik in het kleurvak Tot in de eigenschappencontrole en selecteer een kleur in het pop-upmenu.
- 5 Stel de andere lijnkenmerken in de eigenschappencontrole in:  
**Tolerantie** Hiermee bepaalt u het bereik van kleuren dat moet worden vervangen (bij 0 wordt alleen de kleur in het vak Uit vervangen; bij 100 worden alle kleuren vervangen die vergelijkbaar zijn met de kleur in het vak Uit).  
**Sterkte** Hiermee bepaalt u hoeveel kleur er wordt vervangen van de kleur in het vak Uit.  
**Vullen met kleur** Hiermee vervangt u de kleur in het vak Uit door de kleur in het vak In. Schakel het selectievakje Vullen met kleur uit om de kleur in het vak Uit te vullen met de kleur in het vak In en om de kleur in het vak Uit enigszins intact te laten.
- 6 Sleep het gereedschap over de kleur die u wilt vervangen.

### Een kleur vervangen door een geselecteerde kleur in een afbeelding

- 1 Selecteer in het gedeelte Bitmap van het deelvenster Gereedschappen het gereedschap Kleur vervangen . (Als dit gereedschap niet zichtbaar is, houdt u het gereedschap Rubberstempel ingedrukt totdat er een pop-upmenu wordt weergegeven.)
- 2 Klik in het vak Van in de eigenschappencontrole op Afbeelding.
- 3 Klik in het kleurvak Tot in de eigenschappencontrole om de kleur te selecteren en selecteer vervolgens een kleur in het pop-upmenu.
- 4 Stel de andere lijnkenmerken in de eigenschappencontrole in.
- 5 Klik met het gereedschap op een deel van de bitmapafbeelding met de kleur die u wilt vervangen. Ga door met het vegen over de afbeelding zonder het gereedschap op te tillen.

### Randen vervagen met doezelen

Met doezelen vervaagt u de randen van een pixelselectie en kunt u het geselecteerde gebied beter in de omringende pixels laten overvloeien. Doezelen is handig wanneer u een selectie kopieert en op een andere achtergrond plakt.



- 1 Importeer de afbeelding die u wilt doezelen op het canvas met Bestand > Importeren.
- 2 Selecteer het gedeelte van de afbeelding dat u wilt doezelen met een van de selectiegereedschappen.
- 3 Selecteer Selecteren > Omkeren.
- 4 Selecteer Selecteren > Doezelaar. U kunt de optie ook selecteren in het menu Rand van het deelvenster Eigenschappen.

- 5 Typ een doelzelstraalwaarde in het dialoogvenster Doezelselectie. De standaardwaarde 10 is geschikt voor de meeste praktische doeleinden. U kunt ook een waarde voor de doelzelstraal selecteren in het menu Rand.
- 6 Druk op Verwijderen.

## De kleur en de toon van een bitmap aanpassen

Gebruik filters voor het aanpassen van kleur en toon om de kleuren in uw bitmapafbeeldingen te verbeteren en te versterken.

- Gebruik Actieve filters om filters toe te passen die u kunt verwijderen en bewerken en waarmee pixels niet blijvend worden gewijzigd. Adobe raadt u aan filters als Actieve filters te gebruiken als dat mogelijk is.

***Opmerking:** hoewel u met Actieve filters flexibeler bent, kunnen door grote hoeveelheden Actieve filters in een document de prestaties van Fireworks afnemen.*

- Als u filters wilt toepassen die onomkeerbaar en permanent zijn, selecteert u ze in het menu Filters.
- U kunt geen Actieve filters op pixelselecties toepassen vanuit het menu Filters. U kunt een gebied van een bitmap definiëren, hiervan een afzonderlijke bitmap maken en er vervolgens een actief filter op toepassen.
- Als u een filter op een geselecteerd vectorobject toepast via het menu Filters, wordt de selectie naar een bitmap geconverteerd.

## Een actief filter toepassen op een gebied dat is gedefinieerd door een bitmapselectiekader

- 1 Selecteer een selectiegereedschap voor bitmaps en teken een selectiekader.
- 2 Selecteer Bewerken > Knippen.
- 3 Selecteer Bewerken > Plakken.

De selectie wordt precies daar geplakt waar de pixels zich oorspronkelijk bevonden, maar de selectie is nu een afzonderlijk bitmapobject.

- 4 Klik op de miniatuur van het nieuwe bitmapobject in het deelvenster Lagen om het bitmapobject te selecteren.
- 5 Pas een actief filter toe vanuit de eigenschappencontrole.

Het actieve filter wordt alleen toegepast op het nieuwe bitmapobject, waarbij de toepassing van een filter op een pixelselectie wordt nagebootst.

## Het toonbereik in bitmaps aanpassen

Een bitmap met een volledig toonbereik moet in alle gebieden een even aantal pixels hebben. Er zijn drie opties voor het aanpassen van het toonbereik beschikbaar: Niveaus gebruiken, Curven gebruiken voor exacte bepaling of Niveaus automatisch bepalen om het bereik automatisch aan te passen.

Met de functie Niveaus corrigeert u bitmaps met een hoge concentratie van pixels in de hooglichten, middentonen of schaduwen.

**Hooglichten** Hiermee corrigeert u een teveel aan lichte pixels, waardoor de afbeelding er licht en vaag uitziet.

**Middentonen** Hiermee corrigeert u een teveel aan pixels in de middentonen, waardoor de afbeelding er wat saai uitziet.

**Schaduwen** Hiermee corrigeert u een teveel aan donkere pixels, waardoor veel van de details worden verborgen.

Met de functie Niveaus stelt u de donkerste pixels in als zwart en de lichtste pixels als wit en verspreidt u vervolgens de middentonen proportioneel. Dit levert een afbeelding op met de scherpste details in alle pixels.



*Het origineel met pixels geconcentreerd in de hooglichten; na de aanpassing met Niveaus*

Gebruik het Histogram in het dialoogvenster Niveaus om de pixelverspreiding van een bitmap weer te geven. In het Histogram wordt een grafische voorstelling gegeven van de verspreiding van pixels in de hooglichten, middentonen en schaduwen.

Met behulp van het Histogram kunt u beter bepalen welke methode u voor het corrigeren van het toonbereik van een afbeelding kunt gebruiken. Een hoge concentratie van pixels in de schaduwen of hooglichten geeft aan dat u de afbeelding kunt verbeteren door de functie Niveaus of Curven toe te passen.

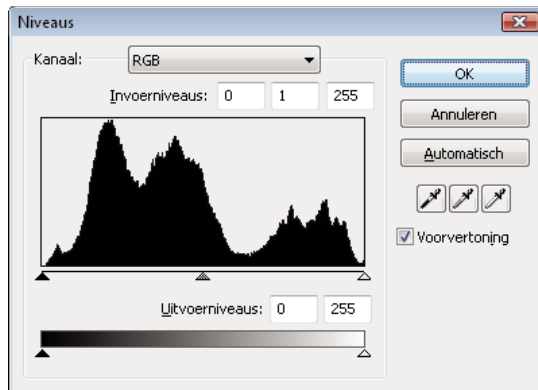
Op de horizontale as worden de kleurwaarden van donkerste (0) naar lichtste (255) weergegeven. Lees de horizontale as van links naar rechts: de donkere pixels worden links, de pixels met de middentonen in het midden en de lichte pixels rechts weergegeven.

Op de verticale as wordt het aantal pixels op elk helderheidsniveau weergegeven. U past eerst de hooglichten en de schaduwen aan. Als u daarna de middentonen aanpast, kunt u de helderheid van deze tonen verbeteren, zonder dat dit van invloed is op de hooglichten en de schaduwen.


## Hooglichten, middentonen en schaduwen aanpassen met Niveaus

- 1 Selecteer de bitmapafbeelding.
- 2 Ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Klik in de eigenschappencontrole op de plusknop (+) naast de naam Filters en selecteer vervolgens Kleur aanpassen > Niveaus in het pop-upmenu Filters.
  - Selecteer Filters > Kleur aanpassen > Niveaus.





Dialogvenster Niveaus

 Selecteer Voorvertoning in het dialoogvenster om uw wijzigingen in de werkruimte te bekijken. De afbeelding wordt bijgewerkt terwijl u de wijzigingen aanbrengt.

3 Selecteer in het pop-upmenu Kanaal of wijzigingen op afzonderlijke kanalen (Rood, Blauw of Groen) of op alle kleurkanalen moeten worden toegepast (RGB).

4 Sleep de schuifregelaars voor de invoerniveaus onder het Histogram:

- Met de rechterschuifregelaar past u de hooglichten aan met waarden van 255 tot 0.
- Met de middelste schuifregelaar past u de middentonen aan met waarden van 10 tot 0.
- Met de linkerschuifregelaar past u de schaduwen aan met waarden van 0 tot 255.

**Opmerking:** de waarde voor schaduwen kan niet hoger zijn dan de waarde voor hooglichten; de waarde voor hooglichten kan niet lager zijn dan de waarde voor schaduwen; en de waarde voor middentonen moet tussen de instellingen voor schaduwen en hooglichten vallen.

5 Sleep de schuifregelaar voor de uitvoerniveaus om de contrastwaarden aan te passen:


- Met de rechterschuifregelaar past u de hooglichten aan met waarden van 255 tot 0.
- Met de linkerschuifregelaar past u de schaduwen aan met waarden van 0 tot 255.

## Hooglichten, middentonen en schaduwen automatisch aanpassen

1 Selecteer de afbeelding.

2 Ga op een van de volgende manieren te werk:

- Klik in de eigenschappencontrole op de plusknop (+) naast de naam Filters en selecteer vervolgens Kleur aanpassen > Niveaus automatisch bepalen in het pop-upmenu Filters.
- Selecteer Filters > Kleur aanpassen > Niveaus automatisch bepalen.

 U kunt hooglichten, middentonen en schaduwen ook automatisch aanpassen door op de knop Automatisch te klikken in het dialoogvenster Niveaus of Curven.

## Een specifieke kleur in het toonbereik aanpassen met Curven

Met de functie Curven hebt u een betere controle over het toonbereik dan met de functie Niveaus. Met de functie Curven kunt u elke kleur in het toonbereik aanpassen, zonder dat dit van invloed is op de andere kleuren.

Het raster in het dialoogvenster Curven toont de twee waarden voor helderheid:

**De horizontale as** Op deze as wordt de oorspronkelijke helderheid van de pixels weergegeven die in het vak Invoer wordt aangegeven.

**De verticale as** Op deze as wordt de nieuwe waarde voor de helderheid weergegeven die in het vak Uitvoer wordt aangegeven.

Wanneer u het dialoogvenster Curven de eerste keer opent, geeft de diagonale lijn aan dat er geen wijzigingen zijn aangebracht. De invoer- en uitvoerwaarden zijn dus hetzelfde voor alle pixels.

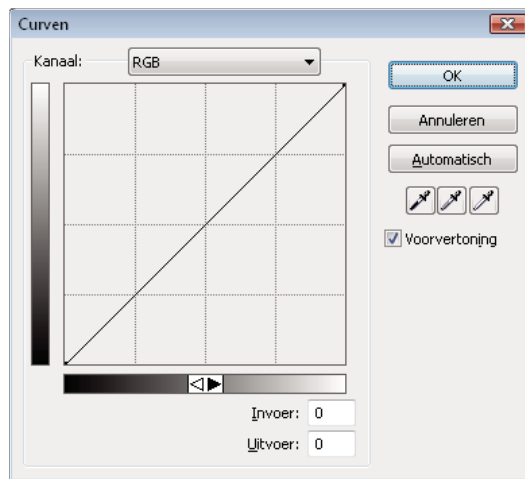
1 Selecteer de afbeelding.

2 Ga op een van de volgende manieren te werk om het dialoogvenster Curven te openen:

- Klik in de eigenschappencontrole op de de plusknop (+) naast de naam Filters en selecteer vervolgens Kleur aanpassen > Curven in het pop-upmenu Filters.

**Opmerking:** als de eigenschappencontrole gedeeltelijk is geminimaliseerd, klikt u op de knop Filters toevoegen in plaats van op de plusknop.

- Selecteer Filters > Kleur aanpassen > Curven.

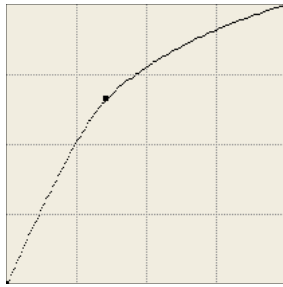


Het dialoogvenster Curven


3 Selecteer in het pop-upmenu Kanaal of de wijzigingen op afzonderlijke kleurkanalen of op alle kleuren moeten worden toegepast.

4 Klik op een punt op de diagonale lijn in het raster en sleep het punt naar een nieuwe positie om de curve aan te passen.

- Elk punt op de curve heeft een eigen invoer- en uitvoerwaarde. Wanneer u een punt sleept, worden de invoer- en uitvoerwaarden bijgewerkt.
- De curve geeft helderheidswaarden van 0 tot 255 aan, waarbij 0 staat voor de schaduwen.



De curve na het slepen van een punt voor de aanpassing


 Klik in het dialoogvenster Curven op de knop Automatisch om hooglichten, middentonen en schaduwen automatisch aan te passen.

### Een punt op de curve verwijderen

- ❖ Sleep het punt uit het raster.

**Opmerking:** u kunt de eindpunten van de curve niet verwijderen.

### De toonbalans handmatig aanpassen

- 1 Open het dialoogvenster Niveaus of Curven en selecteer een kleurkanaal in het pop-upmenu Kanaal.
- 2 Selecteer het desbetreffende pipet om de toonwaarden in de afbeelding opnieuw in te stellen:
  - Klik met het pipet Hooglicht  op de lichtste pixel in de afbeelding om de waarde voor hooglichten opnieuw in te stellen.
  - Klik in de afbeelding met het pipet Middentoon op een pixel van een neutrale kleur om de waarde voor de middentonen opnieuw in te stellen.
  - Klik met het pipet Schaduw op de donkerste pixel in de afbeelding om de waarde voor schaduwen opnieuw in te stellen.
- 3 Klik op OK.

### Helderheid en contrast aanpassen

Met de functie Helderheid/contrast wijzigt u het contrast of de helderheid van pixels in een afbeelding. Dit is van invloed op de hooglichten, schaduwen en middentonen van een afbeelding.



*Origineel; na het aanpassen van de helderheid*

- 1 Selecteer de afbeelding.
- 2 Ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Klik in de eigenschappencontrole op de plusknop (+) naast de naam Filters en selecteer vervolgens Kleur aanpassen > Helderheid/contrast in het pop-upmenu Filters.
  - Selecteer Filters > Kleur aanpassen > Helderheid/contrast.
- 3 Sleep de schuifregelaars Helderheid en Contrast om de instellingen aan te passen in het bereik van -100 tot 100.

## Objectkleuren wijzigen door overvloeien

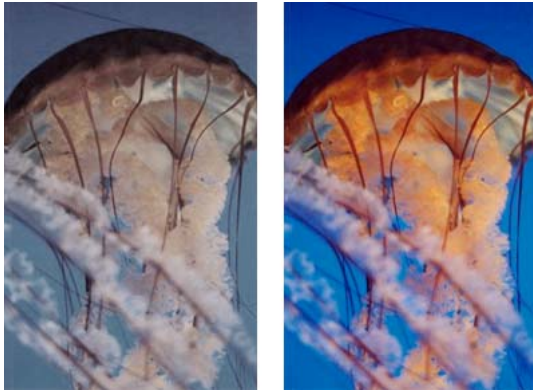
Zie “[Overvloeimodi](#)” op pagina 155 voor meer informatie.

Wanneer u kleuren in elkaar laat overvloeien, wordt de kleur boven op het object toegevoegd. Het laten overvloeien van een kleur in een bestaand object is vergelijkbaar met de functie Kleurtoon/verzadiging. Met overvloeien kunt u echter snel een specifieke kleur uit een deelvenster met kleurstenen toepassen.

- 1 Klik in de eigenschappencontrole op de plusknop (+) naast de naam Filters en selecteer vervolgens Kleur aanpassen > Kleurvulling in het pop-upmenu Filters.
- 2 Selecteer een overvloeimodus. De standaardinstelling is Normaal.
- 3 Selecteer een vullingskleur in het pop-upmenu van het kleurvak.
- 4 Selecteer een percentage voor de dekking van de vullingskleur en druk op Enter.

## De kleurtoon en de verzadiging aanpassen

Pas de tint van een kleur (kleurtoon), de intensiteit van een kleur (verzadiging) of de lichtheid van een kleur in een afbeelding aan.



Origineel; na het aanpassen van de verzadiging

- 1 Selecteer de afbeelding.
- 2 Ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Klik in de eigenschappencontrole op de plusknop (+) naast de naam Filters en selecteer vervolgens Kleur aanpassen > Kleurtoon/verzadiging in het pop-upmenu Filters.
  - Selecteer Filters > Kleur aanpassen > Kleurtoon/verzadiging.
- 3 Sleep de schuifregelaars om de kleuren van de afbeelding aan te passen.
  - De waarden voor de kleurtoon kunnen variëren van -180 tot 180.
  - De waarden voor de verzadiging en de lichtheid kunnen variëren van -100 tot 100.

### Een RGB-afbeelding wijzigen in een afbeelding met twee kleuren of kleur aan een afbeelding in grijswaarden toevoegen

- ❖ Selecteer Vullen met kleur in het dialoogvenster Kleurtoon/verzadiging.

**Opmerking:** wanneer u Vullen met kleur selecteert, verandert het waardenbereik van de schuifregelaars Kleurtoon en Verzadiging. De kleurtoon verandert van 0 in 360. De verzadiging verandert van 0 in 100.

### De kleurwaarden van een afbeelding omkeren

U kunt elke kleur in een afbeelding wijzigen in de tegenovergestelde kleur in het kleurenwiel. Als u bijvoorbeeld het filter op een rood object toepast (R=255, G=0, B=0), verandert de kleur in lichtblauw (R=0, G=255, B=255).



Een zwart-witafbeelding; na omkeren



Een kleurenafbeelding; na omkeren

- 1 Selecteer de afbeelding.
- 2 Ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Klik in de eigenschappencontrole op de plusknop (+) naast de naam Filters en selecteer vervolgens Kleur aanpassen > Omkeren in het pop-upmenu Filters.
  - Selecteer Filters > Kleur aanpassen > Omkeren.

## Een object omzetten in grijswaarden

- 1 Selecteer het object.
- 2 Selecteer Opdrachten > Creatief > Omzetten in grijswaarden.

## Een object omzetten in een sepiatint

- 1 Selecteer het object.
- 2 Selecteer Opdrachten > Creatief > Omzetten in sepiatint.

# Bitmaps vervagen en verscherpen

## Vervagingsopties

**Vervagen** Hiermee maakt u de focus van geselecteerde pixels zachter.

**Vager** Hiermee maakt u de pixels ongeveer drie keer vager dan met Vervagen.

**Gaussiaans vervagen** Hiermee past u een gewogen gemiddelde vervaging toe op elke pixel om een wazig effect te krijgen. De waarden voor de vervagingsstraal variëren van 0,1 tot 250. Een grotere straal resulteert in een sterker vervagingseffect.

**Bewegingsonscherpte** Hiermee bootst u beweging in de afbeelding na. De waarden voor de afstand variëren van 1 tot 100. Een grotere afstand resulteert in een sterker vervagingseffect.

**Radiaal vaag** Hiermee bootst u een draaibeweging in de afbeelding na. De waarden voor de kwaliteit variëren van 1 tot 100. Een hogere kwaliteit resulteert in een vervagingseffect met minder herhalingen van de oorspronkelijke afbeelding.

**Zoomen vervagen** Hiermee bootst u het in- en uitzoomen op een afbeelding na. Voor dit effect moeten waarden voor Hoeveelheid en Kwaliteit worden ingesteld. Een hogere kwaliteit resulteert in een vervagingseffect met minder herhalingen van de oorspronkelijke afbeelding. Een grotere hoeveelheid resulteert in een sterker vervagingseffect.

- 1 Selecteer de afbeelding.
- 2 Ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Klik in de eigenschappencontrole op de plusknop (+) naast de naam Filters en selecteer vervolgens een vervagingsoptie in het pop-upmenu Filters.
  - Selecteer Filters > Vervagen > [vervagingsoptie].
- 3 Stel andere waarden voor de geselecteerde vervagingsoptie in.

## Een bitmap wijzigen in een lijntekening

Wijzig bitmaps in lijntekeningen door de kleurovergangen te identificeren en deze overgangen te wijzigen in lijnen. Ga op een van de volgende manieren te werk:

- Klik in de eigenschappencontrole op de plusknop (+) naast de naam Filters en selecteer vervolgens Overige > Randen zoeken in het pop-upmenu Filters.
- Selecteer Filters > Overige > Randen zoeken.



*Origineel; na het toepassen van Randen zoeken*

## Een afbeelding converteren naar transparantie

Converteer een object of tekst naar transparantie op basis van de transparantie van de afbeelding. Ga op een van de volgende manieren te werk:

- Klik in de eigenschappencontrole op de plusknop (+) naast de naam Filters en selecteer vervolgens Overige > Omzetten in alfa in het pop-upmenu Filters.
- Selecteer Filters > Overige > Omzetten in alfa.

## Een afbeelding scherper maken

Gebruik een verscherpingsoptie om vage afbeeldingen te corrigeren:

**Verscherpen** Hiermee past u de focus van een vervaagde afbeelding aan door het contrast van aangrenzende pixels te verhogen.

**Scherper** Hiermee verhoogt u het contrast van aangrenzende pixels ongeveer drie keer meer dan bij Verscherpen.

**Onscherp masker** Hiermee verscherpt u een afbeelding door het contrast van de pixelranden aan te passen. Met deze optie hebt u de meeste controle en het is gewoonlijk de beste optie voor het verscherpen van een afbeelding.



Origineel; na verscherpen

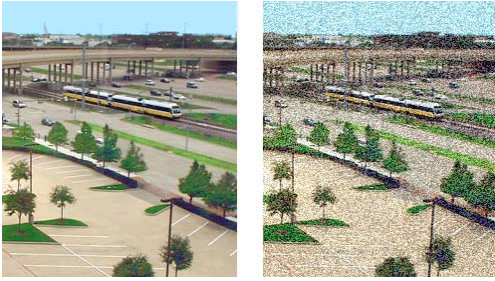
- 1 Selecteer de afbeelding.
- 2 Ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Klik in de eigenschappencontrole op de plusknop (+) naast de naam Filters, selecteer Verscherpen en selecteer vervolgens een verscherpingsoptie in het pop-upmenu Filters.
  - Selecteer Filters > Verscherpen > [verscherpingsoptie].Het effect van de opties Verscherpen of Scherper wordt zichtbaar.
- 3 (De optie Onscherp masker) Sleep de schuifregelaar Hoeveelheid verscherping om de hoeveelheid verscherping te selecteren. De waarden variëren van 1% tot 500%.
- 4 Sleep de schuifregelaar Pixelstraal om een straal tussen 0,1 en 250 te selecteren.  
Een grotere straal resulteert in een groter gebied met een scherp contrast rond elke pixelrand.
- 5 Sleep de schuifregelaar Drempel om een drempelwaarde tussen 0 en 255 te selecteren.  
Meestal worden er waarden tussen 2 en 25 gebruikt. Een hogere drempelwaarde verscherpt alleen die pixels met een hoger contrast in de afbeelding. Bij een lagere drempelwaarde worden ook pixels met een lager contrast opgenomen. Bij een drempelwaarde van 0 worden alle pixels in de afbeelding verscherpt.

## Ruis aan een afbeelding toevoegen

Wanneer afbeeldingen sterk worden uitvergroet, hebben de meeste afbeeldingen van digitale camera's en scanners geen perfect uniforme kleuren. De kleuren die u ziet bestaan in plaats daarvan uit pixels van veel verschillende kleuren. Bij het bewerken van afbeeldingen, verwijst *ruis* naar deze willekeurige kleurvariaties in de pixels waaruit een afbeelding is opgebouwd.

Soms kan het verschil in de hoeveelheid willekeurige kleurvariatie in twee afbeeldingen echt in het oog springen, bijvoorbeeld wanneer u een deel van de ene afbeelding in een andere plakt. Hierdoor lopen de afbeeldingen niet vloeiend in elkaar over. In een dergelijk geval kunt u ruis aan een van beide afbeeldingen toevoegen om de illusie te wekken dat beide afbeeldingen van dezelfde bron afkomstig zijn. U kunt ook om artistieke redenen ruis aan een afbeelding toevoegen, bijvoorbeeld om het effect van een oude foto te creëren of sneeuw op een televisiescherm.





Originele foto; na het toevoegen van ruis

## Ruis toevoegen

- 1 Selecteer de afbeelding.
- 2 Voer een van de volgende handelingen uit om het dialoogvenster Ruis toevoegen te openen:
  - Klik in de eigenschappencontrole op de plusknop (+) naast de naam Filters en selecteer Ruis > Ruis toevoegen in het pop-upmenu Filters.
  - Selecteer Filters > Ruis > Ruis toevoegen.

**Opmerking:** het toepassen van een filter uit het menu Filters menu is onomkeerbaar, dat wil zeggen dat het effect van een filter niet ongedaan kan worden gemaakt, behalve als Bewerken > Ongedaan maken nog mogelijk is. Als u de mogelijkheid wilt behouden om afbeeldingen aan te passen, moet u dit filter uitschakelen of verwijderen en het filter vervolgens als actief filter toepassen, zoals wordt beschreven bij de eerste optie in deze stap. Zie "[Actieve filters gebruiken](#)" op pagina 131 voor meer informatie.

- 3 Sleep de schuifregelaar om de hoeveelheid ruis in te stellen.  
De waarden kunnen variëren van 1 tot 400. Een hogere waarde resulteert in een afbeelding met meer willekeurig geplaatste pixels.
- 4 Selecteer de optie Kleur om kleurruis toe te passen. Schakel de optie uit om alleen zwart-witruis toe te passen.
- 5 Klik op OK.

# Hoofdstuk 6: Werken met vectorobjecten

Een *vectorobject* is een computerafbeelding waarvan de vorm wordt gedefinieerd door een pad. De vorm van een vectorpad wordt bepaald door punten die worden getekend op het pad. De lijnkleur van een vectorobject volgt het pad en de vulling ervan bedekt het gebied binnen het pad. De lijn en vulling bepalen hoe de afbeelding wordt weergegeven wanneer deze wordt gepubliceerd op papier of op het web.


Voorbeelden van vectorobjectvormen zijn basisvormen, automatische vormen (vectorobjectgroepen die speciale besturingselementen hebben voor het aanpassen van de bijbehorende kenmerken) en vrije vormen. U kunt allerlei gereedschappen en technieken gebruiken om vectorobjecten te tekenen en te bewerken.

## Basisvormen

Voorbeelden van basisvormen zijn lijnen, rechthoeken, ovaal, afgeronde rechthoeken, veelhoeken en sterren.

**Opmerking:** Gebruik *Opdrachten > Selectie > Oude vectorrendering gebruiken om verdwaalde pixels te voorkomen en de scherpte van vectorobjecten te verbeteren*.

## Basisvormen tekenen en bewerken

Met de gereedschappen Rechthoek en Afgeronde rechthoek kunt u rechthoeken tekenen als gegroepeerde objecten. Als u een hoekpunt van een rechthoek afzonderlijk wilt verplaatsen, heft u de groepering van de rechthoek op of gebruikt u het gereedschap Subselectie .

Zie “[Objecten en selecties transformeren en vervormen](#)” op pagina 48 voor meer informatie over het wijzigen van het formaat van objecten en het schalen hiervan.

## Een lijn, rechthoek of ovaal tekenen

- 1 Selecteer het deelvenster Gereedschappen > het gereedschap Lijn, Rechthoek of Ovaal.
- 2 (Optioneel) Stel de lijn- en vullingenkenmerken in de eigenschappencontrole in.
- 3 Sleep over het canvas om de vorm te tekenen.
  - Voor het gereedschap Lijn houdt u Shift ingedrukt terwijl u sleept om stappen van 45° te gebruiken.
  - Voor het gereedschap Rechthoek of Ovaal houdt u Shift ingedrukt terwijl u sleept als u alleen vierkanten of cirkels wilt tekenen.

## Een vorm tekenen vanuit het middelpunt

- ❖ Plaats de aanwijzer op het gewenste middelpunt en houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt terwijl u het tekengereedschap sleept. Houd Shift ook ingedrukt als u de verhoudingen wilt behouden.

## Pijlpunten aan een regel toevoegen

- 1 Teken of selecteer een lijn.
- 2 Selecteer *Opdrachten > Creatief > Pijlpunten toevoegen*.
- 3 Stel het volgende in:
  - Kies zonodig Toevoegen aan begin en Toevoegen aan einde en stel de stijl van de pijlpunt in.

- Selecteer zonodig Lijn toepassen en Effen vulling.

### De positie van een basisvorm aanpassen terwijl u deze tekent

- ❖ Terwijl u de muisknop ingedrukt houdt, drukt u op de spatiebalk en houdt u deze ingedrukt (alleen voor rechthoeken of ovalen) en sleept u het object vervolgens naar een andere locatie op het canvas. Laat de spatiebalk los om door te gaan met het tekenen van het object.

### Het formaat van een geselecteerde lijn, rechthoek of ovaal wijzigen

Bij het schalen van een vectorobject wordt de lijnbreedte niet gewijzigd. Bij het wijzigen van het formaat van objecten blijven de verhoudingen behouden.

- ❖ Ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Geef nieuwe breedte- (B) of hoogtewaarden (H) op in de eigenschappencontrole of in het deelvenster Info.
  - Selecteer het deelvenster Gereedschappen > de sectie Selecteren > het gereedschap Schalen en sleep een hoektransformatiehandgreep.
  - Selecteer Wijzigen > Transformeren > Schalen en sleep een hoektransformatiehandgreep of selecteer Wijzigen > Transformeren > Numerieke transformatie and geef nieuwe afmetingen op.
  - Sleep een hoekpunt van een rechthoek.

### De scherpte van lijnen vergroten

Lijnen die zijn getrokken in Fireworks worden soms vaag en hebben dan niet de vereiste scherpte. Deze vervaging is het gevolg van padknooppunten die met de muis op halve pixels worden geplaatst. Gebruik de opdracht Magnetisch pixel om de scherpte van objecten te verbeteren.

De opdracht werkt voor rechte lijnen waarbij het verschil in de x- of y-coördinaten voor de twee knooppunten kleiner is dan of gelijk is aan 0,5 px. Als de Fireworks-knooppunten zich bevinden op halve pixels, moeten de x- of y-coördinaten van beide knooppunten zich binnen dezelfde pixelgrens bevinden.

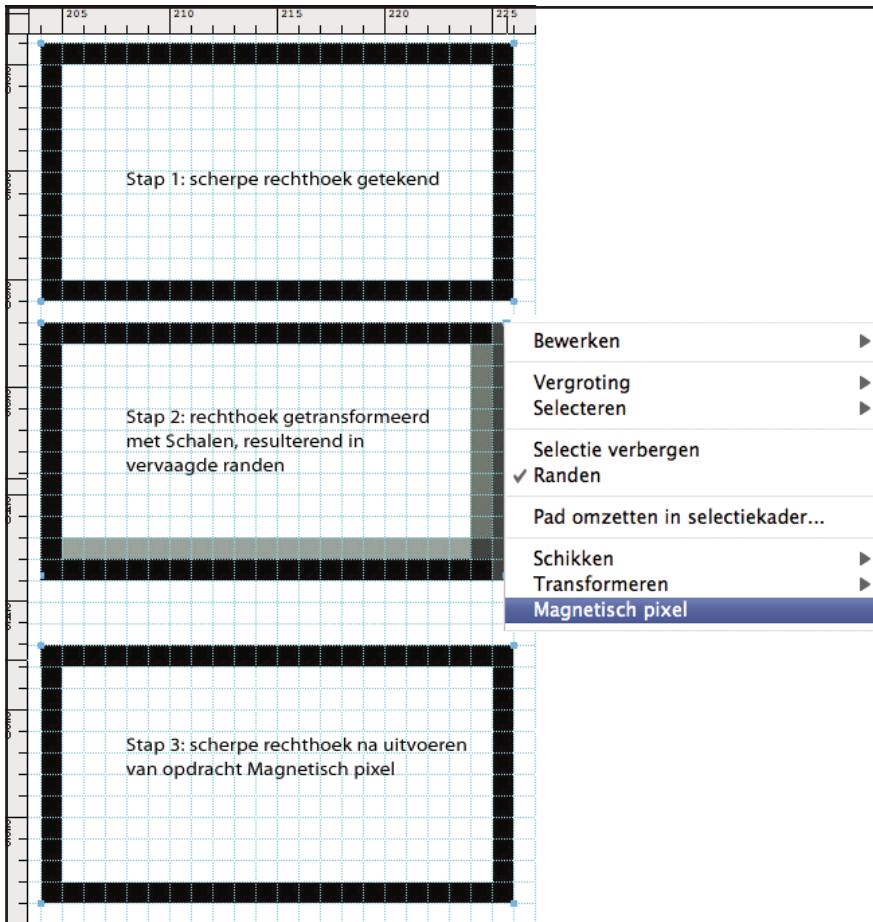
Als u de knooppunten 0,5 px verschuift, kan dit soms leiden tot een wijziging van één pixel in de x- of y-coördinaten in de eigenschappencontrole. Deze wijziging komt doordat de eigenschappencontrole het dichtstbijzijnde gehele getal gebruikt voor breuken.

**Opmerking:** Gebruik Opdrachten > Selectie > Oude vectorrendering gebruiken om verdwaalde pixels te voorkomen en de scherpte van vectorobjecten te verbeteren.

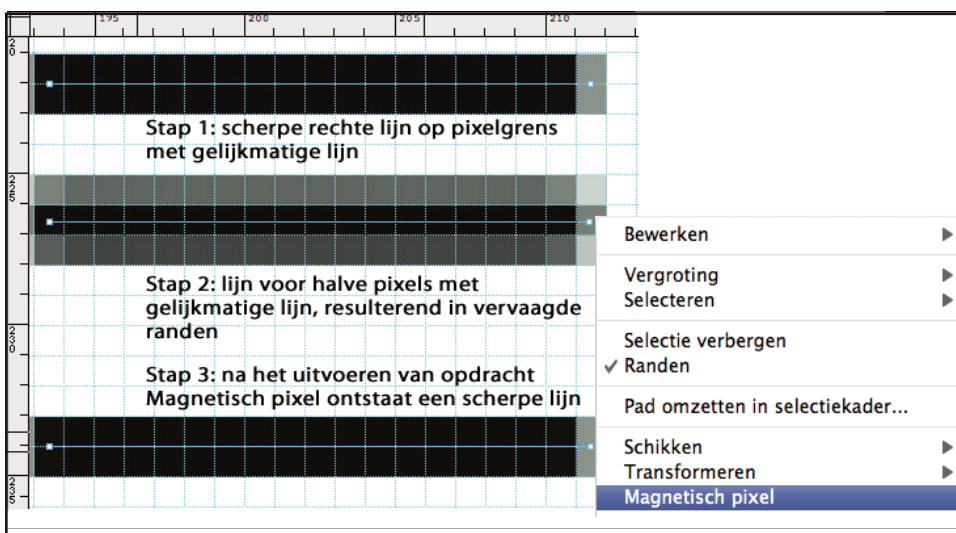
Aantal	Scenario	Probleem	Oplossing
1	Een primitieve rechthoek wordt geschaald terwijl de optie Lijnen en effecten schalen is uitgeschakeld in het dialoogvenster Voorkeuren.	De rechthoek wordt niet uitgelijnd op de dichtstbijzijnde pixel en de randen worden vaag.	Selecteer het object, klik met de rechtermuisknop en selecteer Magnetisch pixel.*
2	Met het lijngereedschap wordt een lijn met een vaste lijnbreedte getekend.	De lijn is vaag.	Selecteer het object, klik met de rechtermuisknop en selecteer Magnetisch pixel.*
3	Met het pengereedschap wordt een vectorpad met een rechte lijn getekend.	Het pad is vaag.	Selecteer het object, klik met de rechtermuisknop en selecteer Magnetisch pixel.*

\*De functie Magnetisch pixel kan ook worden geopend vanuit het menu Wijzigen of door de snelkoppeling Ctrl+K (Windows) of Cmd+K (Mac OS) te gebruiken.

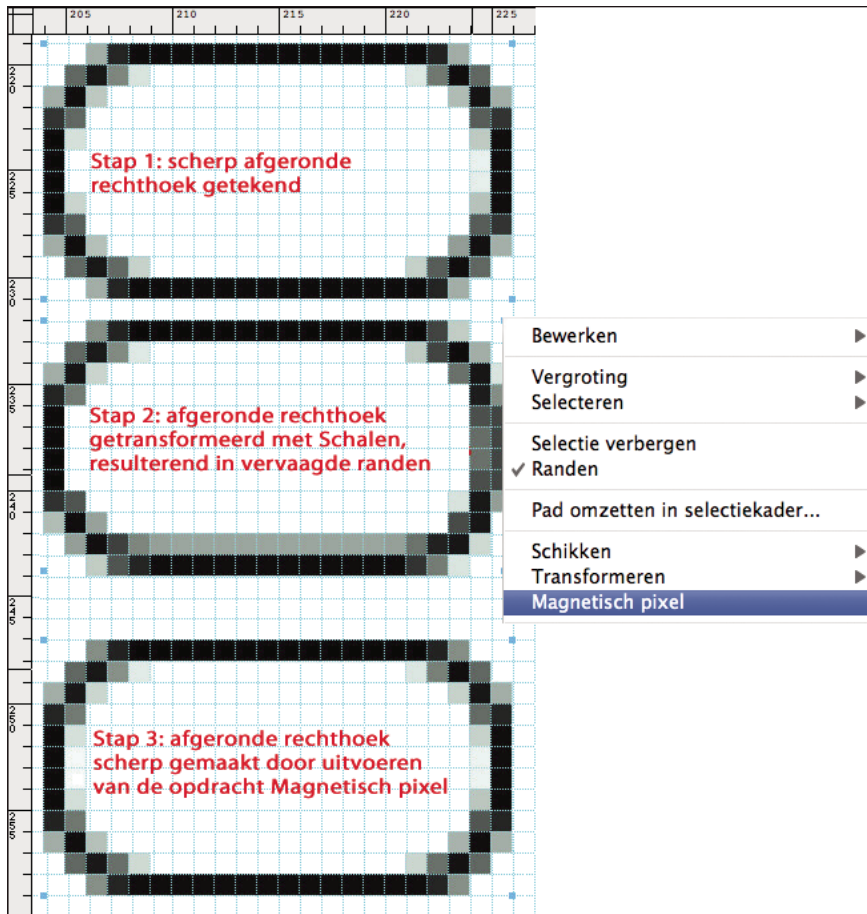
**Opmerking:** U kunt de opdracht Magnetisch pixel niet ongedaan maken.



Scenario 1



Scenario 2



Scenario 3


**JSAPI:** `fw.getDocumentDOM().snapToPixel()` - Magnetisch pixel wordt toegepast op het geselecteerde object op het canvas.

## Afgeronde basisrechthoeken tekenen

U kunt de afronding van hoeken opgeven als percentage of in pixels. Wanneer u de afronding opgeeft in pixels, is de maximale waarde de helft van de lengte van de kortste zijde van de rechthoek; hogere waarde hebben geen vergrotend effect.

Raadpleeg voor meer informatie over het behouden van de afronding van een rechthoek tijdens het schalen van een object [het artikel van Sarthak](#).

- 1 Selecteer het gereedschap Rechthoek in het gedeelte Vector van de gereedschappenbalk.
- 2 Sleep over het canvas om de rechthoek te tekenen.
- 3 Kies een percentage of pixels in het pop-upmenu rechts naast het vak Ronding in de eigenschappencontrole. Stel het percentage in met de schuifregelaar of geef een waarde van 0 tot 100 op in het vak. Als u hebt gekozen voor pixels, kunt u tot de helft van de lengte van de kortste zijde van de rechthoek opgeven.

 Druk op de Pijl-omhoog of Pijl-rechts terwijl u sleept om afgeronde hoeken te krijgen. Gebruik de Pijl-omlaag of Pijl-links om de curve te beperken.

## Een basisveelhoek tekenen

Met het gereedschap Veelhoek kunt u veelhoeken tekenen met gelijke zijden (waaronder driehoeken) door te beginnen bij het middelpunt.

- 1 Selecteer Vensters > Eigenschappen automatische vorm.
- 2 Klik op het gereedschap Veelhoek.
- 3 Ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Sleep de gele besturingselementen naar het gewenste aantal zijden.
  - Stel in het dialoogvenster Eigenschappen automatische vorm de punten en zijden naar wens in.

## Een ster tekenen

- 1 Klik op het deelvenster Gereedschappen en druk op U.
- 2 Klik op de kleine pijl-omlaag en selecteer het pictogram Ster in het menu.
- 3 Ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Selecteer Venster > Eigenschappen automatische vorm. Pas de ster aan door verschillende opties in het dialoogvenster Eigenschappen automatische vorm te gebruiken.
  - Sleep de gele stippen op de ster. Beweeg met de muis over de gele stip. De knopinfo met de beschrijving van de functie verschijnt.

Als u de richting van een ster wilt wijzigen met stappen van 45°, houdt u Shift ingedrukt terwijl u sleept.

## Primitieve rechthoeken bewerken/opslaan

De opties voor bewerken en opslaan voor primitieve rechthoeken zijn pas beschikbaar in de eigenschappencontrole nadat u de rechthoek hebt gedegroepeerd.

U kunt de afronding van een rechthoek niet meer wijzigen met de eigenschappencontrole nadat u deze hebt gedegroepeerd. U kunt het vectorgereedschap echter wel gebruiken om de afronding van de rechthoek te wijzigen.



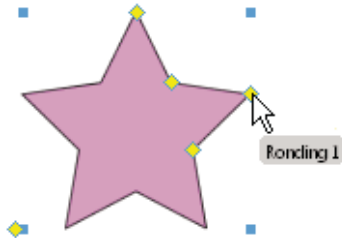
Lijnopties in de eigenschappencontrole vóór het degroeperen van de rechthoek.



Lijnopties in de eigenschappencontrole na het degroeperen van de rechthoek.

## Automatische vormen

Automatische vormen hebben, in tegenstelling tot andere objectgroepen, naast de objectgroephandgrepen ruitvormige regelpunten. Als u een regelpunt sleept, wordt alleen de bijbehorende visuele eigenschap gewijzigd. De meeste regelpunten hebben knopinfo die beschrijft wat ze met de automatische vorm doen.



Met gereedschappen voor automatische vormen maakt u vormen in vooringestelde richtingen. Met het gereedschap Pijl tekent u bijvoorbeeld horizontale pijlen. Op vergelijkbare wijze klikt u voor de automatische vorm Ster op de linkerregelpunt en sleept u deze verticaal omhoog of omlaag om het aantal punten te wijzigen. U kunt de andere regelpunten gebruiken om de scherpte en de diepte van de stralen te wijzigen.

Zie “[Objecten en selecties transformeren en vervormen](#)” op pagina 48 voor informatie over het wijzigen van de richting .

### De gereedschappen voor automatische vormen

**Pijl** Eenvoudige pijlen van alle verhoudingen, en rechte of gebogen lijnen.

**Lijn met pijlpunt** Rechte, dunne pijllijnen waarmee snel standaard pijlpunten kunnen worden gemaakt (klik gewoon op een uiteinde van de lijn).

**Rechthoek met afgekante hoeken** Rechthoeken met afgekante hoeken.

**Rechthoek met uitgesneden hoeken** Rechthoeken met uitgesneden hoeken (ronde hoeken aan de binnenkant van de rechthoek).

**Verbindingslijn** Verbindingslijnen met drie segmenten, zoals de lijnen die worden gebruikt om de elementen van een schema of organigram met elkaar te verbinden.

**Donut** Gevulde ringen.

**L-vorm** Vormen met rechte hoeken.

**Gereedschap Meten** Eenvoudige pijllijnen waarop afmetingen voor basisontwerpelementen in pixels of inch worden aangegeven.

**Schijf** Cirkeldiagrammen.

**Afgeronde rechthoek** Rechthoeken met afgeronde hoeken.

**Slimme veelhoek** Veelhoeken met 3 tot 25 gelijke zijden.

**Spiraal** Open spiralen.

**Ster** Sterren met een aantal punten tussen 3 en 25.

## Een automatische vorm tekenen

- 1 Selecteer het deelvenster Gereedschappen > sectie Vector > een gereedschap Automatische vorm in het pop-upmenu.
- 2 Ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Sleep over het canvas om de vorm te tekenen.
  - Klik op het canvas om de vorm te plaatsen in de standaardgrootte.

## Een schaduw toevoegen aan een automatische vorm

Met de opdracht Schaduw toevoegen voegt u een schaduw onder het geselecteerde object toe op basis van de afmetingen van dat object. De schaduw is zelf ook een automatische vorm met regelpunten, die u kunt gebruiken om de weergave ervan aan te passen. U kunt bijvoorbeeld Shift ingedrukt houden terwijl u het regelpunt voor de richting sleept om de beweging te beperken tot een hoek van 45 graden. Als u klikt op het regelpunt voor de richting, herstelt u de schaduw in de oorspronkelijke vorm. Met de opdracht Schaduw toevoegen stelt u de nieuwe schaduwvorm automatisch één niveau lager in. De schaduw wordt boven het geselecteerde object weergegeven, tenzij u deze opdracht toepast op slechts één object boven op de huidige laag.

- 1 Selecteer een object op het canvas.
- 2 Selecteer Opdrachten > Creatief > Schaduw toevoegen.
- 3 (Optioneel) Als u de schaduw wilt wijzigen, gaat u op een van de volgende manieren te werk:
  - Sleep het regelpunt voor de richting om de beweging te beperken tot een hoek van 45 graden.
  - Klik op het regelpunt voor de richting om de schaduw in de oorspronkelijke vorm te herstellen (de grootte is dan identiek aan die van de oorspronkelijke vorm).
  - Houd Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt terwijl u op het regelpunt voor de richting klikt om alleen de x-as opnieuw in te stellen.
  - Dubbelklik op het regelpunt voor het perspectief om alleen de breedte van de schaduw opnieuw in te stellen.

## Eigenschappen van automatische vormen precies wijzigen

Gebruik het deelvenster Eigenschappen automatische vorm om precieze numerieke controle te hebben over een geselecteerde automatische vorm of om nog een automatische vorm in te voegen in uw document.

**Opmerking:** dit deelvenster ondersteunt alleen de automatische vormen die worden weergegeven in het deelvenster Gereedschappen. Automatische vormen van derde partijen of uit het deelvenster Vormen (Venster > Automatische vormen) worden niet ondersteund.

Welke eigenschappen u kunt wijzigen, is afhankelijk van het type automatische vorm.

- 1 Voeg een automatische vorm in uw document in.
- 2 Selecteer Venster > Eigenschappen automatische vorm.
- 3 Pas de eigenschappen aan.



Voor rechthoekige vormen kunt u de hoeken van de vorm vergrendelen zodat wijzigingen aan één hoek van invloed zijn op alle vier de hoeken. U kunt ook de eigenschappen van elke hoek afzonderlijk wijzigen.

- 4 Als u de wijzigingen wilt toepassen, drukt u op Tab of Enter.

Gebruik de regelpunten om de automatische vorm op het canvas verder aan te passen. De bijbehorende waarden in het deelvenster Eigenschappen automatische vorm worden dynamisch bijgewerkt.



## Eigenschappen van automatische vormen wijzigen met regelpunten

Selecteer een automatische vorm en gebruik de gele regelpunten om de eigenschappen van de automatische vormen aan te passen.



*De namen van de regelpunten beschrijven hun functie. Als u een naam wilt weergeven, laat u de muis op een regelpunt rusten totdat er knopinfo verschijnt.*

### Automatische pijlvormen aanpassen

- Als u de scherpte van de pijlkop wilt aanpassen, sleept u de regelpunten Pijlpunt en Pijlgrootte.
- Als u de breedte, hoogte, dikte en hoekafronding van de staart wilt aanpassen, sleept u het regelpunt met de desbetreffende naam.



*Als u een gebogen pijl wilt maken, sleept u het regelpunt voor de breedte of hoogte naar rechts of naar links.*

### Automatische vormen voor pijllijnen aanpassen

- Als u door de opties van pijlpunten wilt bladeren, klikt u op een regelpunt aan een van de uiteinden van de lijn.
- Sleep een regelpunt om de lijn langer of korter te maken.

### Automatische vormen met afgekante, uitgesneden en afgeronde hoeken aanpassen

- Als u alle hoeken van een rechthoek tegelijk wilt aanpassen, sleept u een hoekregelpunt.
- Als u één hoek van een rechthoek wilt aanpassen, houdt u Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt terwijl u een hoekregelpunt sleept.
- Als u de grootte van een rechthoek wilt wijzigen zonder de hoeken te wijzigen, sleept u het regelpunt voor slepen om de grootte te wijzigen.
- Als u alle hoeken van een rechthoek op een verschillende manier wilt aanpassen, klikt u op het regelpunt van een willekeurige hoek.
- Als u één hoek wilt omzetten in een ander type, houdt u Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt terwijl u op een hoekregelpunt klikt.

### Automatische vormen voor verbindinglijnen aanpassen

- Als u het begin- of eindpunt wilt verplaatsen, sleept u het regelpunt aan het begin of einde van de verbindinglijn.
- Als u de positie van de horizontale balk wilt wijzigen, versleept u het regelpunt voor de horizontale positie.
- Als u alle hoeken wilt aanpassen, sleept u een hoekregelpunt.
- Als u één hoek wilt aanpassen, houdt u Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt terwijl u een hoekregelpunt sleept.

### Automatische donutvormen aanpassen

Automatische donutvormen hebben in eerste instantie drie regelpunten. Voor iedere nieuwe sectie die u toevoegt, wordt er een regelpunt toegevoegd voor het wijzigen van de grootte of het splitsen van de nieuwe sectie.

- Als u secties wilt toevoegen, houdt u Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt terwijl u een regelpunt voor het toevoegen/opdelen van sectoren op de buitenste rand van de vorm sleept.
- Als u een sectie wilt verwijderen, sleept u het regelpunt voor het toevoegen/opdelen van sectoren op de buitenste rand van de vorm om het gedeelte van de vorm te definiëren dat op het canvas aanwezig moet blijven.


- Als u de grootte van de binnenste straal wilt wijzigen, sleept u het regelpunt voor de binnenste straal.
- Als u de binnenste straal wilt instellen op nul, klikt u op het regelpunt voor het opnieuw instellen van de binnenste straal.

### **Automatische L-vormen aanpassen**

- Als u de hoogte of breedte van een sectie wilt wijzigen, sleept u een van de twee regelpunten voor de hoogte/breedte.
- Als u de afronding van de hoeken wilt aanpassen, sleept u het regelpunt voor de hoekstraal.

### **Automatische vormen voor meetgereedschappen aanpassen**

- U kunt de lengte of hoek van het gemeten gedeelte wijzigen door een regelpunt aan een van de uiteinden van de lijn te slepen.
- Als u de eenheden wilt veranderen van pixels naar inches, houdt u Control (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt en sleept u een regelpunt aan een van de uiteinden.
- U kunt de grenzen van het gemeten gebied uitbreiden of inperken door een regelpunt aan een van de uiteinden van de numerieke meting te slepen.

 *Het gereedschap Meten is handig bij het maken van interfacespecificaties. U kunt de meeteenheden verbergen door op het oogje in het deelvenster Lagen te klikken.*

### **Automatische schijfvormen aanpassen**

Automatische schijfvormen hebben in eerste instantie drie regelpunten. Voor iedere nieuwe sectie die u toevoegt, wordt er een regelpunt toegevoegd voor het wijzigen van de grootte of het splitsen van de nieuwe sectie.

- Als u secties wilt toevoegen, houdt u Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt terwijl u een regelpunt voor het slepen naar een segment op de buitenste rand van de vorm sleept.
- Als u de grootte van een schijfstuk wilt wijzigen, sleept u een regelpunt voor het slepen naar een segment op de buitenste rand van de vorm.
- Als u een schijf opnieuw wilt instellen op één stuk, klikt u op het regelpunt voor opnieuw instellen.

### **Automatische slimme-veelhoekvormen aanpassen**

- Als u de grootte van de veelhoek wilt wijzigen of als u deze wilt draaien, sleept u het regelpunt voor schalen/draaien. Als u een vorm alleen wilt draaien, houdt u Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt terwijl u het regelpunt voor schalen/draaien sleept.
- Als u secties wilt toevoegen of verwijderen, sleept u het regelpunt voor secties.
- Als u het aantal zijden wilt wijzigen, sleept u het regelpunt voor zijden.
- Als u de veelhoek wilt splitsen in segmenten, houdt u Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt terwijl u het regelpunt voor zijden sleept.
- Als u de grootte van een binnenste veelhoek wilt wijzigen, sleept u het regelpunt voor de binnenste veelhoek.
- Als u een binnenste veelhoek opnieuw wilt instellen, klikt u op het regelpunt voor het opnieuw instellen van de binnenste veelhoek.

### **Automatische spiraalvormen aanpassen**

- Als u het aantal draaiingen wilt aanpassen, sleept u het regelpunt voor spiralen.
- Als u de spiraal wilt openen of sluiten, klikt u op het regelpunt voor het openen/sluiten van de spiraal.

### Automatische stervormen aanpassen

- Als u het aantal zijden wilt wijzigen, sleept u het regelpunt voor punten.
- Als u de dalen wilt aanpassen, sleept u het regelpunt voor dalen.
- Als u de punten wilt aanpassen, sleept u het regelpunt voor pieken.
- Als u de afronding van pieken of dalen wilt aanpassen, sleept u een regelpunt voor afronding.

### Extra automatische vormen gebruiken

Het deelvenster Automatische vormen bevat extra automatische vormen die complexer zijn dan die in het deelvenster Gereedschappen. Plaats deze automatische vormen in uw tekening door ze vanuit het deelvenster Automatische vormen naar het canvas te slepen.

- 1 Selecteer Venster > Automatische vormen om het deelvenster Automatische vormen weer te geven.
- 2 Sleep een voorvertoning van een automatische vorm vanuit het deelvenster Automatische vormen naar het canvas.
- 3 (Optioneel) Bewerk de automatische vorm door een of meer regelpunten te slepen.

### Nieuwe automatische vormen toevoegen aan Fireworks

Voeg nieuwe automatische vormen toe vanaf de Adobe® Fireworks® Exchange-website. Nieuwe automatische vormen worden weergegeven in het deelvenster Automatische vormen of in het menu Gereedschappen.

U kunt ook nieuwe automatische vormen toevoegen aan Fireworks door JavaScript-code te schrijven. Zie *Extending Fireworks* voor meer informatie.

- 1 Selecteer Venster > Automatische vormen om het deelvenster Automatische vormen weer te geven.
- 2 Selecteer menu Opties > Meer automatische vormen ophalen.
- 3 Volg op de Exchange-website de instructies op het scherm om nieuwe vormen toe te voegen.

## Vrije vormen

U kunt vectorpaden tekenen en bewerken om bijna elke vorm of elk vectorobject te maken.


### Vrije-vormpaden tekenen met Vectorpad

Vectorpad, dat zich bevindt in het pop-upmenu Pen, is vergelijkbaar met het gebruik van een viltstift of krijt.

Het gereedschap heeft een breed scala penseellijn-categorieën, waaronder Verfspuit, Kalligrafie, Houtskool, Krijt en Onnatuurlijk. Elke categorie heeft meestal meerdere lijnen, zoals Lichte markeerstift en Donkere markeerstift, Spetters, Bamboe, Lint, Confetti, 3D, Tandpasta en Buitenaardse plakverf.

Hoewel de lijnen er uitzien als verf of inkt, heeft elke lijn de punten en paden van een vectorobject. Dit betekent dat u de vorm van de lijn kunt wijzigen met behulp van verschillende vectorbewerkingstechnieken. Nadat u de vorm van het pad hebt gewijzigd, wordt de lijn opnieuw getekend. U kunt ook bestaande penseellijnen aanpassen en vullingen toevoegen aan geselecteerde objecten die u hebt getekend met het gereedschap Vectorpad.

Zie “[Kleur, lijnen en vullingen toepassen](#)” op pagina 114.

- 1 Selecteer in het pop-upmenu van het gereedschap Pen het gereedschap Vectorpad .

- (Optioneel) Stel de lijkenmerken en de opties voor het gereedschap Vectorpad in de eigenschappencontrole in. (Optioneel) Als u een pad preciezer vloeiend wilt maken, selecteert u een waarde in het pop-upmenu Precisie in de eigenschappencontrole voor het gereedschap Vectorpad. Hoe hoger de waarde die u selecteert, hoe groter het aantal punten dat wordt weergegeven op het pad dat u tekent.
- Sleep om te tekenen. Als u het pad wilt beperken tot een horizontale of verticale lijn, houdt u Shift ingedrukt terwijl u sleept.
- Laat de muisknop los om het pad te beëindigen. Als u het pad wilt sluiten, laat u de muisknop los wanneer u de aanwijzer weer plaatst op het punt aan het begin van het pad.

## Vrije-vormpaden tekenen door punten te tekenen met Pen

Het tekenen van punten is vergelijkbaar met het tekenen van een afbeelding door de punten met elkaar te verbinden. Wanneer u met het gereedschap Pen op elke punt klikt, wordt het pad van het vectorobject automatisch getekend vanaf het laatste punt waarop u hebt geklikt.

Met het gereedschap Pen kunt u de punten niet alleen met elkaar verbinden met rechte segmenten, maar ook met mathematisch afgeleide curvesegmenten die *Bézier-curven* worden genoemd. Het type van elke punt (hoekpunt of curvepunt) bepaalt of de aangrenzende segmenten rechte lijnen of curven zijn.



U kunt rechte segmenten en segmenten met een curve aanpassen door de punten te slepen. U kunt padsegmenten met een curve verder aanpassen door de punthandgrepen te slepen. U kunt rechte padsegmenten ook omzetten in padsegmenten met een curve (en omgekeerd) door de punten te converteren.

## Een pad met rechte lijnsegmenten tekenen

- Selecteer het deelvenster Gereedschappen > gereedschap Pen.
- (Optioneel) Selecteer Bewerken > Voorkeuren (Windows) of Fireworks > Voorkeuren (Mac OS X) en selecteer een van de opties op het tabblad Bewerken. Klik op OK:

**Penvoorvertoning weergeven** Hiermee geeft u een voorvertoning weer van het lijnsegment dat wordt gemaakt als u nogmaals klikt.

**Gevulde ankerpunten weergeven** Hiermee worden gevulde punten weergegeven terwijl u tekent.

- Klik op het canvas om het eerste hoekpunt te plaatsen.
- Verplaats de aanwijzer en klik om het volgende punt te plaatsen.
- Ga door met het tekenen van punten. Rechte segmenten vullen de gaten tussen de punten.
- Ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Dubbelklik op het laatste punt om het pad te beëindigen als een open pad.
  - Selecteer een ander gereedschap om het pad te beëindigen als een open pad.

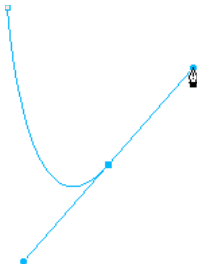
**Opmerking:** wanneer u een ander gereedschap selecteert (anders dan het gereedschap Tekst) en vervolgens terugkeert naar het gereedschap Pen, wordt het tekenen van het object hervat bij de volgende klik.

- Als u het pad wilt sluiten, klikt u op het eerste punt dat u hebt getekend. De begin- en eindpunten van een gesloten pad zijn hetzelfde.


**Opmerking:** lussen die worden gevormd door een pad dat zichzelf overlapt, zijn geen gesloten paden. Alleen paden die beginnen en eindigen op hetzelfde punt, zijn gesloten paden.

### Een pad met curvesegmenten tekenen

- 1 Selecteer deelvenster Gereedschappen > gereedschap Pen.
- 2 Klik om het eerste hoekpunt te plaatsen.
- 3 Ga naar de locatie van het volgende punt en sleep om een curvepunt te maken. Elke keer dat u sleept, wordt het lijnsegment uitgebreid naar het volgende punt.



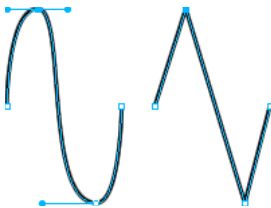
- 4 Ga door met het tekenen van punten. Als u een nieuw punt sleept, maakt u een curvepunt en als u alleen klikt, maakt u een hoekpunt.

 U kunt tijdelijk overschakelen op het gereedschap Subselectie om de locatie van punten en de vorm van curven te wijzigen terwijl u tekent. Druk op *Ctrl* (Windows) of *Command* (Mac OS) terwijl u een punt of puntgreep sleept met het gereedschap Pen.

- 5 Ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Als u het pad wilt beëindigen als een open pad, dubbelklikt u op het laatste punt of selecteert u een ander gereedschap. Wanneer u bepaalde gereedschappen selecteert en vervolgens terugkeert naar het gereedschap Pen, wordt het tekenen van het object hervat bij de volgende klik.
  - Als u het pad wilt sluiten, klikt u op het eerste punt dat u hebt getekend. De begin- en eindpunten van een gesloten pad zijn hetzelfde.

### Padsegmenten omzetten in rechte of curvepunten

Rechte padsegmenten beginnen en eindigen op een hoekpunt. Curvepadsegmenten bevatten curvepunten.



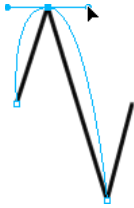
U kunt een recht segment omzetten in een curvesegment en omgekeerd door het punt om te zetten.

### Een hoekpunt omzetten in een curvepunt

- 1 Selecteer het deelvenster Gereedschappen > gereedschap Pen.

- 2 Klik op een hoekpunt van een geselecteerd pad en sleep hiervandaan.

De handgrepen worden uitgebreid, waardoor de aangrenzende segmenten een curve krijgen.



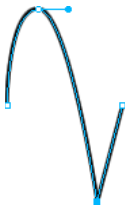
**Opmerking:** als u de handgrepen van een punt wilt bewerken, kiest u het gereedschap Subselectie of drukt u op Ctrl (Windows) of Command (Mac) terwijl het gereedschap Pen actief is.

### Een curvepunt omzetten in een hoekpunt

- 1 Selecteer het deelvenster Gereedschappen > gereedschap Pen.
- 2 Klik op een curvepunt van een geselecteerd pad.



De handgrepen worden ingetrokken, waardoor de aangrenzende segmenten recht worden.



### Vrije-vormpaden bewerken met behulp van punten en punthandgrepen

Met het gereedschap Subselectie  in het deelvenster Gereedschappen kunt u meerdere punten selecteren. Voordat u een punt selecteert met Subselectie maken, selecteert u het pad met Aanwijzer of Subselectie maken door in het deelvenster Lagen op de miniatuur van deze functie te klikken.

### Specifieke punten van een geselecteerd pad selecteren

- ❖ Activeer het gereedschap Subselectie en ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Klik op een punt of houd Shift ingedrukt terwijl u een voor een op meerdere punten klikt.



- Sleep om de punten die u wilt selecteren heen.

### Een punt invoegen op een geselecteerd pad

Als u punten toevoegt aan een pad, hebt u meer controle over een bepaald segment van het pad.

- ❖ Klik met het gereedschap Pen op een willekeurige plek van het pad dat geen punt is.

### Een punt verwijderen van een geselecteerd pad

Als u punten van het pad verwijdert, wijzigt u de vorm hiervan of kunt u het eenvoudiger bewerken.

- ❖ Ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Klik met het gereedschap Pen op een hoekpunt van een geselecteerd object.
  - Dubbelklik met het gereedschap Pen op een curvepunt van een geselecteerd object.
  - Selecteer een punt met het gereedschap Subselectie en druk op Delete of Backspace.

### Een punt verplaatsen

- ❖ Sleep het punt met het gereedschap Subselectie.

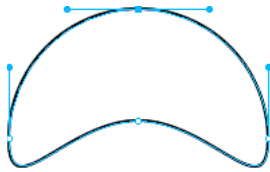
### Een recht padsegment wijzigen

- 1 Selecteer het pad met het gereedschap Aanwijzer of Subselectie.
- 2 Klik op een punt met het gereedschap Subselectie.  
Geselecteerde hoekpunten worden weergegeven als gevulde blauwe vierkantjes.
- 3 Sleep het punt of gebruik de pijltoetsen om het punt naar een nieuwe locatie te verplaatsen.

### De vorm van een padsegment met een curve wijzigen

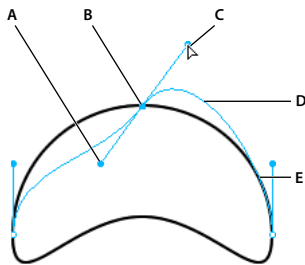
- 1 Selecteer het pad met het gereedschap Aanwijzer of Subselectie.
- 2 Klik op een curvepunt met het gereedschap Subselectie.

Een geselecteerd curvepunt wordt weergegeven als een gevuld blauw vierkantje. De punthandgrepen komen uit het punt.



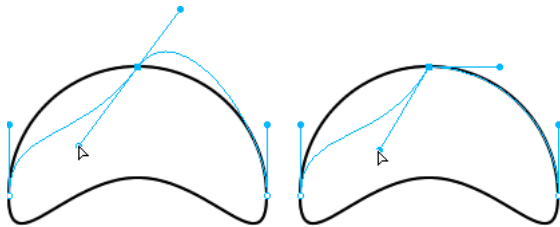
- 3 Sleep de handgrepen naar een nieuwe locatie. Als u de beweging van de handgrepen wilt beperken tot hoeken van  $45^\circ$ , houdt u Shift ingedrukt terwijl u sleept.

Als u de muisknop loslaat, kunt u in de voorvertoning van het blauwe pad zien waar het nieuwe pad wordt getekend.



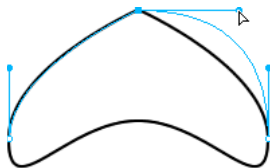
A. Punthandgreep B. Geselecteerd punt C. Subselectie-aanwijzer D. Voorvertoning van pad E. Pad

Als u de linkerpunthandgreep bijvoorbeeld omlaag sleept, gaat de rechterpunthandgreep omhoog. Houd Alt ingedrukt terwijl u een handgreep sleept als u deze onafhankelijk wilt bewegen.



## De handgreep van een hoekpunt aanpassen

- 1 Selecteer een hoekpunt met het gereedschap Subselectie.
- 2 Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt terwijl u het punt sleept om de handgreep weer te geven en het aangrenzende segment te buigen.



Een hoekpunthandgreep slepen met het gereedschap Subselectie om het aangrenzende padsegment te bewerken



## Paden met vrije vormen uitbreiden en samenvoegen

Gebruik het gereedschap Pen om door te gaan met het tekenen van een bestaand open pad en om paden samen te voegen.

### Het tekenen van een bestaand open pad hervatten

- 1 Selecteer het deelvenster Gereedschappen > gereedschap Pen.
- 2 Klik op het eindpunt en ga verder met het pad.

### Twee open paden samenvoegen

Wanneer u twee paden met elkaar verbindt, worden de lijn-, vulling- en filterkenmerken van het bovenste pad de kenmerken van het nieuwe, samengevoegde pad.

- 1 Selecteer het deelvenster Gereedschappen > gereedschap Pen.
- 2 Klik op het eindpunt van een van de paden.
- 3 Verplaats de aanwijzer naar het eindpunt van het andere pad en klik.

### Vergelijkbare open paden automatisch verbinden

U kunt één open pad verbinden met een ander pad met vergelijkbare lijn- en vullingseigenschappen.

- 1 Selecteer een open pad.
- 2 Kies het gereedschap Subselectie en sleep een eindpunt van het pad naar een plek op een paar pixels afstand van het eindpunt van het vergelijkbare pad.

## Samengestelde vormen


### Samengestelde vormen maken




Maak een samengestelde vorm met eenvoudige vectorpaden zoals rechthoeken, ovals en andere vectorpaden. Afzonderlijke objecten van een samengestelde vorm kunnen worden verplaatst en bewerkt met het subselectiegereedschap, zelfs nadat ze zijn samengevoegd. In de modus voor samengestelde vormen worden alle nieuwe vectorobjecten toegevoegd aan hetzelfde object in het deelvenster voor lagen. Als u objecten wilt toevoegen aan een ander object, sluit u de modus af met de knop Normaal.

U kunt samengestelde vormen maken door een van de volgende handelingen uit te voeren:

- Maak een vector, selecteer de bewerking voor samengestelde vormen, zoals Toevoegen en Aftrekken, en teken andere vectoren.
- Maak meerdere vectoren en gebruik de bewerking voor samengestelde vormen.





### Samengestelde vorm toepassen na het maken van meerdere vectorobjecten

- 1 Selecteer alle objecten die u wilt opnemen in de samengestelde vorm. Alle open paden die u selecteert, worden automatisch gesloten.
- 2 Selecteer een vectorgereedschap (rechthoek, ovaal, pen of vectorpad) in de gereedschapset.
- 3 Selecteer een van de volgende opties in de eigenschappencontrole.
  - Toevoegen/verenigen 

- Aftrekken/ponsen 
- Doorsnede 
- Uitsnijden 

Voor de ponsbewerking wordt het als laatste toegevoegde object geponst bij het verenigen van de resterende objecten. Ponsbewerkingen via Wijzigen > Paden combineren werken ook op deze manier.

### Samengestelde vorm toepassen alvorens meerdere vectorobjecten te maken

- 1 Maak een vectorobject.
- 2 Selecteer een van de volgende opties in de eigenschappencontrole.
  - Toevoegen/verenigen 
  - Aftrekken/ponsen 
  - Doorsnede 
  - Uitsnijden 
- 3 Teken andere objecten over het eerste object heen om het vereiste effect te bereiken.

### Samengestelde vormen omzetten in een samengesteld pad

U kunt afzonderlijke objecten niet meer verplaatsen of bewerken zodra u een samengestelde vorm hebt omgezet in een samengesteld pad.

- ❖ Klik op de knop Combineren als u een samengestelde vorm wilt omzetten in een samengesteld pad.

## Speciale vectorbewerkingstechnieken

Als u vectorobjecten direct wilt bewerken, kunt u in plaats van punten en punthandgrepen te slepen verschillende Fireworks-gereedschappen gebruiken. U kunt ook padbewerkingen gebruiken om nieuwe vormen te maken door bestaande paden te combineren of te wijzigen. En u kunt het deelvenster Pad gebruiken om snel toegang te krijgen tot padgerelateerde opdrachten.

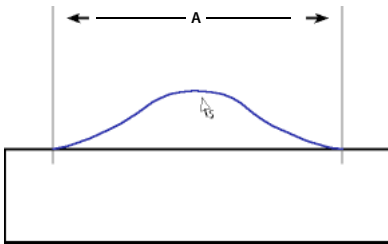
Raadpleeg voor meer informatie over de nieuwe vectormanipulatiegereedschappen in Fireworks CS4 [http://www.adobe.com/devnet/fireworks/articles/vector\\_manipulation\\_tools\\_02.html](http://www.adobe.com/devnet/fireworks/articles/vector_manipulation_tools_02.html) (Engelstalig).

### Bewerken met vectorgereedschappen

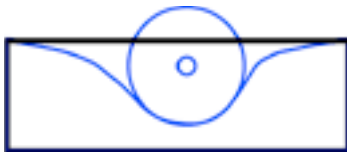
Vectorgereedschappen worden weergegeven in het deelvenster Gereedschappen.

#### Vectorobjecten buigen en de vorm wijzigen met het gereedschap Vrije vorm

Met het gereedschap Vrije vorm kunt u vectorobjecten direct buigen en de vorm hiervan wijzigen in plaats van punten te bewerken. U kunt tegen elk gedeelte van een pad duwen of hieraan trekken, ongeacht de locatie van de punten. Als u de vorm van het vectorobject wijzigt, worden er op het pad automatisch punten toegevoegd, verplaatst of verwijderd.



Aan een padsegment trekken met het gereedschap Vrije vorm; A geeft de opgegeven lengte aan



Tegen een padsegment duwen met het gereedschap Vrije vorm

Als u met de aanwijzer over een geselecteerd pad beweegt, verandert deze in een duw- of trekaanwijzer, afhankelijk van de locatie ten opzichte van het geselecteerde pad. U kunt de grootte van de duw- of trekaanwijzer wijzigen.

Aanwijzer	Betekenis
	Het gereedschap Vrije vorm is in gebruik.
	Het gereedschap Vrije vorm is in gebruik en de trekaanwijzer is klaar om te trekken aan het geselecteerde pad.
	Het gereedschap Vrije vorm is in gebruik en de trekaanwijzer trekt aan het geselecteerde pad.
	Het gereedschap Vrije vorm is in gebruik en de duwaanwijzer is actief.
	Het gereedschap Gebied omvormen is in gebruik en de aanwijzer voor het omvormen van gebieden is actief. Het gebied van de binnenste cirkel tot de buitenste cirkel heeft een beperkte sterkte.

**Opmerking:** Het gereedschap Vrije vorm reageert ook op druk van een Wacom- of een andere compatibele tablet.

### Aan een geselecteerd pad trekken

Wanneer de aanwijzer zich direct boven het pad bevindt, kunt u aan het pad trekken.

- 1 Selecteer deelvenster Gereedschappen > gereedschap Vrije vorm
- 2 Laat de aanwijzer direct boven het geselecteerde pad rusten.
- 3 Sleep het pad.

### Tegen een geselecteerd pad duwen

Wanneer de aanwijzer zich niet direct boven het pad bevindt, kunt u tegen het pad duwen.

- 1 Selecteer deelvenster Gereedschappen > gereedschap Vrije vorm.
- 2 Wijs een punt aan vlak bij het pad.
- 3 Sleep in de richting van het pad om ertegen te duwen. Duw zacht tegen het geselecteerde pad om de vorm ervan te wijzigen.

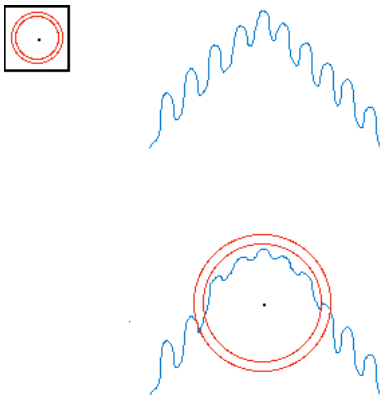
### De grootte van de duwaanwijzer wijzigen

❖ Ga op een van de volgende manieren te werk:

- Houd de muisknop ingedrukt terwijl u drukt op Pijl-rechts of op de toets 2 om de breedte van de aanwijzer te vergroten.
- Houd de muisknop ingedrukt terwijl u drukt op Pijl-links of op de toets 1 om de breedte van de aanwijzer te verkleinen.
- Als u de grootte van de aanwijzer wilt instellen (in pixels) en de lengte van het padsegment waarop deze invloed heeft wilt instellen, heft u de selectie van alle objecten in het document op en geeft u een waarde tussen 1 en 500 op in het vak Grootte van de eigenschappencontrole.

### Geselecteerde paden vervormen met het gereedschap Gebied omvormen

Met het gereedschap Gebied omvormen trekt u het gebied van alle geselecteerde paden de buitenste cirkel van de aanwijzer voor het omvormen van gebieden in.



De binnenste cirkel van de aanwijzer is de grens van het gereedschap op volledige sterkte. In het gebied tussen de binnenste en de buitenste cirkel wordt de vorm van paden gewijzigd op minder dan de volledige sterkte. De buitenste cirkel van de aanwijzer bepaalt de aantrekkingskracht van de aanwijzer. U kunt de sterkte instellen.

**Opmerking:** Het gereedschap Gebied omvormen reageert ook op druk van een Wacom- of een andere compatibele tablet.

- 1 Selecteer in het pop-upmenu van het gereedschap Vrije vorm het gereedschap Gebied omvormen.
- 2 Sleep om de paden heen om deze opnieuw te tekenen.

### De grootte van de aanwijzer voor het omvormen van gebieden wijzigen

❖ Ga op een van de volgende manieren te werk:


- Houd de muisknop ingedrukt terwijl u drukt op Pijl-rechts of op de toets 2 om de breedte van de aanwijzer te vergroten.
- Houd de muisknop ingedrukt terwijl u drukt op Pijl-links of op de toets 1 om de breedte van de aanwijzer te verkleinen.
- Als u de grootte van de aanwijzer wilt instellen (in pixels) en de lengte van het padsegment waarop deze invloed heeft wilt instellen, heft u de selectie van alle objecten in het document op en geeft u een waarde tussen 1 en 500 op in het vak Grootte van de eigenschappencontrole.

### De sterkte instellen van de binnenste cirkel van de aanwijzer voor het omvormen van gebieden

- ❖ Geef in het vak Sterkte van de eigenschappencontrole een waarde tussen 1 en 100 op om het percentage op te geven van de potentiële sterkte van de aanwijzer. Hoe hoger het percentage, hoe groter de sterkte.

### Een geselecteerd padsegment opnieuw tekenen of uitbreiden met het gereedschap Pad opnieuw tekenen

Wanneer u het gereedschap Pad opnieuw tekenen gebruikt, blijven de lijn-, vulling- en effecteigenschappen van het pad behouden.

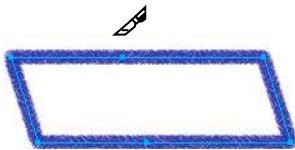
- 1 Selecteer in het pop-upmenu van het gereedschap Pen het gereedschap Pad opnieuw tekenen .
- 2 (Optioneel) Wijzig het precisieniveau van het gereedschap Pad opnieuw tekenen door een waarde te selecteren in het pop-upmenu in het vak Precisie van de eigenschappencontrole. Hoe hoger de waarde, hoe groter het aantal punten dat wordt weergegeven op het pad.
- 3 Laat de aanwijzer direct boven het pad rusten.
- 4 Sleep om een padsegment opnieuw te tekenen of uit te breiden.
- 5 Laat de muisknop los.


### De padweergave wijzigen door de druk en de snelheid te variëren met de Padschrobber-gereedschappen

U kunt de lijneigenschappen van een pad wijzigen door de druk of de snelheid te variëren. Gebruik het tabblad Gevoeligheid van het dialoogvenster Lijn bewerken om op te geven welke van deze eigenschappen wordt beïnvloed door de Padschrobber-gereedschappen. U kunt ook opgeven hoeveel druk en snelheid van toepassing is op de eigenschappen.

Zie “[Lijnen toepassen en wijzigen](#)” op pagina 123 voor meer informatie over het instellen van opties in het dialoogvenster Lijn bewerken.

### Een pad in meerdere objecten opsplitsen met het gereedschap Mes



- 1 Selecteer deelvenster Gereedschappen > gereedschap Mes .
- Opmerking: als u het gummetje op Wacom-pennen gebruikt, wordt het gereedschap Mes automatisch geselecteerd.*
- 2 Ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Sleep de aanwijzer om het pad heen.
  - Klik op het pad.
- 3 Hef de selectie van het pad op.

### Bewerken met padbewerkingen

U kunt padbewerkingen in het menu Wijzigen gebruiken om nieuwe vormen te maken door bestaande paden te combineren of te wijzigen. Voor sommige padbewerkingen bepaalt de stapelvolgorde van geselecteerde padobjecten hoe de bewerking werkt.

Zie “[De objectvolgorde stapelen](#)” op pagina 55 voor informatie over het bepalen van de stapelvolgorde van geselecteerde objecten.

**Opmerking:** Als u een padbewerking gebruikt, worden alle druk- en snelheidsgegevens uit de desbetreffende paden verwijderd.

### **Van twee open paden één doorlopend pad maken**

- 1 Kies deelvenster Gereedschappen > gereedschap Subselectie.
- 2 Selecteer twee eindpunten van twee open paden.
- 3 Selecteer Wijzigen > Paden combineren > Samenvoegen.

### **Een samengesteld pad maken**

- 1 Selecteer twee of meer open of gesloten paden.
- 2 Selecteer Wijzigen > Paden combineren > Samenvoegen.

### **Een samengesteld pad splitsen**

- 1 Selecteer het samengestelde pad.
- 2 Selecteer Wijzigen > Paden combineren > Splitsen.

### **Geselecteerde gesloten paden combineren tot één pad dat het volledige pad van de originele paden omvat**

- ❖ Selecteer Wijzigen > Paden combineren > Verenigen. Het resulterende pad neemt de lijn- en vullingkenmerken over van het object dat zich het verst naar achteren bevindt.

### **Een pad omzetten in een selectiekader**

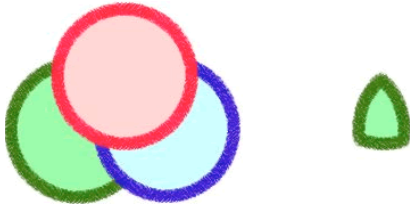
U kunt een vectorvorm omzetten in een bitmapselectie en vervolgens de bitmapgereedschappen gebruiken om de nieuwe bitmap te bewerken.

- 1 Selecteer een pad.
- 2 Selecteer Wijzigen > Pad omzetten in selectiekader.
- 3 Selecteer in het dialoogvenster Pad omzetten in selectiekader een randinstelling voor het selectiekader.
- 4 Als u Doezelaar kiest als randinstelling, geeft u de waarde op die u wilt gebruiken voor de hoeveelheid doezelaar.
- 5 Klik op OK.

**Opmerking:** Als u een pad omzet in een selectiekader, wordt het geselecteerde pad verwijderd. Als u deze standaardinstelling wilt wijzigen, selecteert u Bewerken > Voorkeuren > Bewerken en heft u vervolgens de selectie van de instelling Paden bij omzetten in selectiekader verwijderen op.

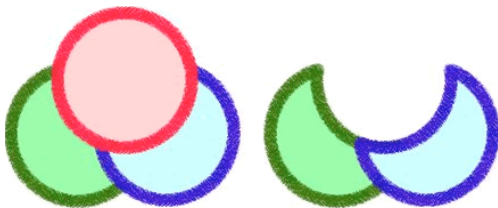
### Een object maken op het snijpunt van andere objecten

- ❖ Selecteer Wijzigen > Paden combineren > Doorsnede maken. Het resulterende pad neemt de lijn- en vullingkenmerken over van het object dat zich het verst naar achteren bevindt.



### Delen van een padobject verwijderen

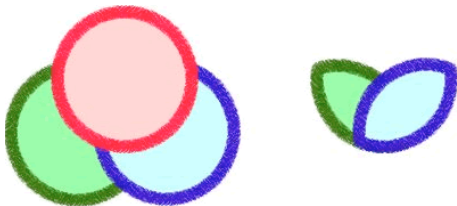
U kunt delen van een geselecteerd padobject verwijderen. Dit zijn de overlappende delen van een ander geselecteerd padobject dat zich ervoor bevindt.



- 1 Selecteer het padobject waarmee het gebied dat u wilt verwijderen wordt aangegeven.
- 2 Selecteer Wijzigen > Schikken > Naar voorgrond.
- 3 Houd Shift ingedrukt terwijl u de selectie toevoegt aan het padobject waaruit u de delen wilt verwijderen.
- 4 Selecteer Wijzigen > Paden combineren > Ponsen.

### Een pad uitsnijden

U kunt een pad uitsnijden met behulp van de vorm van een ander pad. Het eerste of bovenste pad definieert de vorm van het gebied dat moet worden uitgesneden.



- 1 Selecteer het padobject waarmee het gebied dat u wilt uitsnijden wordt aangegeven.
- 2 Selecteer Wijzigen > Schikken > Naar voorgrond.
- 3 Houd Shift ingedrukt terwijl u het padobject dat u wilt uitsnijden aan de selectie toevoegt.
- 4 Selecteer Wijzigen > Paden combineren > Uitsnijden.

Het resulterende padobject behoudt de lijn- en vullingkenmerken van het object dat zich het verst naar achteren bevindt.

## Een pad vereenvoudigen

Met de opdracht Vereenvoudigen verwijdert u overtollige punten van het pad door een niveau op te geven. Voorbeelden van overtollige punten zijn meer dan twee punten op een rechte lijn of punten die precies boven op elkaar liggen.

- 1 Selecteer Wijzigen > Paden combineren > Vereenvoudigen.
- 2 Geef een vereenvoudigingsniveau op en klik op OK.

Naarmate een pad wordt vereenvoudigd kan Fireworks meer wijzigingen aanbrenen in het pad om het aantal punten op het desbetreffende pad te beperken.

## De lijn van een geselecteerd object uitbreiden

U kunt de lijn van een geselecteerd pad omzetten in een gesloten pad. Dit resulteert in een pad dat lijkt op een pad zonder vulling en een lijn die dezelfde kenmerken heeft als de vulling van het oorspronkelijke object.



**Opmerking:** Het uitbreiden van de lijn van een pad dat zichzelf kruist, kan interessante resultaten opleveren. Als het oorspronkelijke pad een vulling bevat, bevatten de delen van het pad die elkaar kruisen geen vulling meer nadat de lijn is uitgebreid.

- 1 Selecteer Wijzigen > Paden combineren > Lijn uitbreiden.
- 2 Stel de breedte in van het resulterende gesloten pad.
- 3 Selecteer een hoektype.
- 4 Als u verstek hebt gekozen, stelt u de *versteklimiet* in (het punt waarop een verstekhoek automatisch een afgekante hoek wordt). De versteklimiet is de verhouding tussen de lengte van de verstekhoek en de lijnbreedte.
- 5 Selecteer een uiteindeoptie en klik op OK.

## Een pad verkleinen of uitbreiden

- 1 Selecteer Wijzigen > Paden combineren > Pad naar binnen.
- 2 Selecteer een richting om het pad te verkleinen of uit te breiden:  
**Binnen** Hiermee verkleint u het pad.  
**Buiten** Hiermee breidt u het pad uit.
- 3 Stel de breedte in tussen het oorspronkelijke pad en het verkleinde of uitgebreide pad.
- 4 Selecteer een hoektype.
- 5 Als u verstek hebt gekozen, stelt u de versteklimiet in.
- 6 Klik op OK.



## Paden bewerken met het deelvenster Pad

Als u padbewerkingstaken sneller wilt uitvoeren, gebruikt u de volgende gereedschappen in het deelvenster Pad (Venster > Overige > Pad).



Voor meer informatie raadpleegt u [http://www.adobe.com/go/learn\\_fw\\_usingpagesstates\\_nl](http://www.adobe.com/go/learn_fw_usingpagesstates_nl)

# Hoofdstuk 7: Werken met tekst

Met Adobe® Fireworks® kunt u veel functies gebruiken die normaal gesproken alleen voorkomen in geavanceerde desktoppublishingtoepassingen, zoals het gebruik van allerlei lettertypen en tekengrootten en het aanpassen van de tekenspatiëring, tussenruimte, kleur, regelafstand en basislijnverschuiving. U kunt tekst op elk gewenst moment bewerken, zelfs nadat u actieve filters hebt toegepast, en u kunt bewerkbare tekst importeren vanuit een Adobe Photoshop®-document.

## Tekst invoeren

Gebruik het gereedschap Tekst **T** en de opties in de eigenschappencontrole om tekst in uw afbeeldingen in te voeren, op te maken en te bewerken.

**Opmerking:** Als het deelvenster Eigenschappen is geminimaliseerd, dubbelklikt u hierop om alle teksteigenschappen weer te geven.

Tekstobjecten worden automatisch opgeslagen onder een naam die overeenkomt met de tekst die u hebt getypt. U kunt de toegewezen naam wijzigen in het vak Tekst van de eigenschappencontrole of in de miniatuur van het objectvenster in het deelvenster Lagen.

Tekstobjecten in het deelvenster Lagen kunnen worden geïdentificeerd met het T-pictogram.

### Meer Help-onderwerpen

“[Voorkeuren voor tekst](#)” op pagina 312

## Tekstblokken maken en verplaatsen

Tekst in een Fireworks-document wordt weergegeven in een *tekstblok* (een rechthoek met handgrepen).

Tekstblokken zijn blokken waarvan het formaat automatisch wordt aangepast of die een vaste breedte hebben.

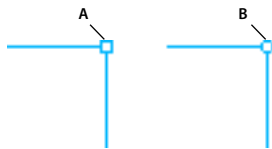
- Een tekstblok waarvan het formaat automatisch wordt aangepast, wordt horizontaal uitgebreid terwijl u typt en wordt ingekrimpt wanneer u tekst verwijdert. Tekstblokken waarvan het formaat automatisch wordt aangepast, worden standaard gemaakt wanneer u op het canvas klikt met het gereedschap Tekst en begint met typen.
- Voor tekstblokken met een vaste breedte geldt dat u de breedte van teruglooptekst kunt bepalen. Tekstblokken met een vaste breedte worden standaard gemaakt wanneer u sleept om een tekstblok te tekenen met behulp van het gereedschap Tekst.
- Wanneer de tekstaanwijzer actief is in een tekstblok, verschijnt er een lege cirkel of een leeg vierkant in de rechterbovenhoek van het tekstblok. De cirkel duidt op een tekstblok waarvan het formaat automatisch wordt aangepast en het vierkant duidt op een tekstblok met een vaste breedte. Dubbelklik op de hoek om het ene tekstblok te wijzigen in het andere.
  - 1 Selecteer het gereedschap Tekst.
  - 2 Selecteer teksteigenschappen.
  - 3 Maak een tekstblok:
- Als u een tekstblok wilt maken waarvan het formaat automatisch wordt aangepast, klikt u op de plek in het document waar u het tekstblok wilt laten beginnen.

- Als u een tekstblok met een vaste breedte wilt maken, sleept u om een tekstblok te tekenen. Als u het tekstblok wilt verplaatsen terwijl u sleept om het te maken, houdt u de muisknop en de spatiebalk ingedrukt en sleept u het tekstblok naar een andere locatie.

- 1 Typ de tekst.
- 2 (Optioneel) Markeer tekst in het tekstblok en pas de opmaak hiervan aan.
- 3 (Optioneel) Als u het tekstblok wilt verplaatsten, sleept u het naar een nieuwe locatie.
- 4 Ga op een van de volgende manieren te werk:

- Klik buiten het tekstblok.
- Selecteer een ander gereedschap in het deelvenster Gereedschappen.
- Druk op Escape.

## Tekstblokken waarvan het formaat automatisch wordt aangepast en tekstblokken met een vaste breedte wijzigen



Een tekstblok waarvan het formaat automatisch wordt aangepast en een tekstblok met een vaste breedte  
**A.** Indicator voor vaste breedte **B.** Indicator voor automatisch aanpassen van formaat

- Als u een tekstblok met een vaste breedte wilt wijzigen in een tekstblok waarvan het formaat automatisch wordt aangepast of andersom, dubbelklikt u op het tekstblok en dubbelklikt u vervolgens op de cirkel of het vierkant in de rechterbovenhoek van het tekstblok.
- Als u een geselecteerd tekstblok wilt wijzigen in een tekstblok met een vaste breedte door het formaat ervan te wijzigen, sleept u met een handgreep voor het wijzigen van het formaat.
- Als u meerdere tekstblokken een vaste breedte wilt geven, selecteert u de tekstblokken en kiest u Opdrachten > Tekst > Breedte instellen.
- Als u meerdere tekstblokken met een vaste breedte wilt instellen op automatische aanpassing van de grootte, selecteert u de tekstblokken en kiest u Opdrachten > Tekst > Vaste breedte in-/uitschakelen.

## Indicator voor te veel tekst

Wanneer de hoeveelheid tekst groter is dan de ruimte in een tekstvak of op een pad, wordt de indicator voor te veel tekst weergegeven. Raadpleeg voor meer informatie <http://www.fireworkszone.com/g-2-565>.

## Tekst selecteren

### Woord of alinea selecteren

- ❖ Dubbelklik in een woord om het woord te selecteren en klik drie keer om de volledige alinea te selecteren.

### Tekstgedeelten selecteren in een alinea

- ❖ Als u tekstgedeelten in een alinea wilt selecteren, houdt u Shift ingedrukt terwijl u de desbetreffende tekstgedeelten selecteert.

### Tekst met vergelijkbare kenmerken selecteren

- ❖ Als u tekst met vergelijkbare kenmerken wilt selecteren, drukt u op Alt (Windows)/Option (Mac OS) en dubbelklikt u op een woord met de opgegeven kenmerken. Alle woorden in een tekstblok met de desbetreffende kenmerken worden dan automatisch geselecteerd.

Als u bijvoorbeeld alle woorden met een vet lettertype wilt selecteren, drukt u op Alt (Windows)/Option (Mac OS) en dubbelklikt u op een woord met een vet lettertype. Alle woorden in het tekstblok met een vet lettertype worden dan automatisch geselecteerd.

### Tekst met niet-vergelijkbare kenmerken toevoegen aan vorige selectie

- ❖ U kunt eerder geselecteerde tekst toevoegen aan tekst die een andere set kenmerken bevat. Nadat u bijvoorbeeld tekst met een vet lettertype hebt geselecteerd, houdt u Alt/Option+Shift ingedrukt terwijl u dubbelklikt op een cursief woord. Nu worden woorden met een vet en met een cursief lettertype geselecteerd.

### Tekst aan een bestaande selectie toevoegen

- ❖ Als u woorden een voor een wilt toevoegen aan een bestaande selectie, klikt u in de tekst en houdt u Alt/Option+Shift ingedrukt terwijl u klikt.

### Selectie van een tekstgedeelte binnen geselecteerde tekst opheffen

- ❖ Als u de selectie van een tekstgedeelte binnen geselecteerde tekst afzonderlijk wilt opheffen, houdt u Alt/Option ingedrukt en klikt u op de desbetreffende geselecteerde tekst.

## Tekst opmaken en bewerken

De snelste manier om tekst te bewerken met gedetailleerde bewerkingsmogelijkheden is de eigenschappencontrole gebruiken. Gebruik opdrachten in het menu Tekst als alternatief voor de eigenschappencontrole.

Raadpleeg voor meer informatie over tekstopdrachten de website <http://www.fireworkszone.com/page-2-4-1-566.html>.

**Belangrijk:** wanneer u wijzigingen aanbrengt tijdens een tekstbewerkingssessie, kunt u alleen alle wijzigingen ongedaan maken. Als u Bewerken > Ongedaan maken kiest terwijl u tekst bewerkt, worden alle tekstbewerkingen ongedaan gemaakt die u hebt uitgevoerd vanaf het moment waarop u dubbelklikt op het tekstblok om de inhoud ervan te bewerken.

1 Ga op een van de volgende manieren te werk om de tekst die u wilt wijzigen te selecteren:

- Klik met de aanwijzer of met het gereedschap Subselectie maken op een tekstblok om het volledige blok te selecteren. Als u meerdere blokken tegelijk wilt selecteren, houdt u Shift ingedrukt terwijl u elk blok selecteert.
- Dubbelklik met de aanwijzer of het gereedschap Subselectie maken op een tekstblok en markeer vervolgens een stuk tekst.
- Klik met het gereedschap Tekst in een tekstblok en markeer vervolgens een stuk tekst.

2 Wijzig de tekst of het lettertype. Lettertypen worden gemeten in punten.

3 Ga op een van de volgende manieren te werk:

- Klik buiten het tekstblok.

- Selecteer een ander gereedschap in het deelvenster Gereedschappen.
- Druk op Escape.

## Lettertypen

Een *lettertype* is een volledige set tekens (letters, cijfers en symbolen) met een gemeenschappelijke dikte, breedte en stijl, zoals 10-punts Adobe Garamond Bold.

*Lettertypesoorten* (ook *letterfamilies* of *lettertypefamilies* genaamd) zijn lettertypeverzamelingen met een vergelijkbare weergave die in combinatie met elkaar worden gebruikt, zoals Adobe Garamond.

Een *lettertypestijl* is een variatie op een bepaald lettertype in een lettertypefamilie. Meestal is in een lettertypefamilie *Roman* of *Onbewerkt* (de namen variëren per familie) het basislettertype, die lettertypestijlen als standaard, vet, cursief en vetcursief kan omvatten.

Naast de lettertypen die op uw systeem zijn geïnstalleerd, kunt u ook de volgende mappen maken en de lettertypen gebruiken die in deze mappen worden geïnstalleerd:

**Windows** Program Files\Common Files\Adobe\Fonts

**Mac OS** Library\Programma-ondersteuning\Adobe\Fonts

Als u een Type 1-, TrueType-, OpenType- of CID-lettertype installeert in de lokale map Fonts, is het lettertype alleen beschikbaar in Adobe-toepassingen.

## Lettertype-voorvertoning


U kunt een voorvertoning van een lettertype weergeven in het menu Lettertype van de eigenschappencontrole. U kunt de voorvertoningsfunctie uitschakelen of de puntgrootte van de lettertypenamen of -voorbeelden wijzigen in de tekstvoorkeuren.

## Een tekengrootte opgeven

Standaard wordt de tekengrootte gemeten in *punten* (een punt is gelijk aan 0,35 cm). U kunt een tekengrootte tussen 0,1 en 1296 punten opgeven, in stappen van 0,001 punt.

**Opmerking:** In *Fireworks* wordt de tekengrootte standaard gemeten in *pixels*.


- 1 Selecteer de tekens of tekstobjecten die u wilt wijzigen. Als u geen tekst selecteert, wordt de tekengrootte toegepast op nieuwe tekst.
- 2 Ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Stel in het deelvenster Teken of de bedieningsbalk de optie Tekengrootte in.
  - Kies een grootte in het menu Tekst > Grootte. Als u Overige kiest, kunt u in het deelvenster Teken een nieuwe grootte opgeven.

 U kunt de maateenheid voor tekst wijzigen in het dialoogvenster Voorkeuren. Deze optie is niet beschikbaar in *Fireworks*.

## Ontbrekende lettertypen ter beschikking stellen

- ❖ Ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Installeer de ontbrekende lettertypen op uw systeem.
  - Activeer de ontbrekende lettertypen met een programma voor lettertypebeheer.

- Plaats de ontbrekende lettertypen in de map Fonts in de toepassingsmap. Lettertypen in deze map zijn uitsluitend beschikbaar voor deze toepassing. Voor Mac OS kunnen lettertypen worden geïnstalleerd in de Map HD > Bibliotheek > Toepassingsondersteuning > Adobe > Fonts. Lettertypen in deze map kunnen uitsluitend worden gebruikt door Adobe-producten.

 Als u geen toegang hebt tot de ontbrekende lettertypen, zoekt en vervangt u de ontbrekende lettertypen.

## Een lettertypefamilie en -stijl kiezen


U kunt een lettertypefamilie en -stijl kiezen via de eigenschappencontrole of het menu Tekst.

### Meer Help-onderwerpen

“Voorkeuren voor tekst” op pagina 312

### Een lettertypefamilie en -stijl kiezen via de eigenschappencontrole

- 1 Kies een familie in het menu Lettertype. Als op uw computer meer dan een exemplaar van een lettertype is geïnstalleerd, wordt de lettertypenaam gevolgd door een afkorting: (T1) voor PostScript-lettertypen, (TT) voor TrueType-lettertypen of (OT) voor OpenType-lettertypen.

 In Windows kunt u een lettertypefamilie en -stijl kiezen door de naam hiervan te typen in het vak. Terwijl u typt, verschijnt de naam van het eerste lettertype of de eerste stijl die begint met die letter. Ga door met typen totdat het juiste lettertype of de juiste stijlnaam verschijnt.

- 2 Ga op een van de volgende manieren te werk om een lettertypestijl te kiezen:
  - Kies een geïnstalleerde stijl in het menu Stijl in de eigenschappencontrole.
  - Als de lettertypefamilie geen stijlen bevat, klikt u op de knop Vet, Cursief of Onderstrepen om een gesimuleerde stijl toe te passen.

### Een lettertypefamilie en -stijl kiezen via het menu Tekst

- ❖ Kies Tekst > Lettertype > [familie] > [stijl]. Als de lettertypefamilie geen stijlen bevat, kiest u Normaal, Faux vet, Faux cursief of Onderstrepen in het menu Tekst > Stijl.

(Windows): typ de lettertypenaam in het menu om te zoeken naar het lettertype.

### Tekst in hoofdletters zetten

U kunt de geselecteerde tekst in hoofdletters zetten.

- ❖ Kies Opdrachten > Tekst > Hoofdletters.

### Tekst in kleine letters zetten

U kunt de geselecteerde tekst in kleine letters zetten.

- ❖ Selecteer Opdrachten > Tekst > Kleine letters.

### Tekst beginnen met hoofdletter

U kunt de geselecteerde tekst wijzigen zodat deze begint met een hoofdletter.

- ❖ Selecteer Opdrachten > Tekst > Eerste letter hoofdletter.

## Lijneinde invoegen

Als u Shift ingedrukt houdt en op Enter klikt, kunt u lijneinden invoegen.

## Tekstwijzigingen ongedaan maken

In de tekstbewerkingsmodus werkt het ongedaan maken van wijzigingen (ctrl + z) voor afzonderlijke bewerkingen zolang u zich in de bewerkingsmodus bevindt. De wijzigingen worden doorgevoerd nadat u de modus hebt afgesloten. Hierna betreft het ongedaan maken van wijzigingen de tekstbewerkingen niet meer.

## Speciale tekens invoegen

- 1 Nadat u een tekstblok hebt gemaakt, klikt u op de plek in het tekstblok waar u een speciaal teken wilt invoegen.
- 2 Selecteer Venster > Overige > Speciale tekens en selecteer vervolgens het teken dat u wilt invoegen.

## Tekst voor tijdelijke aanduiding invoegen

U kunt een tekstblok voor een tijdelijke aanduiding invoegen die geen specifieke betekenis heeft. Met deze optie plaatst u een blok tekst (lorem ipsum) in uw canvas.

❖ Kies Opdrachten > Tekst > Lorem ipsum.

**Opmerking:** u kunt ook de extensie voor het genereren van willekeurige tekst, *Lorem Ipsum*, gebruiken voor het snel toevoegen van plaatsaanduidingstekst voor uw modellen. De extensie is verkrijgbaar op [http://www.adobe.com/go/learn\\_fw\\_randomtextgenerator\\_nl](http://www.adobe.com/go/learn_fw_randomtextgenerator_nl).

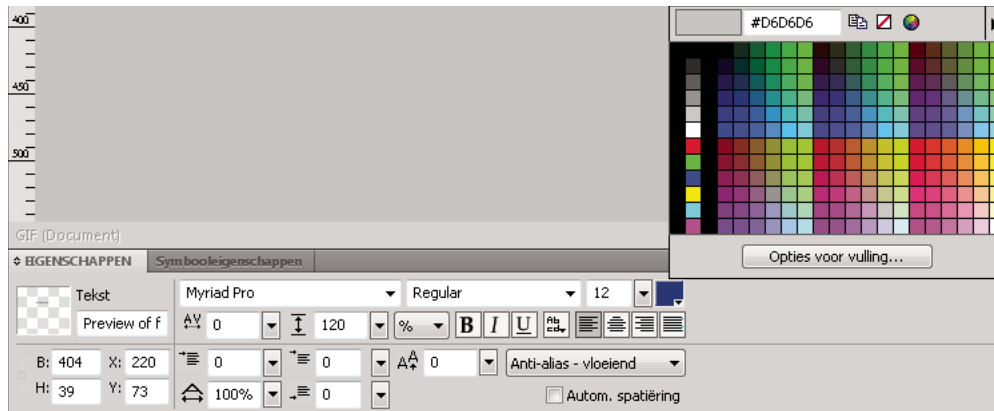
## Kleur op tekst toepassen

- Standaard is tekst zwart en bevat deze geen lijn. U kunt de kleur wijzigen van alle tekst in een geselecteerd tekstblok of van alle gemarkeerde tekst in een tekstblok. Bovendien kunt u een lijn en actieve filters toevoegen aan alle tekst in een geselecteerd tekstblok, maar niet aan tekst die is gemarkeerd in een tekstblok.
- Als u het gereedschap Tekst gebruikt, blijft de huidige tekstkleur behouden van tekstblok tot tekstblok.
- Lijneigenschappen en actieve filters die worden toegepast op een tekstblok worden bijgewerkt terwijl u tekst bewerkt in het tekstblok, maar die wijzigingen worden niet toegepast op nieuwe tekstblokken.
- Als u het gereedschap Tekst gebruikt, blijft de huidige tekstkleur behouden, ongeacht de vullingkleur van andere gereedschappen. Nadat u een vullingkleur hebt gebruikt en bent teruggekeerd naar het gereedschap Tekst, wordt de vullingkleur teruggezet naar de meest recente instelling van het gereedschap Tekst en wordt de lijn teruggezet naar Geen.

Zie “Lijn-, vulling- en filtertekstkenmerken opslaan als een stijl” op pagina 109.

## De kleur van tekst instellen in een geselecteerd tekstblok

- ❖ Ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Klik op het vak Vullingkleur in de eigenschappencontrole en selecteer een kleur in het pop-upvenster voor de kleur. Of gebruik, terwijl een van deze pop-upvensters voor de kleur geopend is, de pipetaanwijzer om een monster te nemen van een willekeurige kleur op het scherm.



Vak Vullingkleur

- Klik in het deelvenster Gereedschappen op het pictogram naast het vak Vullingkleur en selecteer een kleur in het pop-upvenster voor kleur. Of gebruik, terwijl het pop-upvenster van het vak Vullingkleur geopend is, de pipet om een monster te nemen van een kleur op het scherm.

**Opmerking:** wanneer u een lijn toepast op gemarkeerde tekst in een tekstblok, wordt het volledige tekstblok automatisch geselecteerd.

## De afstand tussen regels en letters instellen

Met *tekenspatiëring* vergroot of verkleint u de afstand (in percentages) tussen bepaalde paren letters om de weergave hiervan te verbeteren. Bij automatische tekenspatiëring wordt de tekenspatiëring informatie van een lettertype gebruikt bij het weergeven van tekst. Met *letterspatiëring* vergroot of verkleint u de afstand tussen geselecteerde tekens.

In Fireworks CS5 functioneren teken- en letterspatiëring hetzelfde als in CS3. U kunt de teken- en letterspatiëring wijzigen door de cursor in een woord te plaatsen en de waarden te wijzigen.

De weergave van tekst die is geïmporteerd uit oudere versies (CS3 en ouder) blijft hetzelfde. De waarden van teken- en letterspatiëring zijn echter wel gewijzigd. Dit komt door de wijzigingen aan de Adobe Text Engine sinds Fireworks CS3.

💡 Als u automatische tekenspatiëring wilt uitschakelen, heft u de selectie van Automatische tekenspatiëring op in de eigenschappencontrole.

De regelafstand bepaalt de afstand tussen aangrenzende regels in een alinea. De regelafstand wordt gemeten in pixels of als een percentage van de afstand, in punten, tussen de basislijn van een regel en de basislijn van de volgende regel. Raadpleeg voor een gedetailleerd overzicht van hoe de ATE (Adobe Text Engine) in Fireworks wordt gebruikt om tekstelementen te renderen het artikel van Arun Kaza op [http://www.adobe.com/go/learn\\_fw\\_textengine\\_nl](http://www.adobe.com/go/learn_fw_textengine_nl).

## Meer Help-onderwerpen

“Voorkeuren voor tekst” op pagina 312

## Tekenspatiëring of letterspatiëring instellen

- 1 Ga op een van de volgende manieren te werk om de tekst te selecteren waarvoor u de tekenspatiëring wilt instellen:
  - Gebruik het gereedschap Tekst om te klikken tussen twee tekens of om de tekens te markeren die u wilt wijzigen.
  - Gebruik het gereedschap Aanwijzer om een volledig tekstblok te selecteren. Klik terwijl u Shift ingedrukt houdt als u meerdere tekstblokken wilt selecteren.




2 Selecteer de tekens waarvoor u spatiering wilt instellen en ga op een van de volgende manieren te werk:

- Versleep in de eigenschappencontrole de schuifregelaar in de pop-up Letterspatiering of geef in het vak een percentage op.

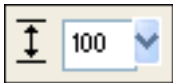
Nul staat voor een normale letterspatiering. Bij positieve waarden staan de letters verder uit elkaar. Bij negatieve waarden staan de letters dichterbij elkaar.

- Houd Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt terwijl u op Pijl-links of Pijl-rechts op het toetsenbord drukt.

Als u op Pijl-links drukt, wordt de ruimte tussen de letters met 1% verkleind en als u op Pijl-rechts drukt, wordt deze ruimte met 1% vergroot.

 Houd Shift en Ctrl (Windows) of Shift en Command (Mac OS) ingedrukt terwijl u op Pijl-links of Pijl-rechts drukt om de letterpatiering aan te passen in stappen van 10%.


## De regelafstand van geselecteerde tekst instellen



Regelafstandopties in de eigenschappencontrole

1 Ga op een van de volgende manieren te werk:

- Versleep in de eigenschappencontrole de schuifregelaar in de pop-up Regelafstand of geef in het vak een waarde op. De standaardwaarde is 100%.
- Houd Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt terwijl u op Pijl-omhoog (om de tussenruimte te vergroten) of op Pijl-omlaag (om de tussenruimte te verkleinen) drukt.


 Houd Shift en Ctrl (Windows) of Shift en Command (Mac OS) ingedrukt terwijl u op Pijl-omhoog of Pijl-omlaag drukt om de regelafstand aan te passen met stappen van 10.

2 Als u het type regelafstandeenheid wilt wijzigen, selecteert u % of px (pixels) in het pop-upmenu Regelafstandeenheden.

## Tekstrichting en -uitlijning instellen

### Tekstrichting instellen


U kunt volledige tekstblokken horizontaal of verticaal plaatsen. Meerdere regels verticale tekst lopen van rechts naar links, net als Aziatische talen.

1 Klik op de knop Tekstrichting  in de eigenschappencontrole.

2 Selecteer een tekstrichtingsoptie:

**Horizontaal van links naar rechts** De standaardinstelling.

**Verticaal van rechts naar links** Hiermee wordt tekst verticaal geplaatst. De tekst loopt van boven naar beneden. Meerdere tekstregels die van elkaar worden gescheiden door geregeinden, worden weergegeven als kolommen die van rechts naar links lopen.

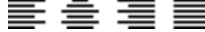
 Als u tekst wilt omdraaien voor een speciaal effect, gebruikt u het gereedschap Vervormen en sleept u een zijgreep.

## Tekstuitlijning instellen

Met de *uitlijning* bepaalt u de positie van een alinea met tekst ten opzichte van de randen van het tekstblok. Standaard wordt horizontale tekst links uitgelijnd.

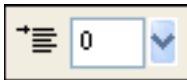
Verticale tekst kan worden uitgelijnd aan de boven- of onderzijde van een tekstblok, worden gecentreerd in het tekstblok of volledig worden uitgevuld tussen de boven- en onderrand.

- 1 Selecteer de tekst.
- 2 Klik op een uitlijningsknop in de eigenschappencontrole.

De uitlijningsbesturingselementen  verschijnen in de eigenschappencontrole wanneer tekst gemarkeerd is of wanneer een tekstblok geselecteerd is.

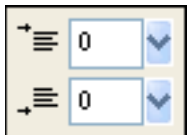
## Inspruing en tussenruimte instellen voor alinea's

- ❖ Als u tekst wilt laten inspringen, sleept u in de eigenschappencontrole de schuifregelaar in de pop-up Inspruing van alinea of geeft u een waarde (in pixels) op in het tekstvak.



De optie *Inspruing van alinea* in de eigenschappencontrole

- ❖ Als u de tussenruimte voor en na alinea's wilt instellen, sleept u in de eigenschappencontrole de schuifregelaar van de pop-up Ruimte vóór alinea of Ruimte na alinea, of geeft u een waarde op in het tekstvak.



De opties voor *alinea-afstanden* in de eigenschappencontrole

## Teksteffecten toepassen

### Vloeiende randen van tekst

Het vloeiend maken van een rand van geselecteerde tekst wordt *anti-aliasing* genoemd. Met anti-aliasing zorgt u ervoor dat de randen van de tekst overvloeien in de achtergrond, zodat de tekst helderder en beter leesbaar is wanneer deze groot is. Anti-aliasing is van toepassing op alle tekens in een bepaald tekstblok.



Oorspronkelijke tekst; na vloeiend maken

- ❖ Selecteer in de eigenschappencontrole een van de opties in het pop-upmenu voor anti-aliasing:

**Geen anti-alias** Hiermee schakelt u het vloeiend maken van tekst uit

**Anti-alias - helder** Hiermee maakt u een scherpe overgang tussen de randen van de tekst en de achtergrond

**Anti-alias - sterk** Hiermee maakt u een heel abrupte overgang tussen de randen van de tekst en de achtergrond, waarbij de vorm van de tekens behouden blijft en gedetailleerde gebieden van de tekens duidelijker worden

**Anti-alias - vloeiend** Hiermee maakt u een zachte overgang tussen de randen van de tekst en de achtergrond

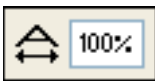
**Aangepaste anti-alias** Hiermee kunt u beschikken over de volgende geavanceerde besturingselementen voor anti-aliasing:

- **Overbemonstering** Hiermee bepaalt u het detailniveau dat wordt gebruikt voor het maken van de overgang tussen de tekstranden en de achtergrond
- **Scherpte** Hiermee bepaalt u hoe vloeiend de overgang is tussen de tekstranden en de achtergrond
- **Sterkte** Hiermee bepaalt u in welke mate de tekstranden overvloeien in de achtergrond

*Opmerking: op tekst in vectorbestanden die worden geopend in Fireworks is anti-aliasing toegepast.*

### De tekenbreedte van geselecteerde tekens aanpassen

- ❖ Sleep in de eigenschappencontrole de schuifregelaar in de pop-up Horizontaal schalen of geef een waarde op in het tekstvak. Sleep de schuifregelaar hoger dan 100% als u de breedte of hoogte van de tekens wilt vergroten, en sleep deze lager om de breedte of hoogte te verkleinen. 100% is de standaardwaarde.

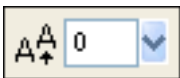


*De optie Horizontaal schalen in de eigenschappencontrole*

### De afstand van tekst tot de basislijn wijzigen

Met *Basislijnverschuiving* bepaalt u hoe dicht boven of onder de natuurlijke basislijn de tekst zich bevindt, zoals bij subscript- en superscripttekens. Als er geen basislijnverschuiving is, bevindt de tekst zich op de basislijn. Basislijnverschuivingen worden gemeten in pixels.

Non <sup>est</sup> quod <sub>contemnas</sub> hoc studendi genus.



*De optie Basislijnverschuiving in de eigenschappencontrole*

- ❖ Sleep in de eigenschappencontrole de schuifregelaar van de pop-up Basislijnverschuiving of geef een waarde op in het tekstvak om te bepalen hoe laag of hoog u de subscript- of superscripttekst wilt plaatsen. Geef positieve waarden op om superscripttekens te maken, of negatieve waarden om subscripttekens te maken.

### Lijn-, vulling- en filtertekstkenmerken opslaan als een stijl

U kunt lijnen, vullingen en filters toepassen op tekst in een geselecteerd tekstblok en de tekstkenmerken vervolgens opslaan als een stijl. Nadat u tekst hebt gemaakt, kunt u deze bewerken in Fireworks. Lijnen, vullingen, filters en stijlen worden automatisch bijgewerkt terwijl u de tekst bewerkt.



*Tekst waarop lijn, vulling, filter en stijl zijn toegepast*

- 1 Maak een tekstobject en pas de gewenste kenmerken toe. Pas een stijl toe in het deelvenster Stijlen, zelfs als het geen tekststijl is.
- 2 Selecteer het tekstobject.

- 3 Selecteer het deelvenster Stijlen > menu Opties > Nieuwe stijl.
- 4 Selecteer de stijleigenschappen en geef een naam op voor de nieuwe stijl.

### Meer Help-onderwerpen

“Voorkeuren voor tekst” op pagina 312

## Tekst aan een pad koppelen

In plaats van rechthoekige tekstblokken te gebruiken kunt u ook een pad tekenen en hieraan tekst koppelen. De tekst volgt de vorm van het pad. U kunt zowel de tekst als het pad bewerken.

Een pad waaraan u tijdelijk tekst koppelt, verliest de lijn-, vulling- en filterkenmerken. Lijn-, vulling- en filterkenmerken die u hierna toepast, worden toegepast op de tekst en niet op het pad. Als u de tekst vervolgens loskoppelt van het pad, krijgt het pad de lijn-, vulling- en filterkenmerken terug.

**Opmerking:** als u tekst die harde of zachte regeleinden bevat aan een pad koppelt, kan dit leiden tot onverwachte resultaten.

Wanneer de hoeveelheid tekst te groot is voor de ruimte in of buiten een pad, verschijnt er een pictogram om aan te geven dat er onvoldoende ruimte is. Verwijder de overtollige tekst of wijzig de grootte van het pad om ruimte te maken voor deze tekst. Het pictogram verdwijnt wanneer er ruimte is voor alle tekst.

## Tekst aan een pad koppelen en deze bewerken

- Als u tekst wilt toevoegen aan de buitenste rand van een pad, houdt u Shift ingedrukt terwijl u een tekstobject en een pad selecteert. Selecteer vervolgens Tekst > Koppelen aan pad.
- Als u een tekstvak in een pad wilt plaatsen, houdt u Shift ingedrukt terwijl u een tekstobject en een pad selecteert. Selecteer vervolgens Tekst > Koppelen in pad.
- Als u tekst wilt loskoppelen van een geselecteerd pad, selecteert u Tekst > Koppeling met pad verbreken.
- Als u tekst wilt bewerken die is gekoppeld aan een pad, dubbelklikt u met de aanwijzer of met het gereedschap Subselectie op het aan een pad gekoppelde tekstobject, of gebruikt u het gereedschap Tekst en klikt u om de tekst te selecteren.
- Als u de vorm van het pad wilt bewerken, gebruikt u het gereedschap Subselectie om het aan een pad gekoppelde tekstobject te selecteren en sleept u de subselectiepunten om de vorm van het pad te wijzigen.

**Opmerking:** u kunt ook het gereedschap Bézier-pen gebruiken om het pad te bewerken. De tekst volgt automatisch correct het pad terwijl de punten worden bewerkt.

## Tekstrichting wijzigen voor een pad

De volgorde waarin u een pad tekent, bepaalt de richting van de tekst die hieraan is gekoppeld. Als u bijvoorbeeld een pad tekent van rechts naar links, wordt de hieraan gekoppelde tekst achterwaarts en ondersteboven weergegeven.



Tekst die is gekoppeld aan een pad dat van rechts naar links is getekend

- ❖ Selecteer Tekst > Richting en selecteer een richting.



*Tekst die om een pad is gedraaid*



*Tekst die verticaal op een pad is geplaatst*



*Tekst die verticaal is schuingetrokken om een pad*



*Tekst die horizontaal is schuingetrokken om een pad*

- Als u de richting van tekst voor een geselecteerd pad wilt omdraaien, selecteert u Tekst > Richting omkeren.
- Als u het beginpunt wilt verplaatsen van tekst die is gekoppeld aan een pad, selecteert u het aan een pad gekoppelde tekstobject en geeft u in de eigenschappencontrole een waarde op in het vak Tekstverschuiving.

### **Tekst koppelen in pad**

U kunt tekst in een vectorobject koppelen. De tekst staat binnen de vectorgrenzen. Zowel de tekst als het vectorobject blijft bewerkbaar. Wanneer u tekst binnen een pad koppelt, is het gebied binnen het pad bepalend voor de hoeveelheid tekst die zichtbaar is.

- 1 Selecteer op het canvas de tekst en het vectorobject.
- 2 Kies Tekst > Koppelen in pad.

### **Tekst omzetten in paden**

Zet tekst om in paden en bewerk de vorm van de letters vervolgens zoals u een vectorobject zou bewerken. Alle gereedschappen voor het bewerken van vectoren zijn beschikbaar voor tekst die is omgezet in paden.

**Opmerking:** omgezette tekst kan niet worden bewerkt als tekst.

- Als u tekst wilt omzetten, selecteert u Tekst > Omzetten in paden.
- Als u omgezette tekenpaden afzonderlijk wilt bewerken, gebruikt u het gereedschap Subselectie om de omgezette tekst te selecteren of selecteert u de omgezette tekst en selecteert u Wijzigen > Degroeperen.
- Als u een samengesteld pad wilt maken op basis van een padengroep die is gemaakt door tekst om te zetten in paden, selecteert u de padengroep, selecteert u Wijzigen > Degroeperen en selecteert u vervolgens Wijzigen > Paden combineren > Samenvoegen.

### **Tekstblokken transformeren**

U kunt tekstblokken transformeren op dezelfde manieren als waarop u andere objecten transformeert. U kunt tekst schalen, draaien, schuintrekken en spiegelen om unieke teksteffecten te creëren.

Radicale transformaties kunnen de tekst moeilijk leesbaar maken. Wanneer het formaat van tekst moet worden gewijzigd of wanneer tekst moet worden geschaald vanwege een tekstbloktransformatie, wordt de resulterende tekengrootte in de eigenschappencontrole weergegeven wanneer de tekst is geselecteerd.

### Meer Help-onderwerpen

“[Voorkeuren voor tekst](#)” op pagina 312

## Tekst verharden

U kunt tekst omzetten in samengestelde vectorobjecten. U kunt de tekst niet meer bewerken nadat u deze hebt omgezet in vectorobjecten. Omdat de tekens aan elkaar zijn geschreven als een samengesteld object, moet u de gecombineerde paden splitsen voordat u de tekens onafhankelijk kunt bewerken.


- Kies Opdrachten > Tekst > Verharden om de tekst te verharden.
- Als u het gecombineerde pad wilt splitsen in onafhankelijk bewerkbare tekens, gebruikt u Subselectie maken of kiest u Wijzigen > Paden combineren > Splitsen.

## Tekst importeren

Fireworks ondersteunt alleen ASCII-tekst en tekst wordt weergegeven als onherkenbare tekens wanneer er een Unicode-tekstbestand wordt geopend of geïmporteerd in Fireworks. Converteer Unicode-tekst naar ASCII-tekst voordat u deze importeert in Fireworks. U kunt ook de ASCII-tekst kopiëren en in Fireworks plakken.

- Als u tekst wilt importeren vanuit Adobe Photoshop of Illustrator®, importeert u een Photoshop- of Illustrator-bestand of kopieert u de tekst naar Fireworks.

U kunt tekst tot 8000 tekens vanuit Fireworks of andere toepassingen kopiëren.

 *Standaard blijven alle kenmerken van tekst uit Photoshop en Illustrator behouden in Fireworks. U kunt Photoshop-tekst echter ook als bitmap-afbeeldingen importeren. (Zie “[Voorkeuren voor het importeren en openen van Photoshop-bestanden](#)” op pagina 312.)*

- Als u tekst wilt importeren in RTF- (Rich Text Format) of ASCII-indeling (onbewerkte tekst), kopieert u deze naar Fireworks. U kunt ook Bestand > Openen of Bestand > Importeren selecteren en naar een bestand gaan. (Geïmporteerde ASCII-tekst wordt ingesteld op de huidige vullingskleur en de standaard tekengrootte van 12 pixels.)

## Vervangingen voor ontbrekende lettertypen

Wanneer u in Fireworks een document opent dat lettertypen bevat die niet zijn geïnstalleerd op de computer, kunt u ervoor kiezen om de lettertypen te vervangen of de bijbehorende weergave te behouden.

Tekst met lettertypen die niet aanwezig zijn op uw computer wordt standaard vervangen door Myriad Pro. Gebruik het dialoogvenster Voorkeuren om deze instelling te wijzigen.

**Weergave behouden** Hiermee vervangt u de tekst door een bitmapafbeelding van de weergave van de tekst in het oorspronkelijke lettertype. U kunt de tekst nog wel bewerken maar wanneer u dat doet, wordt de bitmapafbeelding vervangen door een lettertype dat is geïnstalleerd op het systeem. Bewerken kan leiden tot een gewijzigde weergave van de tekst.

**Ontbrekende lettertypen vervangen** Hiermee vervangt u lettertypen in het document. U kunt de tekst bewerken en opslaan. Wanneer het document opnieuw wordt geopend op een computer die de oorspronkelijke lettertypen bevat, worden de oorspronkelijke lettertypen gebruikt.

## Meer Help-onderwerpen

[“Voorkeuren voor tekst”](#) op pagina 312

## Een vervangend lettertype selecteren

- 1 Open een document met ontbrekende lettertypen en selecteer een ontbrekend lettertype in de lijst Ontbrekend lettertype wijzigen.
- 2 Ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Selecteer een vervangend lettertype in de lijst Naar.
  - Klik op Geen wijziging als u het ontbrekende lettertype wilt laten zoals het nu is.

De volgende keer dat u een document opent met dezelfde ontbrekende lettertypen, wordt in het dialoogvenster Ontbrekende lettertypen het door u gekozen lettertype weergegeven.

## De spelling van tekst controleren

### Spelling van tekst controleren

- 1 Selecteer een of meer tekstblokken. Als er geen tekstblokken zijn geselecteerd, wordt de spelling van het volledige document gecontroleerd.
- 2 Selecteer Tekst > Spellingcontrole.

### Spellingcontrole aanpassen

- 1 Selecteer Tekst > Instellingen spellingcontrole of klik op de knop Instellingen in het dialoogvenster Spellingcontrole.
- 2 Opties selecteren in het dialoogvenster Instellingen spellingcontrole:
  - Kies een of meer taalwoordenboeken.
  - Selecteer een aangepast woordenboek door te klikken op het mappictogram naast het tekstvak Pad naar persoonlijk woordenboek.
  - Bewerk het aangepaste woordenboek door te klikken op de knop Persoonlijk woordenboek bewerken en vervolgens woorden aan de lijst toe te voegen, hieruit te verwijderen of aan te passen.
  - Selecteer de typen woorden die u wilt meenemen in de spellingcontrole.

# Hoofdstuk 8: Kleur, lijnen en vullingen toepassen

In Adobe® Fireworks® beschikt u over een groot scala aan opties voor het organiseren, selecteren en toepassen van kleuren.

## Kleuren toepassen

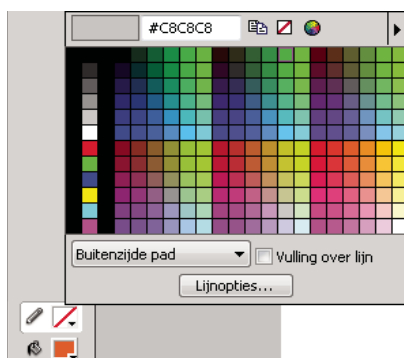
### De lijn en vulling activeren, verwijderen of wisselen

Activeer de lijn of vulling om te bepalen op welk kenmerk uw kleuraanpassingen van invloed zijn. Herstel de lijn- en vullingskleuren om de standaardwaarden toe te passen die zijn opgegeven in het dialoogvenster Voorkeuren.

#### De lijn- of vullingskleur activeren

- ❖ Klik in het gedeelte Kleuren van het deelvenster Gereedschappen op het pictogram links van het vak Lijnkleur of Vullingskleur.

**Opmerking:** met het gereedschap Emmertje kunt u pixelselecties en vectorobjecten vullen met de kleur die in het vak Vullingskleur wordt getoond.



De vakken Lijnkleur en Vullingskleur in het deelvenster Gereedschappen, en het kleurenpop-upvenster.

#### De standaardwaarde voor lijn- en vullingskleuren herstellen

- ❖ Klik op de knop Standaardlijn-/vullingskleuren instellen in het deelvenster Gereedschappen of in Kleuren mengen.


#### De lijn en vulling uit geselecteerde objecten verwijderen

- ❖ Klik op de knop Geen lijn of vulling in het gedeelte Kleuren van het deelvenster Gereedschappen. Als u de inactieve eigenschappen op Geen wilt instellen, klikt u opnieuw op de knop Geen lijn of vulling.

**Opmerking:** u kunt de vulling of lijn ook verwijderen door op de knop Transparant in een van de pop-upvensters voor Vullingskleur of Lijnkleur te klikken, of door Geen te selecteren in het pop-upmenu Opties voor vulling of Lijnopties van de eigenschappencontrole.



## De vulling- en lijnkleuren wisselen

- ❖ Klik op de knop Lijn- en vullingkleur wisselen  in het deelvenster Gereedschappen of in Kleuren mengen.

## Stalen toepassen en ordenen

In het deelvenster Stalen kunt u staalgroepen weergeven, maken en bewerken. Verder kunt u hier lijn- en vullingkleuren selecteren.

### Een staalkleur op de lijn of vulling van een geselecteerd object toepassen

- 1 Klik op het pictogram naast het vak Lijnkleur of Vullingkleur in het deelvenster Gereedschappen of in de eigenschappencontrole om het pictogram te activeren.
- 2 Selecteer Venster > Stalen.
- 3 Klik op een staal om de kleur toe te passen op de lijn of vulling van het geselecteerde object.

### Staalgroepen selecteren, wijzigen of toevoegen

U kunt eenvoudig schakelen naar een andere standaardstaalgroep. U kunt ook uw eigen staalgroep maken. Verder kunt u aangepaste stalen importeren vanuit kleurenpaletbestanden die in de ACT- of GIF-indeling zijn opgeslagen.

- ❖ Als u een staalgroep wilt selecteren, selecteert u de groep in het menu Opties van het deelvenster Stalen.

*Opmerking: als u Kleurkubussen selecteert, keert u terug naar de standaardstaalgroep.*

- Als u een aangepaste staalgroep wilt selecteren, selecteert u Stalen vervangen in het menu Opties van het deelvenster Stalen, navigeert u naar de map en selecteert u het bestand.
- Als u stalen uit een extern kleurenpalet wilt toevoegen, selecteert u Stalen toevoegen in het menu Opties van het deelvenster Stalen, navigeert u naar de map en selecteert u een ACT- of GIF-kleurenpaletbestand.

### Een kleur in het deelvenster Stalen toevoegen of vervangen

*Opmerking: het toevoegen of verwijderen van stalen wordt niet ongedaan gemaakt als u Bewerken > Ongedaan maken selecteert.*

- 1 Selecteer het gereedschap Pipet in het deelvenster Gereedschappen.
- 2 Selecteer in het pop-upmenu Staal van de eigenschappencontrole het aantal pixels waaruit u een monster wilt nemen: 1 pixel, 3x3 gemiddeld of 5x5 gemiddeld.
- 3 Klik op een willekeurige locatie in een geopend Fireworks-documentvenster om een kleurmonster te nemen.
  - Als u een kleur wilt toevoegen, verplaatst u het uiteinde van de Pipet-aanwijzer naar de open ruimte na de laatste staal in het deelvenster Stalen.
  - Als u een staalkleur wilt vervangen, houdt u Shift ingedrukt en plaatst u de aanwijzer boven een staal in het deelvenster Stalen.
- 4 Klik op de linkermuisknop om de staal toe te voegen of te vervangen.



*Als u Magnetische webveilige kleuren selecteert in het menu Opties van het kleurenpop-upvenster, worden niet-webveilige kleuren die u verzamelt met de Pipet-aanwijzer, veranderd in de dichtstbijliggende webveilige kleur.*

### Een staal verwijderen

- ❖ Als u een staal wilt verwijderen, houdt u Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt, plaatst u de aanwijzer boven een staal en klikt u op de linkermuisknop.

## Stalen wissen of sorteren

- Als u het hele deelvenster Stalen wilt wissen, selecteert u in het menu Opties van het deelvenster Stalen de optie Stalen wissen.
- Als u de stalen op kleurwaarde wilt sorteren, selecteert u in het menu Opties van het deelvenster Stalen de optie Sorteren op kleur.

## Kleuren maken en wijzigen in Kleuren mengen

Gebruik Kleuren mengen (Venster > Kleuren mengen) om de actieve lijn- en vullingkleuren weer te geven en te wijzigen.

In Kleuren mengen worden RGB-kleuren standaard geïdentificeerd als hexadecimale waarden; er worden hexadecimale kleurwaarden weergegeven voor de kleuronderdelen rood (R), groen (G) en blauw (B). Hexadecimale RGB-waarden worden berekend op basis van een waardenbereik van 00 tot FF.

Kleurmodel	Methode voor kleuruitdrukking
RGB	Waarden voor Rood, Groen en Blauw. Elk onderdeel heeft een waarde van 0 tot 255. 0-0-0 is zwart en 255-255-255 is wit.
Hexadecimaal	RGB-waarden voor Rood, Groen en Blauw. Elk onderdeel heeft een hexadecimale waarde van 00 tot FF. 00-00-00 is zwart en FF-FF-FF is wit.
HSB	Waarden voor Kleurtoon, Verzadiging en Helderheid. Kleurtoon heeft een waarde van 0 tot 360 graden, en Verzadiging en Helderheid hebben een waarde van 0% tot 100%.
CMY	Waarden voor Cyaan, Magenta en Geel. Elk onderdeel heeft een waarde van 0 tot 255. 0-0-0 is wit en 255-255-255 is zwart.
Grijswaarden	De mate van 'zwartheid', uitgedrukt in een percentage. Het enige onderdeel Zwart (K) heeft een waarde van 0% tot 100%, waarbij 0 wit is, 100 zwart en de tussenliggende waarden verschillende grijs tinten zijn.

U kunt alternatieve kleurmodellen selecteren in het menu Opties van Kleuren mengen. De onderdeelwaarden van de huidige kleur veranderen bij elk nieuw kleurmodel.

 *Hoewel CMY een optie voor kleurmodellen is, zijn de afbeeldingen met deze kleuroptie die direct uit Fireworks worden geëxporteerd niet ideaal voor afdrukdoeleinden. Als u geëxporteerde Fireworks-afbeeldingen weer geschikt wilt maken voor afdrukdoeleinden, importeert u ze naar Adobe Illustrator, Adobe Photoshop of Adobe FreeHand. Raadpleeg voor meer informatie de documentatie bij deze toepassingen.*

## Kleur toepassen op een geselecteerd vectorobject

- 1 Klik in Kleuren mengen op het pictogram naast het vak Lijnkleur of Vullingkleur.
- 2 Plaats de aanwijzer boven de kleurenbalk, en klik op de linkermuisknop.

## Een kleur kiezen

- 1 Deselecteer alle objecten om ongewenste objectbewerkingen te voorkomen tijdens het mengen van kleuren.
- 2 Klik op het vak Lijnkleur of Vullingkleur.
- 3 Selecteer een kleurmodel in het optiemenu van Kleuren mengen.
- 4 Als u kleurwaarden wilt opgeven, voert u waarden in de tekstvakken voor kleuronderdelen in, gebruikt u de pop-upschuifregelaars, of kiest u een kleur in de kleurenbalk.

## Door kleurmodellen bladeren

- ❖ Houd Shift ingedrukt en klik op de kleurenbalk onder aan Kleuren mengen.

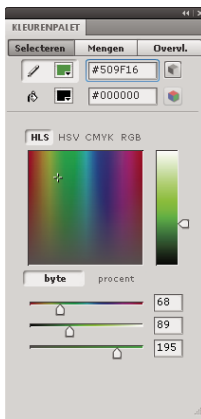
*Opmerking: de opties in Kleuren mengen veranderen niet.*

## Kleuren maken met de kleurkiezers van het systeem

- 1 Klik op een kleurvak.
- 2 Selecteer Windows-besturingssysteem of Mac-besturingssysteem in het menu Opties van een kleurenpop-upmenu.
- 3 Selecteer een kleur in de kleurkiezer van het systeem.

## Kleuren beheren met het deelvenster Kleurenpalet

- ❖ Als u het deelvenster Kleurenpalet wilt openen, selecteert u Venster > Overige > Kleurenpalet.



## De dichtstbijliggende webveilige kleur voor een kleurwaarde zoeken

- 1 Klik op het vullingskleurvak op het tabblad Selector van het deelvenster Kleurenpalet.
- 2 Als u een kleurmonster wilt nemen, gebruikt u de Pipet-aanwijzer om op een willekeurige locatie in een Fireworks-documentvenster te klikken.

De dichtstbijliggende webveilige kleur wordt onder de kleur in het actieve vullingskleurvak weergegeven.

*Opmerking: u kunt ook het tabblad Selector gebruiken om kleuren tussen kleurmodellen (zoals RGB en CMYK) om te zetten en om de modus voor kleurenweergave te selecteren.*

## Kleurenpaletten maken en wisselen

- 1 Selecteer het tabblad Mixers in het deelvenster Kleurenpalet.
- 2 Gebruik de vijf vullingskleurvakken onder aan het deelvenster om de vier basiskleuren voor het document in te stellen.
- 3 Gebruik indien noodzakelijk het HSB-kleurenwiel rechts onder aan het deelvenster om het palet te wijzigen.
- 4 Als u twee verschillende paletten in het document wilt uitproberen, klikt u op Palet 2 aan de linkerkant van het deelvenster en selecteert u de basiskleuren voor het tweede palet.
- 5 Als u wilt schakelen tussen de twee paletten, klikt u op de twee pictogrammen voor kleurvervangning.

*Opmerking: met de wisselfunctie voor paletten worden vullingen, lijnen en verlopen in vectorelementen vervangen. In bitmapelementen en afbeeldingssymbolen gebeurt dit echter niet.*

## Een palet exporteren

- 1 Selecteer het palet dat u wilt exporteren (Palet 1 of Palet 2).
- 2 Klik op het pictogram Exporteren als bitmap om het palet als bitmapbestand te exporteren of klik op het pictogram Exporteren als kleurentabel om het palet als ACT-bestand te exporteren.

## Een kleurgradatieserie maken

- 1 Selecteer het tabblad Overvloeien in het deelvenster Kleurenpalet.
- 2 Gebruik de vullingskleurvakken onder aan het deelvenster om de begin- en eindkleuren te selecteren.
- 3 Gebruik de pop-upschuifregelaar Stappen om het aantal stappen in de serie te selecteren.

*Opmerking: als u de hexadecimale waarde van de kleur wilt weergeven, plaatst u de aanwijzer boven een kleurstaal.*

## Een gedeeld kleurenpalet maken

Als u meerdere afbeeldingen bewerkt die een beperkt kleurenpalet hebben, kunt u een gedeeld kleurenpalet exporteren dat de kleuren in deze afbeeldingen bevat. Om een gedeeld kleurenpalet te maken, moeten alle afbeeldingen in dezelfde map staan.

- 1 Selecteer Opdrachten > Web > Gedeeld kleurenpalet maken.
- 2 Geef het maximumaantal kleuren op dat u in het gedeelde kleurenpalet wilt opnemen.
- 3 Klik op Bladeren om de map op te geven waarin de afbeeldingen staan en klik vervolgens op OK.

## Kleuren selecteren in een kleurenpop-upvenster

Als u op een kleurvak klikt, wordt er een kleurenpop-upvenster geopend dat vergelijkbaar is met het deelvenster Stalen.

### Een kleur voor een kleurvak selecteren

- 1 Klik op een kleurvak.
- 2 Ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Als u een staal wilt toepassen op het kleurvak, klikt u op een staal.
  - Als u de kleur wilt toepassen op het kleurvak, klikt u met de Pipet-aanwijzer op een kleur op een willekeurige locatie op het scherm.
  - Als u de lijn of vulling transparant wilt maken, klikt u op de knop Transparant in het pop-upvenster.

### De huidige staalgroep van het deelvenster Stalen weergeven

- ❖ Selecteer het deelvenster Stalen in het menu Opties van het kleurenpop-upvenster.

### Een andere staalgroep selecteren in het kleurenpop-upvenster

- ❖ Selecteer een staalgroep in het menu Opties van het kleurenpop-upvenster.


*Opmerking: het selecteren van een staalgroep is niet van invloed op het deelvenster Stalen.*

## Een kleurmonster nemen in een kleurenpop-upvenster

Als u een kleurenpop-upvenster hebt geopend, verandert de aanwijzer in een speciale pipet waarmee u kleuren vanaf bijna elke locatie op het scherm kunt opnemen. Dit proces wordt ook wel *monsters nemen* genoemd.

- 1 Klik op een kleurvak.

- 2 Klik op een willekeurige locatie in de Fireworks-werkruimte om een kleur voor het kleurvak te selecteren en toe te passen.

 *Houd Shift ingedrukt en klik op de linkermuisknop om webveilige kleur te selecteren*

## Kleurwaarden identificeren

Naast Kleuren mengen en het kleurenpop-upvenster kunt u ook het deelvenster Info gebruiken om kleurwaarden te identificeren.

### De kleurwaarde van een willekeurig deel van een document weergeven

- ❖ Ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Gebruik Kleuren mengen of het kleurenpop-upvenster.
  - Gebruik het deelvenster Info. Klik op het gereedschap Pipet, selecteer Venster > Info en plaats de aanwijzer boven het object met de kleur die u wilt weergeven (alleen Windows).

### De kleurwaarde of de actieve lijn- of vullingskleur weergeven

- ❖ Ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Selecteer Venster > Kleuren mengen voor RGB-waarden of andere kleursysteemwaarden.
  - Klik op een kleurvak om het kleurenpop-upvenster te openen en de hexadecimale waarde boven aan het venster weer te geven.
  - Plaats de aanwijzer boven een kleurvak en lees de knopinfo (alleen Windows).

***Opmerking:** standaard worden de RGB-kleurwaarden weergegeven in het deelvenster Info en in Kleuren mengen. De hexadecimale waarde wordt weergegeven in het kleurenpop-upvenster.*

### Kleurinformatie voor een ander kleurmodel weergeven

- ❖ Selecteer een ander kleurmodel in het menu Opties van het deelvenster Info of van Kleuren mengen.

## Dithering gebruiken om webveilige kleuren en transparantie te simuleren

Als u een niet-webveilige kleur gebruikt, past u een webdithervulling toe. Hiermee kunt u een webveilige kleur benaderen die niet verschuift en geen dithering veroorzaakt tijdens exports naar een webveilig palet.

Als u schijnbare transparantie wilt toepassen, past u de vullingoptie Dithering voor transparantie toe. Bij transparante objecten wordt de webpagina-achtergrond om de andere pixel van de transparante webdithervulling getoond.

***Opmerking:** een webdither kan ervoor zorgen dat het bestand groter wordt.*



*Met twee webveilige kleuren kan een webdithervulling worden gemaakt.*

### Een webdithervulling toepassen

- 1 Selecteer een object met een niet-webveilige kleur.

- 2 Selecteer Webdither in het pop-upmenu Opties voor vulling in de eigenschappencontrole.
- 3 Klik in de eigenschappencontrole op het vak Vullingskleur om het pop-upvenster Opties voor vulling weer te geven.  
De niet-webveilige kleur van het object wordt weergegeven in het kleurvak Bron. De twee webveilige ditheringkleuren worden in de kleurvakken rechts weergegeven. De webdither wordt op het object weergegeven en wordt de actieve vullingskleur.  
*Opmerking: als u de rand van een webdithervulling instelt op Anti-alias of Doezelaar, resulteert dit in niet-webveilige kleuren.*
- 4 Klik buiten het pop-upvenster om het te sluiten.

### Een transparante ditheringvulling toepassen

- 1 Selecteer een object waarop u een transparante vulling wilt toepassen.
- 2 Selecteer Webdither in het pop-upmenu Opties voor vulling in de eigenschappencontrole.
- 3 Klik in de eigenschappencontrole op het vak Vullingskleur om het pop-upvenster Opties voor vulling weer te geven.
- 4 Selecteer Transparant.  
Het object op het canvas wordt halfdekkend of doorzichtig.
- 5 Klik buiten het pop-upvenster om het te sluiten.
- 6 Exporteer het object als GIF- of PNG-bestand en selecteer Indextransparantie of Alfatransparantie. Raadpleeg “[Gebieden transparant maken](#)” op pagina 249 voor meer informatie.  
*Opmerking: niet alle browsers bieden ondersteuning voor PNG-bestanden.*

## Stalen opslaan

### Een staalgroep opslaan

- ❖ Als u een kleurmonsterselectie wilt opslaan, voegt u de kleuren toe, selecteert u in het menu Opties van het deelvenster Stalen de optie Stalen opslaan en selecteert u een bestandsnaam en map.

### Stalen opslaan als ASE-bestanden

ASE-bestanden bevatten kleuren die kunnen worden uitgewisseld tussen toepassingen zoals Photoshop, Illustrator en InDesign. U kunt kleuren die u hebt gemaakt in de ene toepassing delen met de andere toepassingen door het ASE-bestand te delen.

Fireworks ondersteunt de RGB- en CMYK-kleurruimten. Stalen die bij andere kleurruimten horen, worden genegeerd. CMYK-stalen worden omgezet in RGB-waarden en vervolgens geïmporteerd in Fireworks. Er wordt echter niet expliciet informatie weergegeven over de stalen die zijn omgezet van CMYK in RGB.

### Stalen opslaan als een ASE-bestand

- 1 Open in het deelvenster Stalen de set stalen die u wilt opslaan.
- 2 Selecteer Stalen opslaan in de opties voor het deelvenster Stalen.
- 3 Typ de naam voor het stalenbestand en sla het op.

## Stalen importeren uit andere CS-toepassingen

- 1 Open de set stalen in het deelvenster Stalen.
- 2 Selecteer Stalen toevoegen in de opties voor het deelvenster Stalen.

# Het deelvenster Kuler

## Over het deelvenster Kuler

Het Kuler™-deelvenster is uw toegangspoort tot kleurgroepen of kleurthema's die gemaakt zijn door een online gemeenschap van ontwerpers. Met dit deelvenster kunt u naar duizenden thema's bladeren op Kuler™ en deze downloaden om ze te bewerken of op te nemen in uw eigen projecten. U kunt het deelvenster Kuler ook gebruiken om thema's te maken en op te slaan en deze vervolgens uploaden om ze te delen met de Kuler-gemeenschap.

Het deelvenster Kuler is beschikbaar in Adobe Photoshop® CS5, Adobe Flash® Professional CS5, Adobe InDesign® CS5, Adobe Illustrator® CS5 en Adobe Fireworks® CS5. Het deelvenster is niet beschikbaar in de Franse versies van deze producten.

Op [www.adobe.com/go/lrvid4088\\_xp\\_nl](http://www.adobe.com/go/lrvid4088_xp_nl) vindt u een video over het deelvenster Kuler.

Een artikel over Kuler en inspirerende kleuren vindt u in het blog van Veerle Pieters op [http://veerle.duoh.com/blog/comments/adobe\\_kuler\\_update\\_and\\_color\\_tips/](http://veerle.duoh.com/blog/comments/adobe_kuler_update_and_color_tips/).

## Door thema's bladeren

U hebt een internetverbinding nodig om online door de thema's te kunnen bladeren.

### Thema's zoeken

- 1 Selecteer Venster > Extensies (of Uitbreidingen) > Kuler en selecteer vervolgens het deelvenster Bladeren.
- 2 Voer een van de volgende handelingen uit:
  - Typ de naam van een thema, label of maker in het vak Zoeken.  
*Opmerking: U kunt alleen alfanumerieke tekens (Aa-Zz, 0-9) gebruiken in zoekopdrachten.*
  - Filter de zoekresultaten door een optie te selecteren in de pop-upmenu's boven de resultaten.

### Online naar een thema zoeken op Kuler

- 1 Selecteer een thema in de zoekresultaten in het deelvenster Bladeren.
- 2 Klik op het driehoekje rechts van het thema en selecteer Online weergeven in Kuler.

### Regelmatig uitgevoerde zoekopdrachten opslaan

- 1 Selecteer de optie Aangepast in het eerste pop-upmenu in het deelvenster Bladeren.
- 2 In het dialoogvenster dat wordt geopend, typt u de zoektermen en slaat u deze op.

Als u de zoekopdracht wilt uitvoeren, selecteert u deze in het eerste pop-upmenu.

Als u een opgeslagen zoekopdracht wilt verwijderen, selecteert u de optie Aangepast in het pop-upmenu. Wis dan de zoekopdrachten die u wilt verwijderen en klik op Opslaan.

## Werken met thema's

U kunt het deelvenster Kuler gebruiken om thema's te maken of te bewerken en om deze op te nemen in uw projecten.

*Opmerking: In Illustrator maakt en bewerkt u thema's met het dialoogvenster Kleuren bewerken/Illustratie opnieuw kleuren in plaats van met het deelvenster Maken. Zie de Help van Illustrator voor meer informatie.*

### Een thema toevoegen aan het deelvenster Stalen van uw toepassing

- 1 Selecteer een thema dat u wilt gebruiken in het deelvenster Bladeren.
- 2 Klik op het driehoekje rechts van het thema en selecteer Toevoegen aan deelvenster Stalen.  
U kunt ook vanuit het deelvenster Maken een thema toevoegen door op de knop Geselecteerd thema toevoegen aan stalen te klikken.

### Een thema bewerken

- 1 Zoek een thema dat u wilt bewerken in het deelvenster Bladeren en dubbelklik op het thema in de zoekresultaten. Het thema wordt geopend in het deelvenster Maken.
- 2 Gebruik de beschikbare gereedschappen in dit deelvenster om het thema te bewerken. Zie het volgende hoofdstuk over de gereedschappen in het deelvenster Maken voor meer informatie.
- 3 Ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Sla het thema op door op de knop Thema opslaan te klikken.
  - Voeg het thema toe aan het deelvenster Stalen van uw toepassing door op de knop Dit thema toevoegen aan stalen onder aan het deelvenster te klikken.
  - Upload het thema naar de Kuler-service door op de knop Thema naar Kuler uploaden onder aan het deelvenster te klikken.

### Deelvenstergereedschappen maken

Het deelvenster Maken bevat een aantal verschillende gereedschappen voor het maken of bewerken van thema's.

- Selecteer een harmonieregel in het pop-upmenu voor regel selecteren. De harmonieregel gebruikt de basiskleur als de basis voor het genereren van de kleuren in de kleurgroep. Als u bijvoorbeeld de basiskleur blauw kiest en de harmonieregel Complementair, wordt er een kleurgroep gemaakt met de basiskleur blauw en de complementaire kleur rood.
- Selecteer de regel Aangepast om een thema te maken op basis van vrij gevormde aanpassingen.
- Bewerk de kleuren in de kleurenschijf. Tijdens het aanbrengen van uw aanpassingen blijft de geselecteerde harmonieregel de voor de kleurgroep gegenereerde kleuren bepalen.
- Verplaats de schuifregelaar voor de helderheid naast de kleurenschijf om de helderheid van de kleur aan te passen.
- Stel de basiskleur in door de basiskleurmarkering (de grootste kleurmarkering met een dubbele ring) over de schijf te slepen. U kunt de basiskleur ook instellen door de schuifregelaars voor kleur onder aan het dialoogvenster aan te passen.
- Stel een van de vier andere kleuren in de kleurgroep in als de basiskleur. Selecteer het kleurstaal en klik op de roosknop onder de kleurgroep.
- Stel de voor-/achtergrondkleur of de vulling-/lijnkleur van de hosttoepassing in als de basiskleur. Klik op een van de eerste twee knoppen onder de kleurgroep.




- Verwijder een kleur uit de kleurgroep door het kleurstaal te selecteren en op de knop Kleur verwijderen onder de kleurgroep te klikken. Voeg een nieuwe kleur toe door een leeg kleurstaal te selecteren en op de knop Kleur toevoegen te klikken.
- Probeer verschillende kleureffecten door een nieuwe harmonieregel te selecteren en de markeringen over de kleurenschijf te verplaatsen.
- Dubbelklik op een van de stalen in de kleurgroep om de actieve kleur (voorground/achtergrond of vulling/lijn) in uw toepassing in te stellen. Als de toepassing geen actieve of geselecteerde kleurfunctie heeft, wordt de voorgrondkleur of de vullingskleur door het deelvenster Kuler ingesteld.

## Lijnen en vullingen toepassen

### Lijnen toepassen en wijzigen

U hebt volledige controle over alle kenmerken van een penseel, inclusief de hoeveelheid inkt, de grootte van het penseeluiteinde, de structuur, het randeffect en de weergave. U kunt wijzigingen op lijnkenmerken toepassen voordat en nadat u objecten hebt gemaakt. Het pictogram Potlood geeft het vak Lijnkleur aan in het deelvenster Gereedschappen, in de eigenschappencontrole en in Kleuren mengen.

De lijninstellingen, lijncategorieën en lijnnamen van een geselecteerd object blijven behouden tussen documenten en tussen sessies van de toepassing. Wanneer u in de huidige sessie een object maakt in een nieuw document, of in een nieuw document nadat u Fireworks opnieuw hebt geopend, worden de laatst geselecteerde lijninstellingen gebruikt. De instellingen blijven na afloop van de sessies van kracht.

 Als u een lijn wilt toepassen op een bitmapobject, gebruikt u Actieve effecten uit Photoshop en selecteert u het kenmerk Lijn. (Zie “Actieve filters toepassen” op pagina 132.)

### Lijnkenmerken van geselecteerde objecten wijzigen

Ga op een van de volgende manieren te werk:

- Selecteer de gewenste lijnkenmerken in het pop-upmenu Lijn van de eigenschappencontrole.
- Selecteer Lijnopties in het pop-upmenu Lijncategorie om meer opties weer te geven. Selecteer vervolgens de gewenste lijnkenmerken.


### De lijnkleur van een tekengereedschap wijzigen

- 1 Druk op Ctrl+D (Windows) of Command+D (Mac OS) om alle objecten te deselecteren.
- 2 Selecteer een tekengereedschap in het deelvenster Gereedschappen.
- 3 Klik op het vak Lijnkleur in het deelvenster Gereedschappen van de eigenschappencontrole.
- 4 Selecteer een kleur en sleep met de muisaanwijzer om het object te tekenen.

**Opmerking:** een nieuw gemaakte lijn neemt de kleur aan die momenteel wordt weergegeven in het vak Lijnkleur.

### Lijnkenmerken uit een geselecteerd object verwijderen

Ga op een van de volgende manieren te werk:

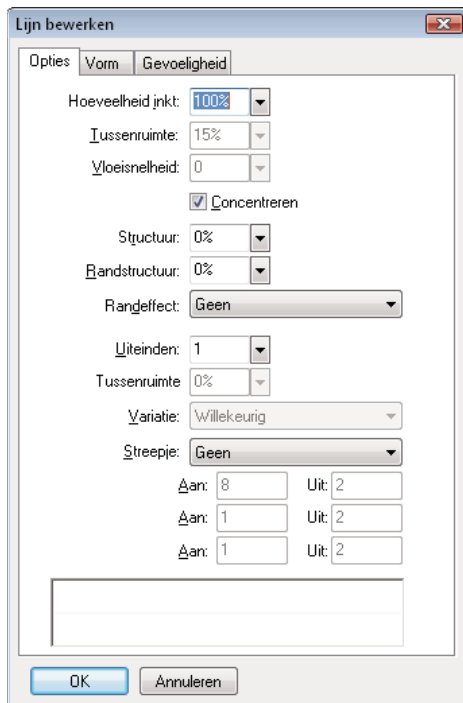
- Selecteer Geen in het pop-upmenu Lijncategorie van de eigenschappencontrole of in het pop-upvenster Lijnopties.
- Klik op het vak Lijnkleur in het deelvenster Gereedschappen of in de eigenschappencontrole, en klik op de knop Transparant .

## Lijnen uitlijnen

Gebruik de uitlijningsopties voor lijnen in de eigenschappencontrole. (Lijn uitlijnen op middelpunt, Lijn uitlijnen op binnenzijde en Lijn uitlijnen op buitenzijde.) Met de pictogrammen voor uitlijning in de eigenschappencontrole kunt u sneller toegang krijgen tot deze opties.

## Aangepaste lijnen maken en bewerken

Gebruik het dialoogvenster Lijn bewerken om specifieke lijnkenmerken te wijzigen.



### Het dialoogvenster Lijn bewerken openen

Ga op een van de volgende manieren te werk:

- 1 Klik in het deelvenster Eigenschappen op Lijn bewerken.
- 2 In elke tab wordt het huidige penseel met de huidige instellingen weergegeven. De huidige instellingen voor druk- en snelheidsgevoeligheid worden in de voorvertoning weerspiegeld door een lijn die taps toeloopt, vervaagt of anderszins verandert van links naar rechts.

### Algemene opties voor penseellijnen instellen

- 1 Stel op het tabblad Opties de hoeveelheid inkt, tussenruimte en vloeisnelheid in. Een hogere vloeisnelheid zorgt voor penseellijnen die na verloop van tijd vloeien, zoals dit gebeurt bij een airbrush.
- 2 Opties voor penseellijnen instellen:
  - Als u penseellijnen wilt laten overlappen voor dichte lijnen, selecteert u Concentreren.
  - Als u de lijnstructuur wilt instellen, wijzigt u de waarde voor de optie Structuur. Hoe hoger de waarde, hoe duidelijker de structuur wordt.

- Als u structuur aan de randen wilt instellen, voert u een waarde in het tekstvak Randstructuur in en selecteert u een randeffect in het pop-upmenu Randeffect.
- Stel het gewenste aantal uiteinden voor het penseel in. Voer voor meerdere uiteinden een waarde in voor Tussenruimte penseeluiteinden en selecteer de methode voor Kleurvariatie.
- Als u een onderbroken lijn of een stippellijn wilt selecteren, selecteert u een optie in het pop-upmenu Streepje.
- Als u de lengte van streepjes en tussenruimten voor een stippellijn wilt instellen, gebruikt u de drie sets met invoervakken voor Aan en Uit om achtereenvolgens het eerste, tweede en derde streepje te besturen.

3 Klik op OK.

### Het penseeluiteinde wijzigen

- 1 Selecteer op het tabblad Vorm de optie Vierkant voor een vierkant uiteinde. Schakel de optie uit voor een rond uiteinde.
- 2 Voer waarden in voor de penseelgrootte, de randzachtheid, en de weergave en hoek van het uiteinde.
- 3 Klik op OK.

**Opmerking:** in Fireworks hebt u de beschikking over lijninstellingen voor fijnafstemming van lijnkenmerken die worden bepaald door de snelheid en druk bij gebruik van een drukgevoelige tablet en pen van Wacom. U kunt de lijnkenmerken selecteren die u wilt besturen met de pen.

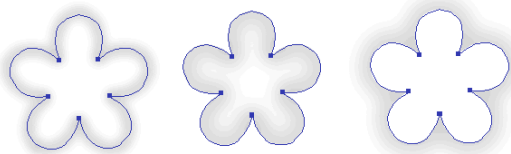
### Lijngevoeligheid instellen

- 1 Selecteer op het tabblad Gevoeligheid een lijneigenschap in het pop-upmenu Eigenschap lijn.
- 2 Selecteer in de opties voor Beïnvloed door de mate waarin de gevoeligheidsgegevens van invloed zijn op de huidige lijneigenschap.

### Aangepaste lijnen opslaan/verwijderen

Klik op Aangepaste lijn opslaan of Aangepaste lijn verwijderen in de eigenschappencontrole om een aangepaste lijn op te slaan of te verwijderen.

### Een penseellijn binnen of buiten een pad verplaatsen



*Gecentreerde lijn, lijn aan binnenzijde en lijn aan buitenzijde*

Gebruik het pop-upmenu Lijn in het venster Lijnopties om penseellijnen van de standaardlocatie (gecentreerd op een pad) naar een andere locatie te verplaatsen.

- 1 Klik in het deelvenster Gereedschappen of in de eigenschappencontrole op het vak Lijn om het pop-upvenster met kleurstenen te openen.
- 2 Selecteer in het pop-upmenu onder aan het pop-upvenster de optie Lijn aan binnenzijde pad tekenen of Lijn aan buitenzijde van pad tekenen.
- 3 (Optioneel) Selecteer de optie Vulling over lijn.

De lijn overlapt normaal gesproken de vulling. Als u Vulling over lijn selecteert, wordt de vulling boven de lijn getekend. Als Vulling over lijn wordt gebruikt voor een object met een dekkende vulling, worden alle delen van de lijn die zich binnen het pad bevinden, verborgen. Een vulling met een mate van transparantie kan een penseellijn binnen een pad een tint geven of hiermee overvloeien.


## Lijnstijlen maken

U kunt specifieke lijnkenmerken instellen, zoals de hoeveelheid inkt en de vorm en gevoeligheid van het uiteinde. De aangepaste lijn kunt u opslaan als een stijl om deze voor verschillende documenten te hergebruiken.

- 1 Ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Klik op het vak Lijnkleur in het deelvenster Gereedschappen en klik op Lijnopties.
  - Selecteer Lijnopties in het pop-upmenu Lijncategorie in de eigenschappencontrole.
- 2 Bewerk de kenmerken van de penseellijn.
- 3 Klik op de knop Aangepaste lijn opslaan om de kenmerken van de aangepaste lijn op te slaan als een stijl die u later kunt gebruiken.

## Effen vullingen maken en bewerken

U kunt vullingen voor vectorobjecten en tekst maken en gebruiken, en u kunt de gereedschappen Emmertje en Verloop gebruiken om pixelselecties te vullen op basis van de huidige vullinginstellingen.

Met het pictogram Emmertje  wordt het vak Vullingkleur in het deelvenster Gereedschappen aangegeven, evenals de eigenschappencontrole en Kleuren mengen.

## De effen vullingkleur voor vectortekengereedschappen en het gereedschap Emmertje wijzigen

- 1 Selecteer een vectortekengereedschap of het gereedschap Emmertje.
- 2 Ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Druk op Ctrl+D (Windows) of Command+D (Mac OS) om alle objecten te deselecteren. Selecteer vervolgens het vak Vullingkleur in de eigenschappencontrole om het pop-upvenster Vullingkleur te openen.
  - Klik op het vak Vullingkleur in het deelvenster Gereedschappen of in Kleuren mengen om het kleurenpop-upvenster te openen.
- 3 Selecteer een vullingkleur in de stalenset of gebruik de Pipet-aanwijzer om een kleurmonster te nemen vanuit een willekeurige locatie op het scherm.

**Opmerking:** als u het gereedschap Tekst selecteert, wordt het vak Vullingkleur altijd teruggezet naar de laatste effen tekstkleur die is gebruikt in het gereedschap Tekst.

## De effen vulling van een geselecteerd vectorobject bewerken

- 1 Klik op het vak Vullingkleur in de eigenschappencontrole, in het deelvenster Gereedschappen of in Kleuren mengen om het kleurenpop-upvenster te openen.
- 2 Selecteer een staal.

## Patroon- en verloopvullingen maken en toepassen

- Gebruik *patroonvullingen* om een padobject met een bitmapafbeelding te vullen.

- Gebruik *verloopvullingen* om kleuren te laten overvloeien, waardoor verschillende effecten ontstaan. Andere vullingcategorieën dan Geen, Effen, Patroon en Webdither zijn verloopvullingen.

**Opmerking:** een nieuw gemaakte vulling neemt de kleur aan die op dat moment wordt weergegeven in het vak *Vullingkleur* van het deelvenster *Gereedschappen*.

### Een patroonvulling op een geselecteerd object toepassen

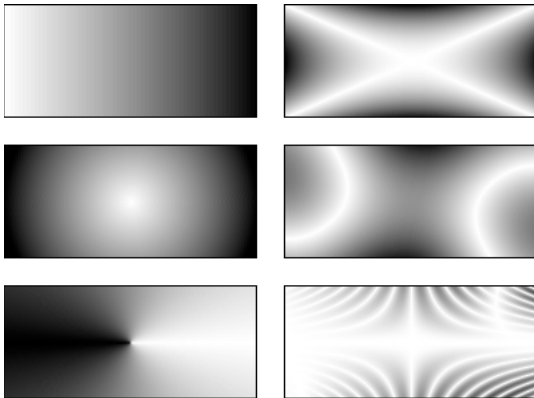
- 1 Ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Selecteer Patroon in het pop-upmenu Opties voor vulling in de eigenschappencontrole.
  - Klik op het vak *Vullingkleur* in het deelvenster *Gereedschappen*, klik op Opties voor vulling en selecteer Patroon in het pop-upmenu Opties voor vulling.
- 2 Selecteer een patroon in het pop-upmenu *Patroonnaam*.

### Een aangepaste patroonvulling vanuit een extern bestand maken

Selecteer een bitmapbestand als nieuwe patroonvulling. Gebruik bestanden met de volgende indelingen als patronen: PNG, GIF, JPEG, BMP, TIFF en PICT (alleen Mac OS). Als een patroonvulling een 32-bits transparante afbeelding is, is de transparantie van invloed op de vulling bij gebruik in Fireworks. Afbeeldingen die niet 32-bits zijn, worden dekkend.

- 1 Selecteer Patroon in het pop-upmenu Opties voor vulling terwijl de vectorobjecteigenschappen worden weergegeven in de eigenschappencontrole.
- 2 Klik op het vak *Vullingkleur* en selecteer Overige in het pop-upmenu *Patroonnaam*.
- 3 Navigeer naar het bitmapbestand dat u als het nieuwe patroon wilt gebruiken en klik op *Openen*.

### Een verloopvulling op een geselecteerd object toepassen



*Objecten met verschillende verloopvullingen*

- ❖ Selecteer een verloop in het pop-upmenu Opties voor vulling in de eigenschappencontrole.

## Een verloopvulling bewerken



Pop-upvenster Verloop bewerken

- 1 Selecteer een object met een verloopvulling of selecteer een verloopvulling in het pop-upmenu Opties voor vulling in de eigenschappencontrole.
- 2 Klik op het vak Vullingskleur in de eigenschappencontrole of in het deelvenster Gereedschappen om het pop-upvenster te openen.
- 3 Ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Als u een nieuwe kleurstaal wilt toevoegen, klikt u op het gebied onder de kleurengrafiek van het verloop.
  - Als u een dekkingsstaal wilt toevoegen, klikt u op het gebied boven de kleurengrafiek van het verloop.
  - Als u een kleur of dekkingsstaal wilt verwijderen uit het verloop, sleept u de staal weg uit het pop-upvenster Verloop bewerken.
  - Als u de kleur van een kleurstaal wilt instellen of wijzigen, klikt u op de kleurstaal en selecteert u een kleur.
  - Als u de transparantie van een dekkingsstaal wilt instellen of wijzigen, klikt u op de dekkingsstaal en versleept u de schuifregelaar voor het transparantiepercentage (0 is volledig transparant, 100 is volledig dekkend), of voert u een numerieke dekkingswaarde van 0 tot 100 in. Druk vervolgens op Enter of klik buiten het pop-upvenster Verloop bewerken.

**Opmerking:** het transparantieraster wordt door het verloop heen getoond in transparante gebieden.

- Als u de overgang tussen kleuren in de vulling wilt aanpassen, versleept u kleurstaal naar links of rechts.

## Vullingen maken met het gereedschap Verloop

Gebruik het gereedschap Verloop om een object met een verloop in plaats van een effen kleur te vullen. De eigenschappen van het laatst gebruikte element blijven behouden in het gereedschap Verloop.

- 1 Klik op het gereedschap Emmertje in het deelvenster Gereedschappen en selecteer het gereedschap Verloop in het pop-upmenu.
- 2 Selecteer kenmerken in de eigenschappencontrole.
- 3 Klik met de aanwijzer en versleep deze om een beginpunt voor het verloop, en de richting en lengte van het verloopgebied vast te stellen.

## Het aantal banden voor verlopen beperken

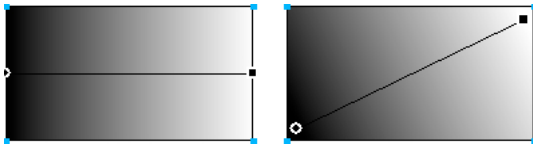
Met deze optie beperkt u het aantal banden voor verlopen. U kunt dithering alleen toepassen op vectorobjecten die een lineair of radiaal verloop hebben. Dithering gaat verloren wanneer u het bestand importeert in een oudere versie van Fireworks.

- 1 Teken een vectorobject en vul het met een lineair of radiaal verloop.
- 2 Stel de Rand in op Anti-alias in het dialoogvenster Opties voor vulling.

- 3 Stel de Structuur in op 0%.
- 4 Selecteer Dithering.


## Vullingen transformeren en vervormen

U kunt een patroon- of verloopvulling van een object niet verplaatsen, roteren en schuintrekken, of de breedte hiervan wijzigen. Als u het gereedschap Aanwijzer of Verloop gebruikt om een object met een patroon- of verloopvulling te selecteren, wordt een set handgrepen bij het object weergegeven. Versleep de handgrepen om de objectvulling aan te passen.



Gebruik de vullinghandgrepen om een patroon- of verloopvulling interactief aan te passen.

- Als u de vulling binnen een object wilt verplaatsen, versleept u de ronde handgreep of gebruikt u het gereedschap Verloop om op een nieuwe locatie te klikken.
- Als u de breedte en schuintrekking van een vulling wilt aanpassen, versleept u een vierkante handgreep.
- Als u de vulling wilt roteren, versleept u de lijnen die de handgrepen verbinden.

 Als u in stappen van 45 graden wilt roteren, houdt u Shift ingedrukt terwijl u sleept.

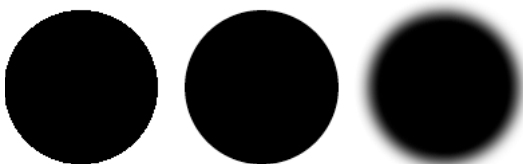
## De randen van vullingen wijzigen

De randen van een vulling kunnen normale harde lijnen zijn, maar ze kunnen ook worden verzacht met anti-aliasing of doezelen.

Standaard is er anti-aliasing toegepast op de randen. Anti-aliasing zorgt voor een subtiele overvloeiing van de rand in de achtergrond. Hiermee worden de harde randen verzacht die zich kunnen voordoen bij afgeronde objecten, zoals ovaal en cirkels.

Met doezelen wordt een duidelijke overvloeiing toegepast aan beide zijden van de rand. Met deze overvloeiing wordt de rand verzacht. Dit zorgt voor een effect dat vergelijkbaar is met een gloed.

- 1 Ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Klik op het pop-upmenu Rand in de eigenschappencontrole.
  - Klik op het vak Vullingkleur in het deelvenster Gereedschappen, klik op Opties voor vulling en klik op het pop-upmenu Rand.
- 2 Selecteer een optie voor de rand: Hard, Anti-alias of Doezelaar.
- 3 Selecteer voor gedoezelde randen het aantal pixels (tussen 0 en 100) aan beide zijden van de rand die moet worden gedoezeld. De standaardwaarde is 10. Het hoger het niveau, hoe meer doezeling er wordt toegepast.



## Een aangepaste verloopvulling opslaan

- ❖ Als u de huidige verloopinstellingen wilt opslaan als een aangepast verloop voor gebruik in verschillende documenten, maakt u een stijl.

## Een vulling uit een geselecteerd object verwijderen

Ga op een van de volgende manieren te werk:

- Selecteer Geen in het pop-upmenu Opties voor vulling van de eigenschappencontrole of van het pop-upvenster Opties voor vulling.
- Klik op een vak voor Vullingskleur en klik op de knop Transparant. Met deze optie worden alleen effen vullingen verwijderd.

## Driedimensionale effecten toevoegen aan lijnen en vullingen

U kunt driedimensionale effecten toevoegen aan zowel lijnen als vullingen door structuur toe te voegen. Met structuren wordt de helderheid aangepast, maar niet de kleurtoon. Hierdoor krijgen lijnen en vullingen een organischer uiterlijk. Structuren zijn effectiever als deze worden gebruikt voor brede lijnen.



Gebruik de opties voor Lijn in de eigenschappencontrole of gebruik het pop-upvenster Lijnopties om structuur toe te voegen aan een penseellijn.

## Structuur toevoegen aan een lijn of vulling

- 1 Ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Klik op het pop-upmenu Lijnstructuur of Vullingsstructuur in de eigenschappencontrole.
  - Klik op het vak Lijnkleur of Vullingskleur in het deelvenster Gereedschappen, klik op Lijnopties of Opties voor vulling en klik op het pop-upmenu Structuur.
- 2 Ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Selecteer een structuur in het pop-upmenu.
  - Selecteer Overige in het pop-upmenu en navigeer naar een structuurbestand.  
*Opmerking: structuren kunnen worden toegepast op bestanden in de volgende indelingen: PNG, GIF, JPEG, BMP, TIFF en PICT (alleen Mac OS).*
- 3 Voer een percentage in van 0 (laagste intensiteit) tot 100 (hoogste intensiteit) om de structuurdiepte te bepalen.
- 4 (Alleen vullingen) Selecteer Transparant om een transparantieniveau toe te passen op de vulling.

## Een aangepaste structuur toevoegen

- ❖ Gebruik bitmapbestanden uit Fireworks en andere toepassingen als structuren. Pas structuren toe die afkomstig zijn uit bestanden in de volgende indelingen: PNG, GIF, JPEG, BMP, TIFF en PICT (alleen Mac OS).

## Een nieuwe structuur maken op basis van een extern bestand

- 1 Selecteer Overige in een van de pop-upmenu's Structuurnaam terwijl de vectorobjecteigenschappen worden weergegeven in de eigenschappencontrole.
- 2 Navigeer naar het bitmapbestand dat u als de nieuwe structuur wilt gebruiken en klik op Openen.



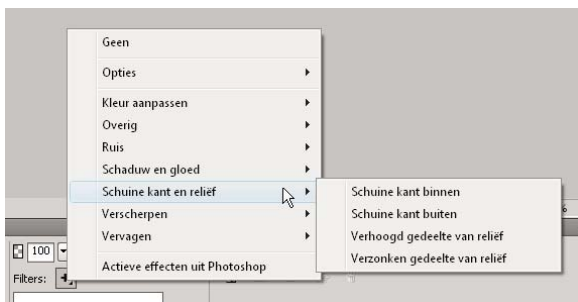
# Hoofdstuk 9: Actieve filters gebruiken

## Actieve filters toepassen

Adobe® Fireworks® *Actieve filters* (voorheen bekend onder de naam Actieve effecten) zijn verbeteringen die u op vectorobjecten, bitmapafbeeldingen en tekst kunt toepassen. Actieve filters omvatten schuine kanten en reliëf, effen schaduwen, slagschaduwen en gloedeffecten, kleurcorrectie, vervaging en verscherping. U kunt direct vanuit de eigenschappencontrole actieve filters op geselecteerde objecten toepassen.

## Actieve filters

De actieve filters worden automatisch bijgewerkt wanneer u objecten bewerkt waarop deze filters zijn toegepast. Nadat u een actief filter hebt toegepast, kunt u de opties van dat filter op elk gewenst moment wijzigen of de volgorde van filters veranderen om te experimenteren met een gecombineerd filter. In de eigenschappencontrole kunt u actieve filters in- of uitschakelen of deze verwijderen. Wanneer u een filter verwijdert, wordt het vorige uiterlijk van het object of de afbeelding weer hersteld.

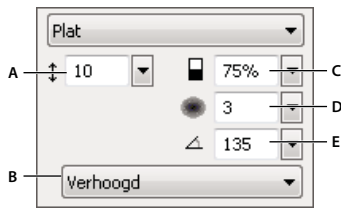


Het pop-upmenu Actieve filters in de eigenschappencontrole

- Bepaalde filters (zoals Niveaus automatisch bepalen, Gaussiaans vervagen en Onscherp masker) die voorheen onomkeerbare plug-ins of filters waren, zijn nu ook beschikbaar als actieve filters in Fireworks.
- U kunt plug-ins van derden toevoegen als actieve filters of u kunt deze filters op de vanouds gebruikelijke manier toepassen via het menu Filters.
- Wanneer de eigenschappencontrole op halve hoogte wordt weergegeven, klikt u op Filters bewerken of Filters toevoegen om het pop-upmenu Actieve filters weer te geven.

**Opmerking:** een nieuwe vulling die u maakt, krijgt in eerste instantie de huidige kleur die in het vak Vullingkleur van het deelvenster Gereedschappen wordt weergegeven.

- Als u actieve filters wilt aanpassen, kunt u experimenteren met de instellingen totdat de afbeelding of het object eruitziet zoals u wilt.



Pop-upmenuvenster Schuine kant binnen


A. Breedte van schuine kant B. Voorinstelling van schuine kant van knop C. Contrast D. Geleidelijkheid E. Hoek van schuine kant

## Actieve filters toepassen

### Een actief filter op geselecteerde objecten toepassen

- 1 Klik in de eigenschappencontrole op de plusknop (+) naast de naam Filters en selecteer vervolgens een filter in het pop-upmenu Actieve filters toevoegen.

Het filter wordt toegevoegd aan de lijst Actieve filters voor het geselecteerde object.

 U kunt een actief filter ook zodanig toepassen dat het lijkt alsof het filter alleen van invloed is op een pixelselectie binnen een afbeelding. Daartoe knipt en plakt u de pixelselectie op de oorspronkelijke plaats om een bitmapafbeelding te maken. Vervolgens selecteert u de nieuwe afbeelding en past u het actieve filter toe.

- 2 Als er een pop-upmenu of dialoogvenster wordt geopend, voert u de instellingen voor het filter in en voert u een van de volgende handelingen uit:
  - Als er een dialoogvenster voor het actieve filter wordt weergegeven, klikt u op OK.
  - Als er een pop-upmenu voor het actieve filter wordt weergegeven, drukt u op Enter of klikt u op een willekeurige plaats in de werkruimte.
- 3 Herhaal de stappen 1 en 2 als u meer actieve filters wilt toepassen.

**Opmerking:** de volgorde waarin de actieve filters worden toegepast, is van invloed op het algehele filtereffect. Sleep de actieve filters om de stapelvolgorde te veranderen.

### Een actief filter in- of uitschakelen dat op een object is toegepast

- ❖ Klik op het vak naast het filter in de lijst Filters in de eigenschappencontrole.

### Alle actieve filters in- of uitschakelen die op een object zijn toegepast

- ❖ Klik in de eigenschappencontrole op de plusknop (+) naast de naam Filters en selecteer vervolgens Opties > Alles aan of Opties > Alles uit in het pop-upmenu.

## Toegepaste effecten opslaan

- ❖ Als u een actief filter hebt toegevoegd en bewerkt, slaat u de toegepaste effecten op door buiten het pop-upmenu met instellingen te klikken of op Enter te drukken.

## Schuine randen toepassen

Door een schuine rand toe te passen lijkt het alsof het object verhoogd is.



Een rechthoek met een schuine rand binnen en met een schuine rand buiten

- 1 Klik in de eigenschappencontrole op de plusknop (+) naast de naam Filters en selecteer vervolgens een optie voor schuine kanten in het pop-upmenu.
- 2 Bewerk de filterinstellingen in het pop-upmenu.

## Reliëf toepassen

Het actieve filter voor reliëf zorgt ervoor dat de afbeelding, het object of de tekst in het canvas verzonken lijken of enigszins zijn verhoogd ten opzichte van het canvas.



Een object met een verzonken reliëf en een object met een verhoogd reliëf

- 1 Klik in de eigenschappencontrole op de plusknop (+) naast de naam Filters en selecteer vervolgens een reliëfoptie in het pop-upmenu.
- 2 Bewerkt de filterinstellingen.

Als u het oorspronkelijke object in het reliëfgebied wilt weergegeven, kiest u Object tonen.

**Opmerking:** ten behoeve van de compatibiliteit met oudere documenten is de selectie van de optie Object tonen opgeheven voor objecten waarop het actieve filter voor reliëf is toegepast.

## Schaduw en gloed toepassen

U kunt kiezen uit een uiteenlopende reeks schaduweffecten en vervolgens de hoek van de schaduw opgeven om te simuleren dat er licht op het object valt.



De filters Slagschaduw, Schaduw binnen en Gloed

## Filterinstellingen voor schaduwen

Welke opties beschikbaar zijn, hangt af van het type schaduw.

- Sleep de schuifregelaar Hoek om de richting van de schaduw in te stellen.
- Sleep de schuifregelaar Afstand om de afstand van de schaduw vanaf het object in te stellen.
- Als u een volle kleur op de schaduw wilt toepassen, schakelt u de optie Volle kleur in.
- Als u de schaduwkleur wilt instellen, opent u het pop-upmenu voor kleuren en stelt u de schaduwkleur in.

- Als u het percentage transparantie van de schaduw wilt instellen, sleept u de schuifregelaar Dekking.
- Sleep de schuifregelaar Geleidelijkheid om de scherpte van de schaduw in te stellen.
- Als u wilt weten hoe de schaduw er uiteindelijk uit komt te zien, klikt u op de optie Voorvertoning.
- Selecteer Uitnemen als u het object wilt verbergen en alleen de schaduw ervan wilt weergeven.

### Een effen schaduw toepassen

- 1 Klik in de eigenschappencontrole op de plusknop (+) naast de naam Filters, wijs Schaduw en gloed aan en klik vervolgens op Effen schaduw.
- 2 Pas in het dialoogvenster Effen schaduw de filterinstellingen aan.
- 3 Klik op OK als u klaar bent.

### Een slagschaduw of een binnenschaduw toepassen

- 1 Klik in de eigenschappencontrole op de plusknop (+) naast de naam Filters en selecteer vervolgens een schaduwoptie in het pop-upmenu:
  - Schaduw en gloed > Slagschaduw.
  - Schaduw en gloed > Schaduw binnen.
- 2 Bewerk de filterinstellingen in het pop-upmenu.

### Gloed toepassen

- 1 Klik in de eigenschappencontrole op de knop Filters toevoegen en selecteer vervolgens Schaduw en gloed > Gloed.
- 2 Bewerk de filterinstellingen in het pop-upmenu:
  - Klik op het kleurvak om de kleur van de gloed in te stellen.
  - Sleep de schuifregelaar Breedte om de breedte van de gloed in te stellen.
  - Sleep de schuifregelaar Dekking om het percentage transparantie van de gloed in te stellen.
  - Sleep de schuifregelaar Geleidelijkheid om de scherpte van de gloed in te stellen.
  - Sleep de schuifregelaar Verschuiving om de afstand van de gloed vanaf het object in te stellen.

### Filters en Photoshop-plugin-ins als actieve filters toepassen

**Opmerking:** het menu dat in enkele eerdere Fireworks-versies Extra wordt genoemd, wordt in Fireworks 8 en hoger het menu Filters genoemd. Fireworks Extra-extensies worden nu filters genoemd.

Als u ingebouwde filters en plug-ins in het pop-upmenu Filters toevoegen toepast als actieve filters, bent u ervan verzekerd dat u deze kunt bewerken of weer van een object kunt verwijderen.

Gebruik het menu Filters om filters en Adobe Photoshop®-plug-ins toe te passen alleen wanneer u er zeker van bent dat u het filter niet wilt bewerken of verwijderen. U kunt een filter alleen verwijderen als de opdracht Ongedaan maken beschikbaar is.

### Photoshop-plugin-ins installeren en toepassen

- 1 Klik in de eigenschappencontrole op de knop Filters toevoegen en selecteer Opties > Plug-ins zoeken.
- 2 Ga naar de map waar de Photoshop-plugin-ins zijn geïnstalleerd en klik op OK.
- 3 Start Fireworks opnieuw op om de plug-ins te laden.

**Opmerking:** Als u de plug-ins naar een andere map verplaatst, herhaalt u de bovenstaande stappen of selecteert u Bewerken > Voorkeuren en klikt u op het tabblad Plug-ins om het pad naar de plug-ins te wijzigen. Start Fireworks vervolgens opnieuw op.

- 4 Als u de Photoshop-plug-in op een geselecteerd object wilt toepassen, klikt u in de eigenschappencontrole op de plusknop (+) naast de naam Filters en selecteert u een filter in het submenu Opties.

### Photoshop-laageffecten toepassen

**Opmerking:** als u een PSD-bestand importeert, kunt u ook laageffecten bewerken die al in het bestand aanwezig zijn.

- 1 Klik in de eigenschappencontrole op de knop Filters toevoegen en selecteer Actieve effecten uit Photoshop.
- 2 Selecteer een van de effecten in het deelvenster aan de linkerkant en bewerk de instellingen in het deelvenster aan de rechterkant. U kunt meerdere effecten tegelijk selecteren.

### Filters toepassen op gegroepeerde objecten

Wanneer u een filter op een groep toepast, wordt het filter op alle objecten in de groep toegepast. Als de objecten worden gegroepeerd, krijgt elk object weer die filterinstellingen terug die op het afzonderlijke object waren toegepast.

Als u een filter wilt toepassen op een afzonderlijk object binnen een groep, selecteert u alleen het gewenste object met het gereedschap Subselectie.

## Actieve filters bewerken en aanpassen

### Instellingen van actieve filters bewerken

- 1 Klik in de eigenschappencontrole op de informatieknoop naast het filter dat u wilt bewerken.
- 2 Pas de filterinstellingen aan.  
Niet-bewerkbare filters worden lichter gekleurd weergegeven.
- 3 Klik buiten het venster of druk op Enter.

### Actieve filters opnieuw ordenen of verwijderen

#### Actieve filters opnieuw ordenen

U kunt de volgorde van de filters die op een object zijn toegepast, wijzigen. Als u de filters opnieuw ordent, wordt de volgorde waarin de filters worden toegepast, gewijzigd. Dit kan leiden tot wijzigingen in het gecombineerde filter. Filters boven in de lijst worden eerder toegepast dan filters onder in de lijst.

Over het algemeen geldt dat filters waarmee de binnenkant van een object wordt gewijzigd, zoals het filter Schuine kant binnen, moeten worden toegepast vóór filters waarmee de buitenkant van het object wordt gewijzigd. U kunt bijvoorbeeld het filter Schuine kant binnen het beste toepassen voordat u het filter Schuine kant buiten, Gloed of Schaduw toepast.

- ❖ Als u de volgorde van filters wilt wijzigen, sleept u een filter in de eigenschappencontrole naar een andere positie in de lijst.

### Eén filter verwijderen dat op een geselecteerd object is toegepast

- ❖ Selecteer het filter dat u uit de lijst Filters in de eigenschappencontrole wilt verwijderen en klik vervolgens op de knop Actieve filters verwijderen.

### Alle filters van een geselecteerd object verwijderen

- ❖ Klik in de eigenschappencontrole op de plusknop (+) naast de naam Filters en selecteer vervolgens Geen in het pop-upmenu.

## Actieve filters maken

*Aangepaste actieve filters* zijn stijlen waarvoor de selectie van alle opties voor eigenschappen zijn opgeheven, behalve de optie Filter. Als u een bepaalde combinatie van instellingen voor actieve filters wilt opslaan, maakt u een aangepast actief filter.

### Een aangepast actief filter maken met het deelvenster Stijlen

- 1 Pas actieve-filterinstellingen toe op geselecteerde objecten. Zie “[Actieve filters toepassen](#)” op pagina 131 voor meer informatie.
- 2 Selecteer Nieuwe stijl in het menu Opties van het deelvenster Stijlen.
- 3 Hef de selectie van alle eigenschappen op, behalve van de eigenschap Effect, voer een naam in en klik op OK.

Aan het deelvenster Stijlen wordt een pictogram toegevoegd waarmee wordt aangegeven dat het actieve filter is ingeschakeld.

*Opmerking:* als u nog meer eigenschappen selecteert in het dialoogvenster Nieuwe stijl, wordt de stijl niet meer weergegeven in het pop-upmenu Actieve filters toevoegen in de eigenschappencontrole. De stijl blijft echter wel in het deelvenster Stijlen aanwezig als een typische stijl.

### Een aangepast actief filter op geselecteerde objecten toepassen

- ❖ Klik op het pictogram voor het aangepaste actieve filter in het deelvenster Stijlen.

U kunt een aangepast actief filter een andere naam geven of verwijderen, net als elke andere stijl in het deelvenster Stijlen. U kunt de naam van standaardfilters van Fireworks niet wijzigen of verwijderen.

## Actieve filters opslaan als opdrachten

U kunt een filter opslaan en opnieuw gebruiken door een opdracht te maken op basis van het filter. De opdracht kan worden gebruikt bij batchverwerking.

- 1 Pas de filters toe op het object.
- 2 Wanneer het deelvenster Historie zichtbaar is, selecteert u Venster > Historie.
- 3 Houd Shift ingedrukt en klik op de reeks acties die u als een opdracht wilt opslaan.
- 4 Ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Selecteer in het menu Opties van het deelvenster Historie de optie Opslaan als opdracht.
  - Klik op de knop Opslaan onder in het deelvenster Historie.
- 5 Voer een opdrachtnaam in en klik op OK om de opdracht aan het menu Opdrachten toe te voegen.

# Hoofdstuk 10: Lagen, maskers en overvloeiingen

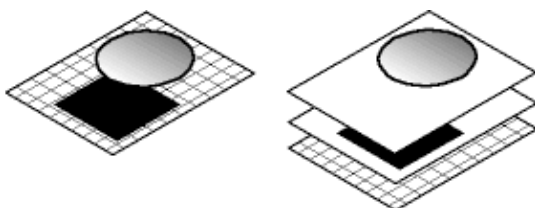
Met lagen wordt een Adobe® Fireworks®-document in afzonderlijke vlakken verdeeld, alsof de componenten van de afbeelding op afzonderlijke lagen overtrekpapier zijn getekend. Een document kan meerdere lagen bevatten, en elke laag kan meerdere sublagen of objecten bevatten. Lagen in Fireworks zijn vergelijkbaar met lagensets in Adobe Photoshop®. Lagen in Photoshop zijn vergelijkbaar met afzonderlijke Fireworks-objecten.

Met een masker kunt u een gedeelte van de onderliggende afbeelding afdekken. U kunt bijvoorbeeld een elliptische vorm als masker boven op een foto plakken. Alle gebieden buiten de ellips verdwijnen, alsof de ellips is uitgesneden en alleen het gedeelte van de afbeelding binnen de ellips wordt weergegeven.

Met overvloeiotechnieken kunt u weer op een andere, creatieve manier afbeeldingen bewerken. U kunt unieke effecten maken door de kleuren in overlappende objecten te laten overvloeien. In Fireworks hebt u de beschikking over diverse overvloei modi om de gewenste effecten op een afbeelding toe te passen.

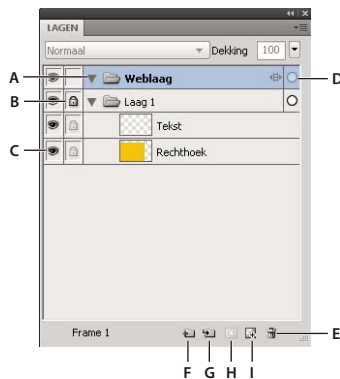
## Lagen

Elk object in een document bevindt zich op een laag. U kunt lagen maken voordat u met tekenen begint of tijdens het tekenen lagen toevoegen als dat nodig is. Het canvas bevindt zich onder alle lagen en is zelf geen laag.



In het deelvenster Lagen wordt de huidige status van alle lagen in het actieve frame of de actieve pagina van een document weergegeven. De naam van de actieve laag is gemarkeerd. De *stapelvolgorde* is de volgorde waarin objecten in het document worden weergegeven. Deze volgorde bepaalt hoe objecten op de ene laag objecten op een andere laag overlappen. De laag die als laatste is gemaakt, wordt boven op de stapel geplaatst. U kunt de volgorde van lagen en objecten op lagen opnieuw rangschikken, sublagen maken en objecten naar die sublagen verplaatsen.

Besturingselementen voor maskers en dekkings- en overvloei modi worden ook in het deelvenster Lagen weergegeven.



A. Laag uitvouwen/samenvouwen B. Laag vergrendelen/ontgrendelen C. Laag tonen/verbergen D. Actieve laag E. Laag verwijderen  
F. Nieuwe laag/Laag dupliceren G. Nieuwe sublaag H. Masker toevoegen I. Nieuwe bitmapafbeelding

## Een laag activeren

Objecten die u tekent, plakt of importeert, worden boven aan de actieve laag geplaatst.


- ❖ Ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Klik in het deelvenster Lagen op de naam van een laag.
  - Selecteer een object op een laag.

## Lagen toevoegen en verwijderen

Via het deelvenster Lagen kunt u nieuwe lagen en sublagen toevoegen, ongewenste lagen verwijderen en bestaande lagen en objecten dupliceren.


### Een laag toevoegen


Een lege laag wordt boven de op dat moment geselecteerde laag ingevoegd. Dit wordt de actieve laag.

- ❖ Ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Klik op de knop Nieuwe laag/Laag dupliceren .
  - Selecteer Bewerken > Invoegen > Laag.
  - Selecteer Nieuwe laag of Nieuwe sublaag in het menu Opties of in het pop-upmenu van het deelvenster Lagen en klik op OK.

### Een laag verwijderen

De laag boven de verwijderde laag wordt de actieve laag. Als de laag die wordt verwijderd, de laatste laag is, wordt er een nieuwe, lege laag gemaakt.

- ❖ Ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Sleep de laag naar het pictogram van de prullenbak  in het deelvenster Lagen.
  - Selecteer de laag en klik op de prullenbak in het deelvenster Lagen.
  - Selecteer de laag en kies Laag verwijderen in het menu Opties of in het pop-upmenu van het deelvenster Lagen.

 U kunt de extensie *Lege lagen verwijderen* gebruiken om alle lege normale lagen en weblagen te verwijderen uit alle frames en pagina's in het huidige document. Deze extensie is verkrijgbaar op [http://www.adobe.com/go/learn\\_fw\\_deleteemptylayers\\_nl](http://www.adobe.com/go/learn_fw_deleteemptylayers_nl).



## Een laag en objecten dupliceren

Een dubbele laag bevat dezelfde objecten als de momenteel geselecteerde laag. Geduplicateerde objecten behouden de dekking en overvloeimodus van de oorspronkelijke objecten. U kunt de geduplicateerde objecten wijzigen zonder dat dit van invloed is op de oorspronkelijke objecten.

- ❖ Ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Sleep een laag naar de knop Nieuwe laag/Laag dupliceren.
  - Selecteer een laag en kies Laag dupliceren in het menu Opties of in het pop-upmenu van het deelvenster Lagen. Selecteer vervolgens het aantal lagen dat u wilt dupliceren en de plaats van de lagen in de stapelvolgorde. Omdat de weblaag altijd de bovenste laag is, plaatst u een laag met de optie Bovenaan direct onder de weblaag.

## Een object dupliceren

- ❖ Houd Alt ingedrukt (Windows) of houd Option ingedrukt (Mac OS) en sleep een object.

## Lagen uitvouwen of samenvouwen

U kunt de weergave van lagen samenvouwen om te voorkomen dat het deelvenster Lagen onoverzichtelijk wordt. Als u specifieke objecten op een laag wilt weergeven of selecteren, vouwt u de laag uit.

- Als u maar één laag wilt uitvouwen of samenvouwen, kikt u op het driehoekje links van de naam van de laag.
- Als u alle lagen wilt uitvouwen of samenvouwen, houdt u Alt ingedrukt (Windows) of houdt u Option ingedrukt (Mac OS) en klikt u op het driehoekje links van de naam van de laag.

## Lagen ordenen

U kunt lagen en objecten in een document ordenen door ze een naam te geven en ze opnieuw te rangschikken in het deelvenster Lagen. U kunt objecten op één en dezelfde laag of van de ene naar de andere laag verplaatsen.

Als u lagen en objecten in het deelvenster Lagen verplaatst, verandert de volgorde waarin objecten op het canvas worden weergegeven. Objecten die zich helemaal bovenaan in een laag bevinden, worden boven andere objecten in die laag op het canvas weergegeven. Objecten op de bovenste laag worden vóór objecten op lagere lagen weergegeven.

**Opmerking:** *het deelvenster Lagen schuift automatisch mee wanneer u een laag of een object naar een positie sleept buiten de grenzen van het gebied dat wordt weergegeven.*

## Een laag of een object een naam geven

- 1 Dubbelklik op een laag of een object in het deelvenster Lagen.
- 2 Typ een nieuwe naam voor de laag of het object en druk op Enter.

**Opmerking:** *hoewel u de naam van de weblaag niet kunt wijzigen, kunt u de namen van de sublagen en webobjecten van de weblaag, zoals segmenten en hotspots, wel wijzigen.*

## Eén laag of object verplaatsen


- ❖ Sleep de laag of het object naar een nieuwe locatie in het deelvenster Lagen.

## Alle geselecteerde objecten op een laag verplaatsen

- ❖ Ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Sleep het keuzerondje naast de naam van de laag naar een andere laag.
  - Klik eenmaal in de rechterkolom van de doellaag.

*Opmerking: een bovenliggende laag kan niet naar de bijbehorende onderliggende laag worden gesleept.*

## Lagen en objecten beveiligen

Als u een afzonderlijk object vergrendelt, voorkomt u dat het object wordt geselecteerd of bewerkt. Als u een laag vergrendelt, beveiligt u alle objecten op die laag. Een pictogram van een hangslotje  geeft aan dat een item is vergrendeld. Met de functie Eén laag bewerken beveiligt u objecten op alle lagen en sublagen, behalve op de actieve laag. Deze objecten kunnen nu niet meer worden geselecteerd en bewerkt. U kunt objecten en lagen ook beveiligen door ze te verbergen.

*Opmerking: verborgen lagen en objecten worden niet in een document opgenomen als u een document exporteert. Objecten op de weblaag kunnen altijd worden geëxporteerd, of ze nu zijn verborgen of niet. Zie “[Exporteren uit de werkruimte](#)” op pagina 253 voor meer informatie over exporteren.*

## Objecten en lagen vergrendelen


- Als u een object wilt vergrendelen, klikt u op het vierkantje in de kolom direct links van de naam van het object.
- Als u een laag wilt vergrendelen, klikt op het vierkantje in de kolom direct links van de naam van de laag.
- Als u meerdere lagen wilt vergrendelen, sleept u de aanwijzer over de kolom Vergrendelen in het deelvenster Lagen.
- Als u alle lagen wilt ontgrendelen, selecteert u Alles vergrendelen of Alles ontgrendelen in het menu Opties of in het pop-upmenu van het deelvenster Lagen.

## De functie Eén laag bewerken in- of uitschakelen

- ❖ Selecteer Eén laag bewerken in het menu Opties of in het pop-upmenu van het deelvenster Lagen.

Een vinkje geeft aan dat de optie Eén laag bewerken actief is.

## Objecten en lagen weergeven of verbergen

- Als u een laag of objecten op een laag wilt weergeven of verbergen, klikt u op het vierkantje in de eerste kolom links van de naam van een laag of object. Met het oogpictogram  wordt aangegeven dat een laag of object zichtbaar is.
- Als u meerdere lagen of objecten wilt weergeven of verbergen, sleept u in het deelvenster Lagen de aanwijzer over de kolom Oog.
- Als u alle lagen wilt weergeven of verbergen, selecteert u Alles tonen of Alles verbergen in het menu Opties of in het pop-upmenu van het deelvenster Lagen.

## Overige lagen verbergen of vergrendelen

U kunt alle lagen behalve de huidige laag verbergen of vergrendelen, zodat u een logo of pictogram zeer precies kunt bewerken.


- 1 Selecteer in het deelvenster Lagen de laag waaraan u wilt werken.
- 2 Selecteer Opdrachten > Document > Overige lagen verbergen, of selecteer Opdrachten > Document > Overige lagen vergrendelen.

## Objecten samenvoegen in het deelvenster Lagen

U kunt objecten in het deelvenster Lagen samenvoegen om het deelvenster overzichtelijk te houden. In het deelvenster Lagen hoeven objecten en bitmaps die moeten worden samengevoegd, niet aangrenzend te zijn of zich op dezelfde laag te bevinden.

Het samenvoegen van objecten en bitmaps naar een onderliggend niveau heeft als resultaat dat alle geselecteerde vector- en bitmapobjecten worden samengevoegd in het bitmapobject dat zich direct onder het onderste object bevindt dat is geselecteerd. Het resultaat is één bitmapobject. Vector- en bitmapobjecten kunnen niet afzonderlijk worden bewerkt als ze eenmaal zijn samengevoegd en de vectorobjecten kunnen niet meer worden bewerkt.

- 1 Selecteer in het deelvenster Lagen het object dat u met een bitmapobject wilt samenvoegen. Houd Shift of Ctrl ingedrukt en klik om meerdere objecten te selecteren.

 *U kunt de inhoud van een geselecteerde laag samenvoegen in het bovenste bitmapobject op de laag, direct onder de geselecteerde laag.*

- 2 Ga op een van de volgende manieren te werk:

- Selecteer Verenigen naar lager gelegen in het menu Opties van het deelvenster Lagen.
- Selecteer Wijzigen > Verenigen naar lager gelegen.
- Klik met de rechtermuisknop (Windows) of houd Control ingedrukt en klik (Mac OS) op de geselecteerde objecten op het canvas en selecteer Verenigen naar lager gelegen.

**Opmerking:** *de opdracht Verenigen naar lager gelegen heeft geen invloed op segmenten, hotspots of knoppen.*

## Objecten distribueren naar lagen

Als een laag veel objecten bevat, kunt u voorkomen dat de laag onoverzichtelijk wordt door de objecten te verdelen over nieuwe lagen. Er worden dan nieuwe lagen gemaakt op hetzelfde niveau als de hoofdlaag. Daarnaast krijgen de nieuw gemaakte lagen dezelfde lagenhiërarchie. Als u door elkaar geplaatste objecten verdeelt, kunt u objecten beter bewerken.

- 1 Selecteer de laag die de objecten bevat die u wilt verdelen.
- 2 Selecteer Opdrachten > Document > Verdelen over lagen.

## Lagen delen

Wanneer een laag wordt gedeeld door meerdere pagina's of frames, kunt u een object op een laag bewerken en het object op alle pagina's of frames bijwerken. Deel lagen als u objecten zoals achtergrondelementen op alle pagina's van een website of op alle frames van een animatie wilt weergeven.

Voor meer informatie raadpleegt u [http://www.adobe.com/go/learn\\_fw\\_usingpagesstates\\_nl](http://www.adobe.com/go/learn_fw_usingpagesstates_nl)

**Opmerking:** *Sublagen kunnen niet worden gedeeld door pagina's of frames. Selecteer de bovenliggende laag als u wilt delen.*

## De geselecteerde laag delen met meerdere frames

- ❖ Ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Selecteer Laag delen over frames in het menu Opties of in het pop-upmenu van het deelvenster Lagen.
  - Selecteer Nieuwe laag in het menu Opties of in het pop-upmenu van het deelvenster Lagen en selecteer Laag delen over frames.

Bij de lagen die worden gedeeld door meerdere frames, wordt een filmpictogram weergegeven in het deelvenster Lagen.

## De geselecteerde laag delen met meerdere pagina's

- ❖ Selecteer Laag delen over pagina's in het menu Opties of in het pop-upmenu van het deelvenster Lagen.

Bij de lagen die worden gedeeld door meerdere pagina's, wordt een paginapictogram weergegeven in het deelvenster Lagen.

### Het delen van een laag uitschakelen

- 1 Selecteer de gedeelde laag en hef de selectie van Laag delen over frames op in het menu Opties of in het pop-upmenu van het deelvenster Lagen.
- 2 Geef aan hoe objecten naar frames moeten worden gekopieerd:
  - De inhoud van de gedeelde laag moet alleen in het huidige frame worden behouden.
  - De inhoud van de gedeelde laag moet naar alle frames worden gekopieerd.

### De weblaag gebruiken

De weblaag wordt in elk document als de bovenste laag weergegeven. Deze laag bevat webobjecten, zoals segmenten en hotspots, die worden gebruikt om interactieve elementen aan geëxporteerde Fireworks-documenten toe te wijzen.

U kunt het delen van de weblaag niet uitschakelen, de weblaag niet verwijderen, dupliceren of verplaatsen en de naam van deze laag niet wijzigen. U kunt objecten op de weblaag ook niet samenvoegen. Deze wordt altijd door alle frames van een pagina gedeeld, en webobjecten zijn zichtbaar op elk frame van een pagina.

### De naam van een segment of hotspot op de weblaag wijzigen

- 1 Dubbelklik op het segment of de hotspot in het deelvenster Lagen.
- 2 Typ de nieuwe naam en klik vervolgens buiten het venster of druk op Enter.

*Opmerking: de nieuwe naam wordt gebruikt wanneer het segment wordt geëxporteerd.*

### Gegroepeerde Photoshop-lagen importeren

Als u Photoshop-bestanden met lagen importeert, wordt elke laag als een afzonderlijk object op één Fireworks-laag geplaatst. Gegroepeerde lagen worden als afzonderlijke lagen geïmporteerd, alsof de lagen eerst in Photoshop worden gedegroepeerd voordat ze in Fireworks worden geïmporteerd. Bij het importeren gaan de effecten van bijknippen op gegroepeerde Photoshop-lagen verloren.

## Maskers

Met maskers kunt u gedeelten van een object of afbeelding weergeven of verbergen. U kunt diverse maskertechnieken op objecten toepassen om allerlei creatieve effecten te bereiken.

Een masker kan als een deegvorm fungeren, waarbij onderliggende objecten of afbeeldingen worden uitgesneden of bijgeknipt. Andere maskertechnieken geven een effect van een beslagen raam, waarbij gedeelten van de objecten achter dat raam worden onthuld of verborgen.

U kunt een maskerobject maken van een vectorobject (een vectormasker) of een bitmapobject (een bitmapmasker). U kunt ook meerdere objecten of gegroepeerde objecten gebruiken om een masker te maken en u kunt tekst gebruiken (waarbij een vectormasker wordt gemaakt). Nadat u een masker hebt gemaakt, kunt u de positie van de gemaskerde selectie op het canvas aanpassen of het uiterlijk van het masker wijzigen. U kunt ook transformaties op het masker als geheel toepassen of op de afzonderlijke componenten van een masker.

## Vectormaskers

*Vectormaskers*, die ook wel uitknippaden of inplakitems worden genoemd, worden gebruikt in vectorillustratietoepassingen. Met het vectormaskerobject worden de onderliggende objecten uitgesneden of bijgeknipt aan de hand van de vorm van het objectpad, alsof er met een vormpje koekjes uit deeg worden gesneden.



*Een toegepast vectormasker waarbij de padomtrek is gebruikt*

Wanneer u een vectormasker maakt, wordt er een miniatuur van het masker met het pictogram van een pen in het deelvenster Lagen weergegeven.



*Een miniatuur van een vectormasker in het deelvenster Lagen*

Wanneer u een vectormasker selecteert, wordt in de eigenschappencontrole informatie weergegeven over de manier waarop het masker is toegepast. Op de onderste helft van de eigenschappencontrole worden extra eigenschappen weergegeven waarmee u de lijn en vulling van het maskerobject kunt bewerken.

Standaard wordt bij het toepassen van vectormaskers de padomtrek gebruikt, maar u kunt de maskers ook op andere manieren toepassen.

## Bitmapmaskers

Bitmapmaskers in Fireworks zijn vergelijkbaar met laagmaskers in Photoshop omdat ook in Fireworks de pixels van het maskerobject van invloed zijn op de zichtbaarheid van de onderliggende objecten.



*Oorspronkelijke objecten en een toegepast bitmapmasker waarbij de grijswaardenweergave is gebruikt*

U kunt bitmapmaskers op twee manieren toepassen:

- U kunt een bestaand object gebruiken om andere objecten te maskeren. Deze techniek is vergelijkbaar met het toepassen van een vectormasker.

- U kunt een *leeg masker* maken. Lege maskers zijn in eerste instantie transparant of ondoorzichtig. Een transparant (of wit) masker toont de gemaskerde objecten helemaal en een ondoorzichtig (of zwart) masker verbergt het gemaskerde object volledig. U kunt de bitmapgereedschappen gebruiken om op het masker te tekenen of het masker te wijzigen om de onderliggende objecten te onthullen of te verbergen.

Wanneer u een bitmapmasker maakt, wordt in de eigenschappencontrole informatie weergegeven over de manier waarop het masker is toegepast. Als u een bitmapgereedschap selecteert wanneer er een bitmapmasker is geselecteerd, worden in de eigenschappencontrole de eigenschappen van het masker en de opties voor het geselecteerde gereedschap weergegeven.

Standaard worden de meeste bitmapmaskers toegepast met de bijbehorende grijswaardenweergave, maar u kunt ze ook toepassen met het alfakanaal van het bitmapmasker.

## Een masker maken van een bestaand object

Wanneer u een vectorobject als masker gebruikt, kunt u de padomtrek gebruiken om andere objecten bij te knippen of uit te snijden. Wanneer u een bitmapobject als masker gebruikt, is de helderheid van de pixels van het bitmapobject of de transparantie van het bitmapobject van invloed op de zichtbaarheid van andere objecten.

## Objecten verbergen door de opdracht Plakken als masker te gebruiken

Met de opdracht Plakken als masker kunt u maskers maken door een object of groep gedeeltelijk te bedekken met een ander object. Met Plakken als masker maakt u een vectormasker of een bitmapmasker.

- 1 Selecteer het object dat u als masker wilt gebruiken. Houd Shift ingedrukt en klik om meerdere objecten te selecteren.

**Opmerking:** als u meerdere objecten als masker gebruikt, wordt er in Fireworks altijd een vectormasker gemaakt, zelfs als beide objecten bitmaps zijn.

- 2 Plaats de selectie zodanig dat deze het gewenste object of de gewenste groep overlapt.

De selectie kan vóór of achter de objecten worden geplaatst die moeten worden gemaskerd.



- 3 Selecteer Bewerken > Knippen om de objecten uit te knippen die u als masker wilt gebruiken.
- 4 Selecteer het object of de groep die u wilt maskeren.

Als u meerdere objecten maskert, moeten ze zijn gegroepeerd.



- 5 Ga op een van de volgende manieren te werk:
- Selecteer Bewerken > Plakken als masker.
  - Selecteer Wijzigen > Masker > Plakken als masker.



*Een masker dat op een afbeelding met een zwart canvas is toegepast*

### Objecten maskeren met de opdracht Plakken in

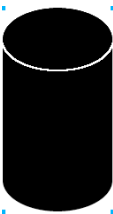
.Het gemaakte masker is een vectormasker of een bitmapmasker, afhankelijk van het type maskerobject dat u gebruikt. Met de opdracht Plakken in maakt u een masker door een gesloten pad of bitmapobject te vullen met andere objecten: vectorafbeeldingen, tekst of bitmapafbeeldingen. Het pad wordt soms ook wel uitknippad genoemd en de items die het pad bevat worden inhoud of inplakitem genoemd. Inhoud die buiten het uitknippad valt, wordt verborgen.

- 1 Selecteer de objecten die u als inplakitem wilt gebruiken.
- 2 Plaats het object of de objecten zodanig dat ze het object overlappen waarin u de inhoud wilt plakken.

**Opmerking:** de stapelvolgorde is niet belangrijk, zolang de objecten die u als inplakitem wilt gebruiken, geselecteerd blijven. Deze objecten kunnen zich boven of onder het maskerobject in het deelvenster Lagen bevinden.



- 3 Selecteer Bewerken > Knippen om de objecten naar het Klembord te verplaatsen.
- 4 Selecteer het object waarin u de inhoud wilt plakken. Dit object wordt nu als masker gebruikt (het uitknippad).



- 5 Selecteer Bewerken > Plakken in.

De objecten die u hebt geplakt, bevinden zich in het maskerobject of zijn geknipt door het maskerobject.



### Tekst als masker gebruiken

Tekstmaskers zijn een type vectormaskers die u op dezelfde manier toepast als maskers waarbij bestaande objecten worden gebruikt. De tekst is het maskerobject. Over het algemeen past u een tekstmasker toe door de padomtrek van het masker te gebruiken, maar u kunt een tekstmasker ook toepassen door de grijswaardenweergave van het tekstmasker te gebruiken.



*Een toegepast tekstmasker waarbij de maskeromtrek is gebruikt*

### Automatisch vectormasker gebruiken

Met Automatisch vectormasker past u vooraf gedefinieerde patronen toe als vectormaskers op bitmap- en vectorobjecten. U kunt de vormgeving en andere eigenschappen van automatische vectormaskers later bewerken.

- 1 Selecteer de bitmap- of vectorobjecten.
- 2 Selecteer Opdrachten > Creatief > Automatisch vectormasker.
- 3 Selecteer het type masker en klik op Toepassen.

### Maskerobjecten waarbij het deelvenster Lagen wordt gebruikt

U kunt het snelste een leeg, transparant bitmapmasker toevoegen via het deelvenster Lagen. Via het deelvenster Lagen kunt u een wit masker aan een object toevoegen en het masker aanpassen door met de bitmapgereedschappen op het masker te tekenen.

- 1 Selecteer het object waarop u een masker wilt toepassen.
- 2 Klik onder aan het deelvenster Lagen op de knop Masker toevoegen.  
Er wordt een leeg masker op het geselecteerde object toegepast. In het deelvenster Lagen wordt een miniatuur voor het lege masker weergegeven.
- 3 (Optioneel) Als het gemaskerde object een bitmap is, gebruikt u een van selectiekader- of lassogereedschappen om een pixelselectie te maken.
- 4 Selecteer een bitmapgereedschap voor verven in het deelvenster Gereedschappen.
- 5 Stel de gereedschapsopties in de eigenschappencontrole in.



- 6 Teken op het lege masker terwijl het masker is geselecteerd. In de gebieden waar u tekent, wordt het onderliggende gemaskerde object verborgen.



Afbeelding waarop een masker is toegepast



Het masker zoals het in het deelvenster Lagen wordt weergegeven

## Objecten maskeren met de opdrachten Onthullen en Verbergen

Het submenu Wijzigen > Masker bevat meerdere opties voor het toepassen van lege bitmapmaskers op objecten:

**Alles onthullen** Hiermee past u een leeg, transparant masker op een object toe en onthult u het hele object. U kunt ook in het deelvenster Lagen op de knop Masker toevoegen klikken om hetzelfde effect te bereiken.

**Alles verbergen** Hiermee past u een leeg, ondoorzichtig masker op een object toe en verbergt u het hele object.

**Selectie onthullen** Deze opdracht kunt u alleen gebruiken bij pixelselecties. Met de opdracht Selectie onthullen past u een transparant pixelmasker toe op basis van de huidige pixelselectie. De andere pixels in het bitmapobject worden verborgen. U kunt hetzelfde effect ook bereiken door een pixelselectie te maken en op de knop Masker toevoegen te klikken.

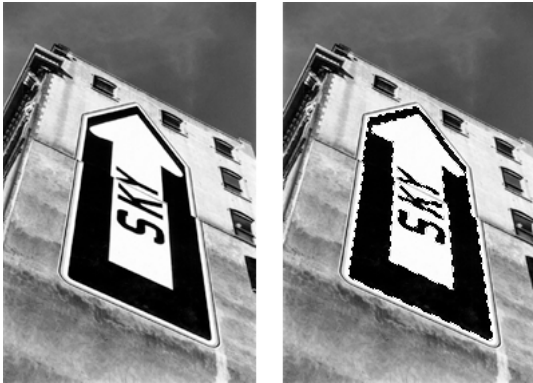
**Selectie verbergen** Deze opdracht kunt u alleen gebruiken bij pixelselecties. Met de opdracht Selectie verbergen past u een ondoorzichtig pixelmasker toe op basis van de huidige pixelselectie. De andere pixels in het bitmapobject worden weergegeven. U kunt hetzelfde effect ook bereiken door een pixelselectie te maken en Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt te houden en op de knop Masker toevoegen te klikken.

### Alles onthullen en Alles verbergen gebruiken om een masker te maken

- 1 Selecteer het object waarop u een masker wilt toepassen.
- 2 Selecteer Wijzigen > Masker > Alles onthullen om het object weer te geven. Selecteer Wijzigen > Masker > Alles verbergen om het masker te verbergen.
- 3 Selecteer een bitmapgereedschap voor verven in het deelvenster Gereedschappen.
- 4 Stel de gereedschapsopties in de eigenschappencontrole in.  
Als u een masker voor Alles verbergen hebt toegepast, moet u een kleur selecteren, maar geen zwart.
- 5 Teken op het lege masker. In de gebieden waar u tekent, wordt het onderliggende gemaskerde object verborgen of weergegeven, afhankelijk van het type masker dat u hebt toegepast.

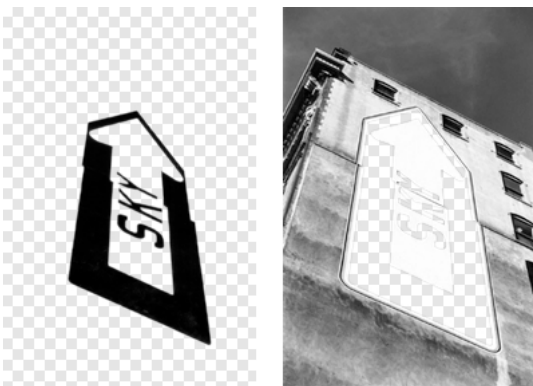
## Selectie onthullen en Selectie verbergen gebruiken om een masker te maken

- 1 Selecteer de toverstaf of een ander selectiekader of lasso in het deelvenster Gereedschappen.
- 2 Selecteer pixels in een bitmap.



Originele afbeelding; pixels die zijn geselecteerd met de toverstaf

- 3 Selecteer Wijzigen > Masker > Selectie onthullen om het gebied weer te geven dat door de pixelselectie is gedefinieerd. Selecteer Wijzigen > Masker > Selectie verbergen om het gebied te verbergen.



De resultaten van de opdrachten Selectie onthullen en Selectie verbergen

Er is een bitmapmasker toegepast op basis van een pixelselectie. U kunt met de bitmapgereedschappen in het deelvenster Gereedschappen het masker verder bewerken om de resterende pixels van het gemaskerde object weer te geven of te verbergen.

## Laagmaskers van Photoshop importeren en exporteren

In Photoshop kunt u afbeeldingen maskeren met laagmaskers of gegroepeerde lagen. Vanuit Fireworks kunt u afbeeldingen importeren waarop laagmaskers zijn toegepast. U behoudt echter de mogelijkheid om deze te bewerken. Laagmaskers worden geïmporteerd als bitmapmaskers.

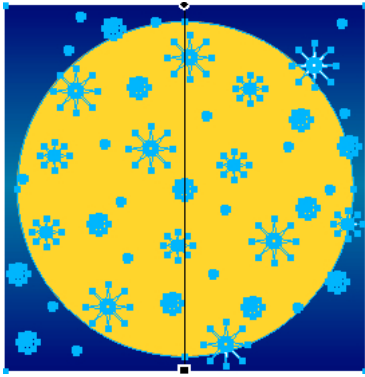
Fireworks-maskers kunnen ook naar Photoshop worden geëxporteerd. Ze worden naar Photoshop-laagmaskers geconverteerd. Als de gemaskerde objecten tekst bevatten en u wilt de mogelijkheid behouden om de tekst in Photoshop te bewerken, moet u bij het exporteren de optie Bewerkbaarheid boven weergave behouden selecteren.

**Opmerking:** als er tekst als maskerobject is gebruikt, wordt deze tekst naar een bitmap geconverteerd en kan niet meer als tekst worden bewerkt nadat de bitmap eenmaal in Photoshop is geïmporteerd.

## Objecten groeperen om een masker te vormen

Als u twee of meer objecten groepeert om een masker te maken, wordt het bovenste object het maskerobject. Het type van dit bovenste object bepaalt het type masker (vector- of bitmapmasker).

- 1 Houd Shift ingedrukt en klik op twee of meer overlappende objecten.



U kunt objecten van meerdere lagen selecteren.

- 2 Selecteer Wijzigen > Masker > Groeperen als masker.



## Maskers selecteren en verplaatsen

### Maskers en gemaskerde objecten selecteren met maskerminiaturen

In het deelvenster Lagen kunt u met miniaturen het masker of de gemaskerde objecten gewoon selecteren en bewerken, zonder dat dit van invloed is op de andere objecten.

Wanneer u de maskerminiatuur selecteert, wordt in het deelvenster Lagen naast deze miniatuur het maskerpictogram weergegeven. In de eigenschappencontrole worden de eigenschappen van het masker weergegeven. U kunt deze hier bewerken.

- Als u een masker wilt selecteren, klikt u op de miniatuur van het masker in het deelvenster Lagen.
- Als u een gemaskerd object wilt selecteren, klikt u op de miniatuur van het gemaskerde object in het deelvenster Lagen.

### Maskers en gemaskerde objecten selecteren met het gereedschap Subselectie

Gebruik het gereedschap Subselectie om afzonderlijke maskers en gemaskerde objecten op het canvas te selecteren, zonder de andere componenten van het masker te selecteren. In de eigenschappencontrole worden de eigenschappen voor het geselecteerde object weergegeven.

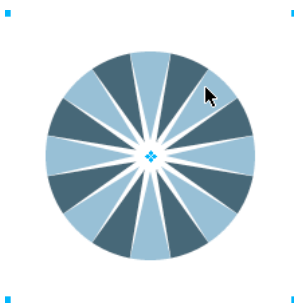
- ❖ Klik met het gereedschap Subselectie op het object op het canvas.

### Maskers en gemaskerde objecten verplaatsen

U kunt maskers en gemaskerde objecten verplaatsen. U kunt ze samen of afzonderlijk verplaatsen.

#### Een masker en de bijbehorende gemaskerde objecten samen verplaatsen

- 1 Selecteer met het gereedschap Aanwijzer het masker op het canvas.
- 2 Sleep het masker naar een nieuwe locatie, maar sleep de verplaatsingshandgreep niet, behalve als u het gemaskerde object afzonderlijk van het masker wilt verplaatsen.



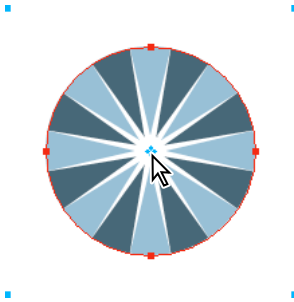
#### Maskers en gemaskerde objecten afzonderlijk verplaatsen door de koppeling te verbreken

- 1 Klik in het deelvenster Lagen op het koppelingspictogram op het masker.  
Hiermee verbreekt u de koppeling tussen maskers en gemaskerde objecten, zodat ze afzonderlijk kunnen worden verplaatst.
- 2 Selecteer de miniatuur van een masker of een gemaskerd object.
- 3 Sleep het object of de objecten met het gereedschap Aanwijzer naar het canvas.  
*Opmerking: Als er meer dan een gemaskerd object is geselecteerd, worden alle gemaskerde objecten samen verplaatst.*
- 4 Als u de koppeling tussen de gemaskerde objecten en het masker weer wilt herstellen, klikt u tussen de maskerminiaturen in het deelvenster Lagen.

#### Een masker afzonderlijk verplaatsen met de verplaatsingshandgreep van het masker

- 1 Selecteer met het gereedschap Aanwijzer het masker op het canvas.

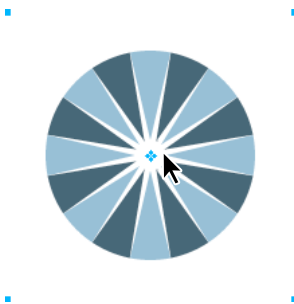
- 2 Selecteer het gereedschap Subselectie en sleep de verplaatsingshandgreep van het masker naar een nieuwe locatie.



### Gemaskerde objecten afzonderlijk van het masker verplaatsen met de verplaatsingshandgreep

- 1 Selecteer met het gereedschap Aanwijzer het masker op het canvas.
- 2 Sleep de verplaatsingshandgreep naar een nieuwe locatie.

De objecten worden verplaatst zonder dat dit van invloed is op de positie van het masker.



*Opmerking: als er meer dan een gemaskerd object is, worden alle gemaskerde objecten samen verplaatst.*

### Gemaskerde objecten afzonderlijk van elkaar verplaatsen

- ❖ Klik met het gereedschap Subselectie op het object om het object te selecteren en sleep het object.

Dit is de enige manier om een afzonderlijk gemaskerd object te selecteren en te verplaatsen, zonder andere gemaskerde objecten te verplaatsen.

## Maskers bewerken

Door de positie, vorm en kleur van een masker te wijzigen, kunt u de zichtbaarheid van gemaskerde objecten wijzigen. U kunt ook het maskertype wijzigen en de manier waarop het wordt toegepast. Verder kunnen maskers worden vervangen, uitgeschakeld of verwijderd. De resultaten van het bewerken van een masker zijn meteen zichtbaar in de miniatuurafbeelding van het deelvenster Lagen, ook al is het maskerobject zelf niet op het canvas te zien.

Gemaskerde objecten kunnen ook worden gewijzigd. U kunt gemaskerde objecten opnieuw rangschikken zonder het masker te verplaatsen. U kunt ook extra gemaskerde objecten aan een bestaande maskergroep toevoegen.

### De vorm van een geselecteerd masker wijzigen

- ❖ Ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Teken met een van de bitmaptekengereedschappen op een bitmapmasker.
  - Verplaats de punten van een vectormaskerobject met het gereedschap Subselectie.

## De kleur van een geselecteerd masker wijzigen

- Gebruik voor bitmapmaskers in grijswaarden de bitmapgereedschappen om op het masker in uiteenlopende grijswaarden te tekenen.
- Wijzig voor vectormaskers in grijswaarden de kleur van het maskerobject.

*Opmerking: gebruik lichte kleuren om de gemaskerde objecten weer te geven en donkere kleuren om de gemaskerde objecten te verbergen.*

## Meer maskerobjecten aan een masker toevoegen

- 1 Selecteer Bewerken > Knippen om de geselecteerde objecten uit te knippen die u wilt toevoegen.
- 2 Selecteer in het deelvenster Lagen de miniatuur van het gemaskerde object.
- 3 Selecteer Bewerken > Plakken als masker.
- 4 Selecteer Toevoegen wanneer u wordt gevraagd of u het bestaande masker wilt vervangen of een object aan het masker wilt toevoegen.

## Een masker wijzigen met de transformatiegereedschappen

- 1 Selecteer met het gereedschap Aanwijzer het masker op het canvas.
- 2 Gebruik een transformatiegereedschap of een opdracht in het submenu Wijzigen > Transformeren om een transformatie op het masker toe te passen.

U kunt een transformatie alleen op het maskerobject toepassen door eerst de koppeling tussen het masker en de maskerobjecten te verbreken in het deelvenster Lagen en vervolgens de transformatie uit te voeren.

## Gemaskerde objecten aan een gemaskerde selectie toevoegen

- 1 Selecteer Bewerken > Knippen om de geselecteerde objecten uit te knippen die u wilt toevoegen.
- 2 Selecteer in het deelvenster Lagen de miniatuur van het gemaskerde object.
- 3 Selecteer Bewerken > Plakken in.

*Opmerking: als u de opdracht Plakken in gebruikt voor een bestaand masker, worden de vulling en de lijn van het maskerobject alleen weergegeven als het oorspronkelijke masker is toegepast met de vulling en de lijn van het masker.*

## Een masker vervangen

- 1 Selecteer Bewerken > Knippen om de geselecteerde objecten uit te knippen die u als masker wilt gebruiken.
- 2 Selecteer de miniatuur van het gemaskerde object in het deelvenster Lagen en selecteer Bewerken > Plakken als masker.
- 3 Klik op Vervangen wanneer u wordt gevraagd of u het bestaande masker wilt vervangen of een object aan het masker wilt toevoegen.

## Een geselecteerd masker uitschakelen of inschakelen

Als u een masker uitschakelt, wordt het tijdelijk verborgen.

- ❖ Ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Selecteer Masker uitschakelen of Masker inschakelen in het menu Opties van het deelvenster Lagen.
  - Selecteer Wijzigen > Masker > Masker uitschakelen of Wijzigen > Masker > Masker inschakelen.

Er verschijnt een rode X op de maskerminiatuur wanneer het masker wordt uitgeschakeld. Als u op de rode X klikt, wordt het masker weer ingeschakeld.

## Een geselecteerd masker verwijderen

Als u een masker verwijdert, wordt het masker permanent gewist.

1 Ga op een van de volgende manieren te werk:

- Selecteer Masker verwijderen in het menu Opties van het deelvenster Lagen.
- Selecteer Wijzigen > Masker > Masker verwijderen.
- Sleep de maskermینیatuur naar het pictogram van de prullenbak in het deelvenster Lagen.

2 Kies of u het effect van het masker op de gemaskerde objecten wilt toepassen of wilt negeren voordat u het masker verwijdert:

**Toepassen** Hiermee behoudt u de wijzigingen die u in het object hebt aangebracht, maar het masker kan niet meer worden bewerkt. Als het object dat wordt gemaskerd, een vectorobject is, worden het masker en het vectorobject naar één bitmapafbeelding geconverteerd.

**Negeren** Hiermee worden de wijzigingen die u hebt aangebracht, genegeerd en wordt de oorspronkelijke vorm van het object weer hersteld.

**Annuleren** Hiermee annuleert u het verwijderen en laat u het masker intact.

## De manier wijzigen waarop maskers worden toegepast

Wanneer u een masker hebt geselecteerd, kunt u in de eigenschappencontrole de manier wijzigen waarop het masker wordt toegepast. Als de eigenschappencontrole is geminimaliseerd, klikt u op de pijl om alle eigenschappen weer te geven.

Bij de toepassing van vectormaskers wordt standaard de padomtrek van de maskers gebruikt. Als u bij het maken van maskers de vulling en de lijn van het masker weergeeft, levert dit hetzelfde resultaat op als bij het gebruik van de opdracht Plakken in.



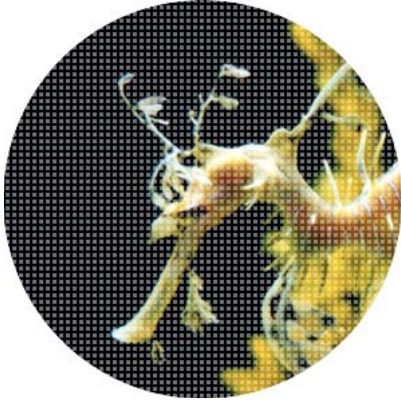
*Een vectormasker dat is toegepast met de padomtrek van het masker en met de optie Vulling en lijn tonen ingeschakeld*

Als u een bitmapmasker toepast en het bijbehorende alfakanaal gebruikt, kunt u een masker maken dat veel weg heeft van een vectormasker dat is toegepast met de padomtrek van het vectormasker. De transparantie van het maskerobject is van invloed op de zichtbaarheid van het object waarop het masker wordt toegepast.



*Een toegepast bitmapmasker waarbij het alfakanaal is gebruikt*

Zowel vector- als bitmapmaskers kunnen worden toegepast met de grijswaardenweergave van de maskers. De lichtheid van de pixels van het masker bepaalt hoeveel van het gemaskerde object wordt weergegeven. Met de lichte pixels wordt het gemaskerde object weergegeven en met de donkere pixels wordt de afbeelding uitgenomen en de achtergrond zichtbaar. Met deze techniek kunt u interessante effecten bereiken als het maskerobject een patroon of een verloopvulling bevat.



*Een vectormasker met een patroonvulling die is toegepast met de grijswaardenweergave*

U kunt vectormaskers naar bitmapmaskers converteren, maar u kunt geen bitmapmaskers naar vectormaskers converteren.

### **Een vectormasker toepassen met de padomtrek van het masker**

- ❖ Selecteer Padomtrek in de eigenschappencontrole wanneer u een vectormasker selecteert.

### **De vulling en de lijn van een vectormasker weergeven**

- ❖ Selecteer Vulling en lijn tonen in de eigenschappencontrole wanneer u een vectormasker met de padomtrek van het masker hebt toegepast.

### **Een bitmapmasker toepassen met het alfakanaal van het masker**

- ❖ Selecteer Alfakanaal in de eigenschappencontrole wanneer u een bitmapmasker hebt geselecteerd.

### **Een vector- of bitmapmasker toepassen met de grijswaardenweergave van het masker**

- ❖ Selecteer Grijswaardenweergave in de eigenschappencontrole wanneer u een masker hebt geselecteerd.

### **Een vectormasker naar een bitmapmasker converteren**

- 1 Selecteer in het deelvenster Lagen de miniatuur van het maskerobject.
- 2 Selecteer Aanpassen > Selectie samenvoegen.

## **Overvloeiën en transparantie**

Bij samenstellen wordt de transparantie- of kleurinteractie van twee of meer overlappende objecten gevarieerd. In Fireworks kunt u met overvloei modi samengestelde afbeeldingen maken.



## Overvloei modi

Wanneer u een overvloei modus selecteert, wordt deze volledig op de geselecteerde objecten toegepast. Op verschillende objecten in een document of op een laag kunnen verschillende overvloei modi worden toegepast.

Wanneer objecten met verschillende overvloei modi worden gegroepeerd, worden de afzonderlijke overvloei modi overschreven door de overvloei modus van de groep. Als de groepering van de objecten wordt opgeheven, wordt de afzonderlijke overvloei modus van elk object weer hersteld.

***Opmerking:** overvloei modi binnen een symbool worden genegeerd wanneer u de bewerkingsmodus voor symbolen afsluit.*

### Elementen in een overvloei modus

**Overvloei kleur** Dit is de kleur waarop de overvloei modus wordt toegepast.

**Dekking** Dit is de mate van transparantie waarop de overvloei modus wordt toegepast.

**Basiskleur** Dit is de kleur van de pixels onder de overvloei kleur.

**Resulterende kleur** Dit is het resultaat van het effect van de overvloei kleur op de basiskleur.

### Overvloei modi

Het gebruik van kleurtoon, verzadiging en de kleurovervloei modus werkt hetzelfde als in Photoshop. Zie voor meer informatie over overvloei modi [het artikel van Jim Babbage](#) over overvloei modi.

**Normaal** Hiermee wordt geen overvloei modus toegepast.

**Verspreiden** Hiermee worden willekeurige kleuren gekozen van de huidige laag en de achtergrondlaag om het overvloei-effect te maken.

**Donkerder** Hiermee wordt de donkerste overvloei kleur en basiskleur geselecteerd die als resultaatkleur moet worden gebruikt. In deze modus worden alleen de pixels vervangen die lichter zijn dan de overvloei kleur.

**Vermenigvuldigen** Hiermee wordt de basiskleur vermenigvuldigd met de overvloei kleur. Dit leidt tot meer donkere kleuren.

**Kleur doordrukken** Hiermee maakt u de basiskleur in elk kanaal donkerder om de overvloei kleur weer te geven door het contrast te vergroten. Overvloeiing met wit levert niets op.

**Lineair doordrukken** Hiermee wordt elk kanaal van de huidige laag en de achtergrondlaag onderzocht en wordt de achtergrondkleur donkerder gemaakt door de helderheid te verminderen om de overvloei kleur weer te geven. De hele afbeelding wordt hierdoor donkerder. De neutrale kleur is wit, dus het gebruik van de overvloei modus Lineair doordrukken met wit heeft geen effect.

**Lichter** Hiermee wordt de lichtste overvloei kleur en basiskleur geselecteerd die als de resultaatkleur moet worden gebruikt. In deze modus worden alleen de pixels vervangen die donkerder zijn dan de overvloei kleur.

**Raster** Hiermee wordt de omgekeerde kleur van de overvloei kleur vermenigvuldigd met de basiskleur. Dit leidt tot een effect van gebleekte kleuren.

**Kleur tegenhouden** Hiermee maakt u de basiskleur lichter om de overvloei kleur weer te geven door het contrast te verkleinen. Overvloeiing met zwart levert niets op.

**Lineair tegenhouden** Hiermee wordt elk kanaal van de huidige laag en de achtergrondlaag onderzocht en wordt de achtergrond lichter gemaakt door de helderheid te verhogen. De hele afbeelding wordt hierdoor lichter. De neutrale kleur is zwart, dus het gebruik van de overvloei modus Lineair tegenhouden met zwart heeft geen effect.

**Overlay** Vermenigvuldigt of rastert de kleuren, afhankelijk van de basiskleur. Patronen of kleuren bedekken de bestaande pixels maar behouden de hooglichten en schaduwen van de basiskleur. De basiskleur wordt niet vervangen maar gemengd met de overvloei kleur om de lichtheid of donkerheid van de oorspronkelijke kleur weer te geven.

**Zwak licht** Maakt de kleuren donkerder of lichter, afhankelijk van de overvloei kleur. Het effect is vergelijkbaar met het richten van een diffuus spotlicht op de afbeelding. Als de overvloei kleur (lichtbron) lichter is dan 50% grijs, wordt de afbeelding lichter gemaakt alsof de kleur is tegengehouden. Als de overvloei kleur donkerder is dan 50% grijs, wordt de afbeelding donkerder gemaakt alsof de kleur is doorgedrukt. Als u verft met puur zwart of wit krijgt u een duidelijk donkerder of lichter gebied, dat echter niet puur zwart of wit is.

**Fel licht** Vermenigvuldigt of rastert de kleuren, afhankelijk van de overvloei kleur. Het effect is vergelijkbaar met het richten van een strak spotlicht op de afbeelding. Als de overvloei kleur (lichtbron) lichter is dan 50% grijs, wordt de afbeelding lichter gemaakt alsof deze is gerasterd. Dit is handig voor het toevoegen van hooglichten aan een afbeelding. Als de overvloei kleur donkerder is dan 50% grijs, wordt de afbeelding donkerder gemaakt alsof de kleur is vermenigvuldigd. Dit is handig voor het toevoegen van schaduwen aan een afbeelding. Verven met puur zwart of wit resulteert in puur zwart of wit.

**Intens licht** Dit is een overvloei modus waarmee het contrast wordt vergroot en waarin de effecten van de modi Kleur doordrukken en Kleur tegenhouden worden gecombineerd. Als de overvloei kleur donkerder is dan middelgrijs, wordt de afbeelding met Intens licht donkerder gemaakt door het contrast te vergroten. In het andere geval wordt de afbeelding lichter gemaakt door het contrast te verminderen.

**Lineair licht** Dit is een combinatie van Lineair doordrukken en Lineair tegenhouden waarmee de helderheid wordt aangepast. Als de kleur van de overvloei laag donkerder is dan middelgrijs, wordt met Lineair licht de helderheid van de afbeelding verminderd. In het andere geval wordt met Lineair licht de helderheid van de afbeelding vergroot.

**Puntlicht** Hiermee wordt de kleur vervangen, afhankelijk van de overvloei modus. Als de overvloei kleur lichter is dan 50% grijs, worden pixels die donkerder zijn dan de overvloei kleur vervangen. Als de overvloei kleur donkerder is dan 50% grijs, worden pixels die lichter zijn dan de overvloei kleur vervangen.

**Harde mix** Hiermee worden de kleuren in een afbeelding verminderd tot niet meer dan acht zuivere kleuren.

**Verschil** Hiermee wordt de overvloei kleur afgetrokken van de basiskleur of de basiskleur van de overvloei kleur. De kleur met minder helderheid wordt afgetrokken van de kleur met meer helderheid.

**Uitsluiting** Zorgt voor een effect dat vergelijkbaar is met de modus Verschil maar lager is in contrast. Bij overvloeiing met wit worden de basiskleurwaarden omgekeerd. Overvloeiing met zwart levert niets op.

**Kleurtoon** Hiermee wordt de kleurtoonwaarde van de overvloei kleur gecombineerd met de luminantie en de verzadiging van de basiskleur om de resulterende kleur te maken.

**Verzadiging** Hiermee wordt de verzadiging van de overvloei kleur gecombineerd met de luminantie en de kleurtoon van de basiskleur om de resulterende kleur te maken.

**Kleur** Hiermee worden de kleurtoon en de verzadiging van de overvloei kleur gecombineerd met de luminantie van de basiskleur om de resulterende kleur te maken. In deze modus blijven de grijsniveaus behouden bij het geven van kleur aan zwart-witafbeeldingen en het geven van een tint aan kleurenafbeeldingen.

**Lichtsterkte** Hiermee wordt de luminantie van de overvloei kleur gecombineerd met de kleurtoon en de verzadiging van de basiskleur.















**Omkeren** Hiermee wordt de basiskleur omgekeerd.

**Tint** Hiermee wordt grijs aan de basiskleur toegevoegd.

**Wissen** Verwijdert alle basiskleurpixels, inclusief de pixels in de achtergrondafbeelding.

Raadpleeg de volgende website voor algemene informatie en voorbeelden van overvloei modi, in het bijzonder overvloei modi van Photoshop: [www.pegtop.net/delphi/articles/blendmodes/](http://www.pegtop.net/delphi/articles/blendmodes/).

## Voorbeelden van overvloei modi

 <i>Oorspronkelijke afbeelding</i>	 <i>Normaal</i>	 <i>Verminiguldigen</i>
 <i>Raster</i>	 <i>Donkerder</i>	 <i>Lichter</i>
 <i>Verschil</i>	 <i>Kleurtoon</i>	 <i>Verzadiging</i>
 <i>Kleur</i>	 <i>Lichtsterkte</i>	 <i>Omkeren</i>
 <i>Tint</i>	 <i>Wissen</i>	

## De dekking wijzigen en overvloeiingen toepassen

Gebruik de eigenschappencontrole of het deelvenster Lagen om de dekking van geselecteerde objecten aan te passen en om overvloei modi toe te passen. Bij een instelling van 100 voor de dekking is een object volledig ondoorzichtig. Bij een instelling van 0 (nul) is een object volledig transparant.

U kunt ook een overvloei modus en een dekking opgeven voordat u een object tekent.

### Een overvloei modus en een dekking opgeven voordat u een object tekent

- ❖ Stel in de eigenschappencontrole met het gewenste gereedschap uit het deelvenster Gereedschappen de opties voor overvloeiing en dekking in voordat u het object tekent.

**Opmerking:** de opties voor overvloeiing en dekking zijn niet voor alle gereedschappen beschikbaar.

### **Een overvloeimodus en een dekkningsniveau voor bestaande objecten instellen**

- 1 Selecteer bij twee objecten die elkaar overlappen het bovenste object.
- 2 Selecteer een overvloeimodus in het pop-upmenu Overvloeimodus in de eigenschappencontrole of in het deelvenster Lagen.
- 3 Selecteer een instelling met de pop-upschuifregelaar Dekking of typ een waarde in het tekstvak.

### **Een standaardovervloeimodus en een dekkningsniveau instellen dat op de objecten moet worden toegepast terwijl u ze tekent**

- 1 Kies Selecteren > Deselecteren om te voorkomen dat er per ongeluk een overvloeimodus en een dekking worden toegepast.
- 2 Kies met een vector- of bitmaptekengereedschap geselecteerd een overvloeimodus en een dekkningsniveau in de eigenschappencontrole.  
De overvloeimodus en de dekking die u selecteert, worden als standaardinstelling gebruikt voor elk object dat u daarna met dat gereedschap tekent.

### **Het actieve filter Kleurvulling**

Met het actieve filter Kleurvulling van Fireworks kunt u de kleur van een object aanpassen door de dekking en de overvloeimodus van het object te wijzigen. Met het filter Kleurvulling bereikt u hetzelfde effect als met het overlappen van een object door een object met een andere dekking en overvloeimodus.

# Hoofdstuk 11: Stijlen, symbolen en URL's

Adobe® Fireworks® biedt drie deelvensters voor het opslaan en hergebruiken van stijlen, symbolen en URL's. Stijlen worden opgeslagen in het deelvenster Stijlen, symbolen voor het huidige document in het deelvenster Documentbibliotheek, en URL's in het deelvenster URL. Standaard worden alle drie deelvensters opgenomen in de deelvenstergroep Elementen.

Zie [www.adobe.com/go/lrvid4033\\_fw\\_nl](http://www.adobe.com/go/lrvid4033_fw_nl) voor een videozelfstudie over het gebruik van stijlen en symbolen in Fireworks.

## Stijlen

U kunt een set voorgedefinieerde vulling-, lijn-, filter- en tekstkenmerken opslaan en opnieuw toepassen door een stijl te maken. Wanneer u een stijl toepast op een object, neemt dat object de eigenschappen van de stijlen over.


**Opmerking:** *bitmapobjecten nemen alleen de filterkenmerken van een stijl over.*



Fireworks heeft veel voorgedefinieerde stijlen. U kunt stijlen toevoegen, wijzigen en verwijderen. De Fireworks-dvd en de Adobe-website hebben nog veel meer voorgedefinieerde stijlen die u kunt importeren in Fireworks. U kunt ook stijlen exporteren en delen met andere Fireworks-gebruikers, of stijlen importeren uit andere Fireworks-documenten.

## Een stijl toepassen

Met het deelvenster Stijlen kunt u alle mogelijke stijlen maken, opslaan en toepassen op objecten, tekst, groepen en automatische vormen.

 *U kunt de subset met stijlen in een document snel openen via het menu met de huidige stijlen in de eigenschappencontrole.*

- 1 Selecteer op het canvas de objecten waarop u een stijl wilt toepassen.
- 2 Selecteer Venster > Stijlen om het deelvenster Stijlen te openen.
- 3 Kies Huidig document om de momenteel gebruikte stijlen te gebruiken of selecteer in het pop-upmenu een vooraf ingestelde stijl om vooraf ingestelde Fireworks-stijlen te gebruiken.

**Opmerking:** *als een document geen stijlen bevat, blijft het deelvenster Stijlen leeg tot u een van de vooraf ingestelde stijlen selecteert.*

- 4 Klik op een stijl in het deelvenster.

### Meer Help-onderwerpen

[“Stijlen opslaan en importeren”](#) op pagina 161

[“Stijlen bewerken of opnieuw definiëren”](#) op pagina 161

[“De koppeling naar een stijl verbreken”](#) op pagina 162


## Stijlen maken en verwijderen

U kunt een stijl maken op basis van de kenmerken van een geselecteerd object of van een geselecteerde groep, tekst of automatische vorm. De volgende kenmerken kunnen worden opgeslagen in een stijl:

- Vullingtype en -kleur, waaronder patronen, structuren en vectorverloopkenmerken zoals hoek, positie en dekking
- Lijntype en -kleur
- Filters
- Tekstkenmerken zoals lettertype, tekengrootte, stijl (vet, cursief of onderstrepen), uitlijning, anti-aliasing, automatische tekenspatiëring, horizontale schaal, letterspatiëring en regelafstand

Als u een aangepaste stijl verwijdert, kunt u deze niet herstellen. Objecten die de stijl op dat moment gebruiken, behouden de kenmerken hiervan echter wel.

### Een stijl maken

- 1 Maak of selecteer een vectorobject, tekst, groep of automatische vorm met de gewenste lijn-, vulling-, filter- of tekstkenmerken.
- 2 Klik op de knop Nieuwe stijl  onder in het deelvenster Stijlen of de eigenschappencontrole.
- 3 Selecteer de kenmerken die u wilt opnemen in de stijl.  
*Opmerking: als u andere tekstkenmerken wilt opslaan, gebruikt u de optie Overige tekst.*
- 4 Geef de stijl een naam en klik op OK.


### De naam van een stijl wijzigen

- 1 Selecteer een stijl in het deelvenster Stijlen.
- 2 Kies in het optiemenu van het deelvenster Stijlen het menu-item Naam stijl wijzigen.
- 3 Typ een nieuwe naam voor de stijl en klik op OK.

### Een nieuwe stijl op een bestaande stijl baseren

- 1 Pas de bestaande stijl toe op een geselecteerd object.
- 2 Bewerk de kenmerken van het object.
- 3 Sla de kenmerken op door een stijl te maken.

### Een stijl verwijderen

- 1 Selecteer een stijl in het deelvenster Stijlen.  
Houd Shift ingedrukt (Windows) terwijl u klikt om meerdere stijlen te selecteren. Houd Control ingedrukt (Mac OS) terwijl u klikt om meerdere niet-opeenvolgende stijlen te selecteren.
- 2 Klik op de knop Stijl verwijderen .

Voer de volgende stappen uit om uw object te herstellen naar de vorige status:

- Maak de stijl ongedaan die u hebt toegepast.
- Bewerk de kenmerken handmatig en herstel deze naar de oorspronkelijke staat voordat u de stijl toepaste.

U kunt indien nodig een standaardstijl maken waarmee de eigenschappen van een object worden hersteld naar de standaardwaarden van Fireworks. Maak een object, selecteer dit en sla het op als een nieuwe stijl. Selecteer geen opties in het eigenschappendialoogvenster Nieuwe stijl. Met deze standaardstijl of "lege" stijl worden alle kenmerken van een andere stijl hersteld, maar wordt het object niet teruggezet naar een eerdere staat.

## Stijlen bewerken of opnieuw definiëren

Bewerk stijlen om specifieke eigenschappen zoals vulling of lijn in of uit te schakelen. Definieer stijlen opnieuw om filters die deze bevatten, aan te passen.

Wanneer u een stijl bewerkt of opnieuw definieert, worden alle objecten waarop u deze hebt toegepast automatisch bijgewerkt. U kunt de koppeling tussen geselecteerde objecten en stijlen echter verbreken. (Zie "[De koppeling naar een stijl verbreken](#)" op pagina 162.)

### Meer Help-onderwerpen

["Actieve filters bewerken en aanpassen"](#) op pagina 135

### Een stijl bewerken

- 1 Kies Selecteren > Selectie opheffen om de selectie van objecten op het canvas op te heffen.
- 2 Dubbelklik op een stijl in het deelvenster Stijlen.
- 3 Selecteer kenmerken in het dialoogvenster Stijl bewerken of hef de selectie van kenmerken op.
- 4 Klik op OK om de wijzigingen toe te passen op de stijl.

### Een stijl opnieuw definiëren

- 1 Selecteer op het canvas een object dat de stijl gebruikt.
- 2 Pas in de eigenschappencontrole de toegepaste filters aan en klik vervolgens op de knop Stijl opnieuw definiëren.

**Opmerking:** wanneer u een stijl uit een groep opnieuw definieert, worden alleen de effecten opnieuw gedefinieerd. Alle padkenmerken worden genegeerd.



Als u binnen de stijlen van het huidige document de ene stijl snel wilt vervangen door de andere, houdt u Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt terwijl u in het deelvenster Stijlen de ene stijl naar de andere sleept.

## Stijlen opslaan en importeren

Als u tijd wilt besparen en de consistentie wilt bewaren, kunt u stijlen delen door ze te exporteren voor gebruik door anderen.

### De stijlbibliotheek opslaan

U kunt de stijlen die u hebt gemaakt of bewerkt opslaan als een stijlbibliotheek. De namen van stijlen worden in alfabetische volgorde gerangschikt. Stijlen kunnen ook worden toegepast op groepen, automatische vormen en symbolen.

- 1 Kies in het optiemenu van het deelvenster Stijlen het menu-item Stijlbibliotheek opslaan.
- 2 Typ een naam en locatie voor de stijlbibliotheek.

- 3 Klik op Opslaan.

### Stijlen importeren

- 1 Kies in het optiemenu van het deelvenster Stijlen het menu-item Stijlbibliotheek importeren.
- 2 Selecteer een stijlbibliotheek (\*.stl) om te importeren. De stijlbibliotheek is beschikbaar in meerdere documenten en meerdere sessies van Fireworks.

### Stijlen in het huidige document laden

- 1 Kies in het optiemenu van het deelvenster Stijlen het menu-item Stijl laden.
- 2 Selecteer een stijlbibliotheek (\*.stl) die u in het huidige document wilt laden. De geladen stijlen zijn beschikbaar voor het huidige document.

### De grootte van een stijlpictogram wijzigen

- ❖ Als u de grootte van de voorvertoningspictogrammen van stijlen wilt wijzigen, selecteert u in het optiemenu van het deelvenster Stijlen het menu-item Grote pictogrammen om te schakelen tussen grote en kleine voorvertoningspictogrammen.


### Kenmerken van het ene object naar het andere kopiëren zonder een stijl toe te passen

- 1 Selecteer het object waarvan u de kenmerken wilt kopiëren.
- 2 Selecteer Bewerken > Kopiëren.
- 3 Deselecteer het oorspronkelijke object en selecteer vervolgens de objecten waarop u de nieuwe kenmerken wilt toepassen.
- 4 Selecteer Bewerken > Kenmerken plakken.

### De koppeling naar een stijl verbreken

U kunt de koppeling verbreken tussen een object en de stijl die hierop is toegepast. Het object behoudt dezelfde kenmerken maar het wordt niet meer gewijzigd als de stijl wordt gewijzigd.

- 1 Selecteer het object waarop de stijl is toegepast.
- 2 Klik op de knop Koppeling met stijl verbreken rechtsonder in de eigenschappencontrole.

 *Als de eigenschappencontrole is geminimaliseerd, kiest u Koppeling met stijl verbreken in het menu van het deelvenster Stijlen.*

### Stijloverschrijvingen uit objecten verwijderen

- 1 Selecteer de objecten die u hebt gewijzigd nadat u een stijl hebt toegepast.
- 2 Kies in het deelvenster Stijlen in het menu Opties het menu-item Overschrijvingen wissen.

### Ongebruikte stijlen in het huidige document selecteren

- ❖ Kies in het optiemenu van het deelvenster Stijlen het menu-item Niet-gebruikte stijlen selecteren.



## Een stijl dupliceren

- 1 Selecteer een stijl in het deelvenster Stijlen.
- 2 Kies in het optiemenu van het deelvenster Stijlen het menu-item Stijl dupliceren.

## Symbolen

Herbruikbare grafische elementen in Fireworks worden symbolen genoemd. Fireworks heeft drie typen symbolen: afbeeldingen, animaties en knoppen. Wanneer u het originele *symboolobject* bewerkt, worden de gekopieerde *exemplaren* automatisch aangepast aan het bewerkte symbool (tenzij u de koppeling hiertussen verbreekt).

Symbolen zijn ook handig voor het maken van knoppen en het animeren van objecten in verschillende frames.

Raadpleeg voor meer informatie over symbolen [Understanding styles and symbols](#) in het Dev Center.

### Meer Help-onderwerpen

“[Knopsymbolen maken](#)” op pagina 194

“[Animatiesymbolen maken](#)” op pagina 219

## Een symbool maken

U kunt een symbool maken op basis van elk(e) gewenst(e) object, tekstblok of groep en het vervolgens opslaan op het tabblad Algemene bibliotheek van het deelvenster Elementen. Daar kunt u het symbool bewerken en in uw documenten plaatsen.

### Een symbool maken op basis van een geselecteerd object

- 1 Selecteer het object en selecteer Wijzigen > Symbool > Omzetten in symbool.
- 2 Typ een naam voor het symbool in het vak Naam.
- 3 Selecteer een symbooltype.
- 4 Als u het symbool wilt schalen zonder de verhoudingen ervan te wijzigen, selecteert u Hulplijnen voor 9-delige schaling inschakelen. (Zie “[9-delige schaling](#)” op pagina 51.)
- 5 Als u het symbool wilt opslaan zodat het in meerdere documenten kan worden gebruikt, selecteert u de optie Opslaan in gemeenschappelijke bibliotheek.
- 6 Klik op OK om het symbool op te slaan.

Het geselecteerde object wordt een exemplaar van het symbool en in de eigenschappencontrole worden symboolopties weergegeven.

### Een volledig nieuw symbool maken

- 1 Ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Selecteer Bewerken > Invoegen > Nieuw symbool.
  - Selecteer het deelvenster Documentbibliotheek > menu Opties > Nieuw symbool.
- 2 Selecteer een symbooltype.
- 3 Als u hulplijnen voor 9-delige schaling wilt gebruiken om het symbool te schalen, selecteert u de optie Hulplijnen voor 9-delige schaling inschakelen en klikt u op OK.

4 Maak het symbool met de gereedschappen in het deelvenster Gereedschappen.

## Een variant van een symbool plaatsen

❖ Sleep een symbool van het deelvenster Documentbibliotheek naar het huidige document.



Een variant van een symbool op het canvas

## Een symbool en alle bijbehorende varianten bewerken

Wanneer u een symbool bewerkt, worden voor alle bijbehorende varianten automatisch de meeste wijzigingen doorgevoerd. Sommige eigenschappen zijn echter onafhankelijk. Zie “[Specifieke symboolvarianten bewerken](#)” op pagina 165 voor meer informatie.

Wanneer u het symbool splitst, worden de afbeeldingen standaard gegroepeerd. Degropeer de afbeeldingen (knoppen, schuifbalk of andere) om deze te wijzigen. U kunt de afbeeldingen later opnieuw groeperen en deze converteren naar een symbool. Als u de afbeeldingen niet groepeerd voorafgaand aan de conversie, kunnen afzonderlijke afbeeldingen in het symbool worden bewerkt.


## Een symbool bewerken

1 Ga op een van de volgende manieren te werk om de symboolbewerkingsmodus te activeren:

- Dubbelklik op een symboolvariant op het canvas.
- Selecteer een variant en kies Wijzigen > Symbool > Symbool bewerken.
- Dubbelklik op een symboolpictogram in het deelvenster Documentbibliotheek.
- (Alleen animatiesymbolen) Klik op de knop Bewerken in het dialoogvenster Voorzien van animatie.

2 Wijzig indien nodig het symbool.

**Opmerking:** als het geselecteerde symbool niet is ingeschakeld voor 9-delige schaling, kunt u het symbool bewerken in de context zelf. U kunt Wijzigen > Symbool > Hier bewerken kiezen.

 Gebruik hulplijnen voor 9-delige schaling om vervorming te voorkomen bij het wijzigen van het formaat van het symbool. (Zie “[9-delige schaling](#)” op pagina 51.)

## Van symboolbewerking overschakelen op paginabewerking

Wanneer u een symbool bewerkt, wordt de symboolbewerkingsmodus geactiveerd. In deze modus worden andere objecten op het canvas gedimd, zodat u symbolen snel kunt wijzigen in de context van de volledige pagina. (Een uitzondering hierop vormen symbolen die gebruikmaken van 9-delige schaling. Deze worden alleen weergegeven.)

Als u van symboolbewerking wilt overschakelen op paginabewerking, gaat u op een van de volgende manieren te werk:

- Dubbelklik op een leeg gebied op het canvas.
- Klik in het vak boven aan het documentvenster op het paginapictogram of op de pijl Vorige. (Als het symbool is genest, kunt u via het vak ook het opgenomen symbool openen.)

## De naam van een symbool wijzigen

- 1 Dubbelklik op de symboolnaam in het deelvenster Documentbibliotheek.
- 2 Wijzig de naam in het dialoogvenster Omzetten in symbool en klik op OK.

## Een symbool dupliceren

- 1 Selecteer het symbool in het deelvenster Documentbibliotheek.
- 2 Kies in het optiemenu van het deelvenster Documentbibliotheek het menu-item Dupliceren.
- 3 Wijzig desgewenst de naam en het type van het duplicaat en klik op OK.

## Symbooltype wijzigen

- 1 Dubbelklik op de symboolnaam in de bibliotheek.
- 2 Selecteer een andere Type-optie.

## Selecteer alle ongebruikte symbolen in het deelvenster Documentbibliotheek

- ❖ Kies het deelvenster Documentbibliotheek > menu Opties > Niet-gebruikte onderdelen selecteren.

## Een symbool en alle bijbehorende varianten verwijderen

- ❖ Sleep het symbool in het deelvenster Documentbibliotheek naar het prullenbakpictogram.

## Een symbool wisselen

- 1 Klik, op het canvas, met de rechtermuisknop op een symbool en selecteer Symbool wisselen.
- 2 Selecteer in het dialoogvenster Symbool wisselen nog een symbool in de Documentbibliotheek en klik op OK.

## Specifieke symboolvarianten bewerken

Wanneer u op een variant dubbelklikt om deze te bewerken, bewerkt u het symbool zelf. Als u alleen de huidige variant wilt bewerken, moet u de koppeling tussen de variant en het symbool verbreken. Als u dit doet, wordt de relatie tussen deze twee voorgoed verbroken. Wijzigingen die u hierna aanbrengt in het symbool, worden niet meer doorgevoerd in de variant.

Knopsymbolen hebben verschillende functies waarmee u de symbool-variantrelatie kunt behouden terwijl u unieke knoptekst en URL's toewijst aan elke variant.

Als u JavaScript-gedrag voor componentsymbolen wilt aanpassen, bewerkt u de waarden in het deelvenster Symbooleigenschappen. Als u aanpasbare eigenschappen aan dat deelvenster wilt toevoegen, moet u het JavaScript-bestand bewerken dat is gekoppeld aan het symbool.

**Opmerking:** U kunt de kenmerken voor hoogte en breedte niet instellen voor een onderdeel met behulp van JavaScript.

## Symboolkoppelingen verbreken

- 1 Selecteer de variant.
- 2 Selecteer Wijzigen > Symbool > Splitsen.

De geselecteerde variant wordt een groep. Het symbool in het deelvenster Documentbibliotheek is niet meer gekoppeld aan die groep. Nadat de variant van het symbool is gescheiden, verliest de voormalige knopvariant zijn knopsymbooleigenschappen en verliest een voormalige animatie-variant zijn animatiesymbooleigenschappen.

## Een variant bewerken zonder de symboolkoppeling te verbreken

- 1 Selecteer de variant.
- 2 Eigenschappen voor varianten wijzigen in de eigenschappencontrole  
U kunt deze variant-eigenschappen wijzigen zonder dat dit invloed heeft op het symbool en andere varianten:
  - Overvloeimodus
  - Dekking
  - Filters
  - Breedte en hoogte
  - $x$ - en  $y$ -coördinaten

## Componentsymbolen maken en gebruiken

Componentsymbolen zijn afbeeldingssymbolen die op intelligente wijze kunnen worden geschaald en waaraan specifieke kenmerken kunnen worden gegeven met behulp van een JSF-bestand (JavaScript). Deze worden ook Rich-symbolen genoemd. Als u een variant wijzigt via het deelvenster Eigenschappen, heeft dit invloed op het symbool en alle andere varianten. Als u parameters echter wijzigt in het deelvenster Symbooleigenschappen (Venster > Symbooleigenschappen), heeft dit alleen invloed op de geselecteerde variant.


Fireworks bevat een bibliotheek met vooraf ontworpen componentsymbolen. U kunt deze symbolen aanpassen aan de vormgeving van een bepaalde website of gebruikersinterface.

## Een componentsymbool toevoegen aan een document

- 1 Selecteer Gemeenschappelijke bibliotheek in het menu Venster.
- 2 Als u een symbool wilt gebruiken, moet u het symbool vanuit het deelvenster Gemeenschappelijke bibliotheek slepen en neerzetten op het Fireworks-canvas.

## Eigenschappen van componentsymbolen aanpassen

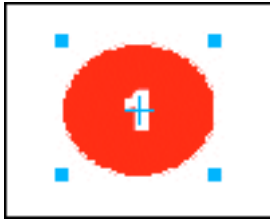
- 1 Selecteer het symbool op het canvas.
- 2 Pas de parameters, zoals status, label en kleur, aan in het deelvenster Symbooleigenschappen (Venster > Symbooleigenschappen).

 Zie "[Interactieve segmenten](#)" op pagina 180 als u interactieve knoppen wilt maken voor HTML-webprototypen en -softwareprototypen.

## Een componentsymbool maken

Raadpleeg voor meer informatie het artikel [Using rich symbols in Fireworks](#) (Engelstalig) of de videodemo op [www.wonderhowto.com](http://www.wonderhowto.com) (Engelstalig).

- 1 Maak een object met kenmerken die u wilt aanpassen.



Voor dit symbool kunnen de kleur en het nummer van het opsommingsteken aanpasbare opties zijn.

- 2 Wanneer u het object maakt, past u de namen van de functies die u wilt kunnen bewerken aan door een naam te typen in het deelvenster Lagen. Controleer of u de naam Label (met hoofdletter 'L') gebruikt voor de tekstlaag. Dit is de naam die wordt gebruikt in het JavaScript-bestand.

**Opmerking:** als u JavaScript-fouten wilt voorkomen, neemt u geen spaties op in functienamen. Gebruik bijvoorbeeld “nummer\_label” in plaats van “nummer label”.

- 3 Selecteer het object en selecteer vervolgens Wijzigen > Symbool > Omzetten in symbool.
- 4 Typ een naam voor het symbool in het vak Naam.
- 5 Selecteer Afbeelding als het symbooltype, selecteer Opslaan in gemeenschappelijke bibliotheek en klik op OK.
- 6 Als hierom wordt gevraagd, slaat u het nieuwe symbool op in de map Aangepaste symbolen of maakt u een nieuwe map op hetzelfde niveau als de standaardmap.

**Opmerking:** componentsymbolen moet u opslaan in een map in de gemeenschappelijke bibliotheek.

Nadat het symbool is opgeslagen, wordt het van het canvas verwijderd en verschijnt het in de gemeenschappelijke bibliotheek.

- 7 Selecteer Symbolscript maken in het menu Opdrachten.
- 8 Klik op de bladerknop in de rechterbovenhoek van het deelvenster en blader naar het PNG-bestand van het symbool. De standaardlocatie hiervan is:
  - Voor Microsoft® Windows® XP: <gebruikersinstellingen>\Toepassingsgegevens\Adobe\Fireworks CS5\Common Library\Custom Symbols
  - Voor Windows Vista®: \Gebruikers\  - Voor Mac® OS: <gebruikersnaam>/Application Support/Adobe/Fireworks CS5/Common Library/Custom Symbols
- 9 Klik op de plusknop om een elementnaam toe te voegen.
- 10 Selecteer in het vak Elementnaam de naam van het element om deze vanuit het menu aan te passen.
- 11 Selecteer in het vak Kenmerk de naam van het kenmerk dat u wilt aanpassen. Als u bijvoorbeeld de tekst in het label wilt aanpassen, selecteert u textChars.

**Opmerking:** zie 'Extending Fireworks' voor meer informatie over deze kenmerkopties.

- 12 Typ in het veld Naam eigenschap de naam van de aanpasbare eigenschap, bijvoorbeeld “Label” of “Nummer”. Deze eigenschapsnaam verschijnt in het deelvenster Symbooleigenschappen.
- 13 Typ in het veld Waarde een standaardwaarde voor de eigenschap die wordt gebruikt wanneer een variant van het symbool voor het eerst in een document wordt geplaatst.
- 14 Voeg eventueel extra elementen toe.
- 15 Klik op Opslaan om de geselecteerde opties op te slaan en een JavaScript-bestand te maken.

16 Selecteer het deelvenster Gemeenschappelijke bibliotheek > menu Opties > Opnieuw laden om het nieuwe symbool opnieuw te laden.

Nadat u het JavaScript-bestand hebt gemaakt, kunt u een variant maken door het symbool op het canvas te slepen. Vervolgens kunt u de kenmerken ervan wijzigen in het deelvenster Symbooleigenschappen.

*Opmerking: als u een object waarnaar wordt verwezen door het script verwijdert of de naam hiervan wijzigt, worden er in het deelvenster Symbooleigenschappen fouten gemeld.*

## Een bestaand symbool opslaan als een componentsymbool

- 1 Selecteer een symbool in het deelvenster Documentbibliotheek.
- 2 Selecteer het deelvenster Documentbibliotheek > menu Opties > Opslaan in gemeenschappelijke bibliotheek.
- 3 Maak een JavaScript-bestand om de symbooleigenschappen te beheren.

## Bewerkbare symboolparameters maken met behulp van JavaScript

Wanneer u een componentsymbool opslaat, wordt er een PNG-bestand opgeslagen in de volgende standaardmappen:

- (Windows XP) <gebruikersinstellingen>\Application Data\Adobe\Fireworks CS5\Common Library\Custom Symbols
- (Windows Vista) \Users\<gebruikersnaam>\AppData\Roaming\Adobe\Fireworks CS5\Common Library\Custom Symbols
- (Mac OS) <gebruikersnaam>/Application Support/Adobe/Fireworks CS5/Common Library/Custom Symbols

Als u een componentsymbool wilt maken, moet u een JavaScript-bestand met een JSF-extensie maken en opslaan op dezelfde locatie en met dezelfde naam als het symbool. Mijknop.afbeelding.png moet bijvoorbeeld een JavaScript-bestand met de naam mijknop.jsf krijgen.

In het deelvenster Symbolscript maken kunnen niet-programmeurs een aantal eenvoudige symboolkenmerken toewijzen en het JavaScript-bestand automatisch maken. Selecteer het menu Opdrachten > Symbolscript maken om dit deelvenster te openen.

### Het JavaScript-bestand maken

U moet twee functies in het JavaScript-bestand definiëren als u bewerkbare parameters wilt toevoegen aan het symbool:

- `function setDefaultValues()`: hiermee definieert u de parameters die kunnen worden bewerkt, en de standaardwaarden van deze parameters.
- `function applyCurrentValues()`: hiermee past u de opgegeven waarden toe op het afbeeldingssymbool via het deelvenster Symbooleigenschappen.

Hierna volgt een voorbeeld-JSF-bestand voor het maken van een aangepast symbool:

```
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;
}
```

Als u beter wilt begrijpen hoe u het JSF-bestand kunt gebruiken om symbooleigenschappen aan te passen, verkent u de voorbeeldonderdelen die zijn meegeleverd bij de software.

## Symbolen importeren en exporteren

In het deelvenster Documentbibliotheek worden symbolen opgeslagen die u maakt of importeert in het huidige document. Het deelvenster Documentbibliotheek is specifiek voor het huidige document. Als u symbolen uit een bibliotheek wilt gebruiken in een ander document, moet u deze importeren, exporteren, kopiëren of slepen.

### Een of meer voorbereide symbolen importeren uit een Fireworks-symbolenbibliotheek

U kunt voorbereide animatiesymbolen, afbeeldingssymbolen en knopsymbolen importeren, alsook navigatiebalken en thema's die bestaan uit meerdere symbolen.

- 1 Open een Fireworks-document.
- 2 Selecteer een map in het deelvenster Gemeenschappelijke bibliotheek.

U kunt ook symbolen importeren uit eerder geëxporteerde PNG-bibliotheekbestanden die zich bevinden op de vaste schijf, op een cd of op een netwerk.

### Symbolen uit een ander bestand importeren in het huidige document

- 1 Selecteer het deelvenster Documentbibliotheek > menu Opties > Symbolen importeren.
- 2 Ga naar de PNG-map die het bestand bevat, selecteer het bestand en klik op Openen.
- 3 Selecteer de symbolen die u wilt importeren en klik op Importeren.

De geïmporteerde symbolen verschijnen in het deelvenster Documentbibliotheek.

### Een symbool importeren via slepen en neerzetten of kopiëren en plakken

❖ Ga op een van de volgende manieren te werk:

- Sleep een symboolvariant vanuit het document dat het symbool bevat, naar het doeldocument.
- Kopieer een symboolvariant in het document dat het symbool bevat, en plak deze in het doeldocument.

Het symbool wordt geïmporteerd in het deelvenster Documentbibliotheek van het doeldocument en behoudt een relatie met het symbool in het oorspronkelijke document.

### Symbolen exporteren

- 1 Selecteer het deelvenster Documentbibliotheek > menu Opties > Symbolen exporteren.
- 2 Selecteer de symbolen die u wilt exporteren en klik op Exporteren.
- 3 Ga naar een map, typ een naam voor het symboolbestand en klik op Opslaan.

De symbolen worden opgeslagen in één PNG-bestand.

### Geëxporteerde symbolen en varianten in meerdere documenten bijwerken

Geïmporteerde symbolen behouden hun koppeling met het oorspronkelijke symbooldocument. U kunt het oorspronkelijke symbooldocument bewerken en de doeldocumenten vervolgens bijwerken met de wijzigingen.

- 1 Dubbelklik in het oorspronkelijke document op een variant, of selecteer een variant, en selecteer Wijzigen > Symbool > Symbool bewerken.
- 2 Wijzig het symbool.
- 3 Sla het bestand op.
- 4 Selecteer het symbool in het deelvenster Documentbibliotheek in het document waarin het symbool is geïmporteerd.
- 5 Selecteer het deelvenster Documentbibliotheek > menu Opties > Bijwerken.

**Opmerking:** als u alle geïmporteerde symbolen wilt bijwerken, selecteert u alle symbolen in het deelvenster Documentbibliotheek en selecteert u Bijwerken.



## Geneste symbolen maken

Symbolen die zijn gemaakt in symbolen, worden geneste symbolen genoemd.

- 1 Maak een object op een pagina met het vectorgereedschap. Maak bijvoorbeeld een rechthoek met het vectorgereedschap.
- 2 Klik met de rechtermuisknop op de rechthoek en selecteer Omzetten in symbool.
- 3 Voer in het dialoogvenster Omzetten in symbool de volgende handelingen uit:
  - a Geef een naam op voor het symbool. Noem het bijvoorbeeld symbool A.
  - b Als u 9-delige schaling wilt toepassen op het symbool, selecteert u Hulplijnen voor 9-delige schaling inschakelen.
- 4 Dubbelklik op het pictogram “+” in het midden van het symbool.
- 5 Herhaal stap 1 tot en met 4 om nog een symbool te maken, symbool B. Aangezien symbool B wordt gemaakt in symbool A, is symbool B een genest symbool van symbool A.

*Opmerking: u kunt meerdere geneste symbolen maken.*

## Geneste symbolen 9-delig schalen

U kunt symbolen maken in een symbool. Dergelijke symbolen worden geneste symbolen genoemd en kunnen afzonderlijk worden geschaald.

Zorg voor het volgende voordat u probeert een symbool 9-delig te schalen.

- Selecteer Hulplijnen voor 9-delige schaling inschakelen wanneer u het symbool maakt.
- Zorg ervoor dat u zich in de modus Bewerken bevindt van het symbool dat u wilt schalen. Dubbelklik op het pictogram “+” op het binnenste symbool om de modus Bewerken te activeren.

Bij het transformeren van geneste symbolen op basis van de instelling 9-delige schaal kunt u geneste symbolen afzonderlijk schalen. Neem bijvoorbeeld een symbool dat drie nestniveaus heeft: symbool A in symbool B, dat zich weer in symbool C bevindt. U kunt symbool A (binnenste) en symbool B (tussenin) schalen volgens hun respectieve 9-delige hulplijnen. Zorg ervoor dat u zich in de modus Bewerken van het binnenste symbool bevindt als u 9-delige schaling wilt gebruiken. In de modus voor het bewerken van items op hun positie kan de 9-delige schaling voor geneste symbolen alleen worden weergegeven via het deelvenster Bibliotheek. Als u dubbelklikt op een symbool op het canvas, worden de hulplijnen voor 9-delige schaling niet weergegeven.

## 9-delige schaling inschakelen voor een bestaand symbool

- 1 Ga naar de weergave waarin u het symbool hebt gemaakt.
- 2 Selecteer het symbool in het deelvenster Documentbibliotheek en klik op Symbooleigenschappen.

*Opmerking: Als het deelvenster Documentbibliotheek niet zichtbaar is, selecteert u Venster > Documentbibliotheek om het deelvenster weer te geven.*

- 3 Selecteer Hulplijnen voor 9-delige schaling inschakelen in het dialoogvenster Omzetten in symbool.

## URL's

Als u een URL toewijst aan een webobject, wordt er een koppeling naar een bestand gemaakt (bijvoorbeeld een webpagina). U kunt URL's toewijzen aan segmenten, hotspots en knoppen. Als u URL's wilt opslaan, bewerken en ordenen voor hergebruik, maakt u een URL-bibliotheek in het URL-deelvenster.

Als de website bijvoorbeeld verschillende navigatieknoppen bevat om terug te keren naar de startpagina, voegt u de URL voor de startpagina toe aan het URL-deelvenster. Wijs deze URL vervolgens toe aan elke navigatieknop door deze te selecteren in de URL-bibliotheek. Gebruik de functie Zoeken en vervangen om een URL te wijzigen in meerdere documenten (zie “[Zoeken en vervangen](#)” op pagina 296).

URL-bibliotheeken zijn beschikbaar voor alle Fireworks-documenten en worden tussen de sessies door opgeslagen.

## Absolute en relatieve URL's

U kunt een absolute of relatieve URL opgeven in het URL-deelvenster.

- Als u een koppeling wilt maken naar een webpagina buiten uw eigen website, gebruikt u een absolute URL.
- Als u een koppeling wilt maken naar een webpagina binnen uw website, kunt u beide opties gebruiken.

Absolute URL's zijn volledig, inclusief het serverprotocol, dat meestal `http://` is voor webpagina's.

`Http://www.adobe.com/support/fireworks` is bijvoorbeeld de absolute URL voor de Fireworks Support-webpagina. Absolute URL's blijven correct, ongeacht de locatie van het brondocument, maar de koppeling wordt verbroken als het doeldocument wordt verplaatst.

Relatieve URL's zijn afhankelijk van de map die het brondocument bevat. U kunt het beste relatieve URL's gebruiken voor koppelingen naar bestanden in dezelfde map als het huidige document. In deze voorbeelden ziet u de navigatiesyntaxis van relatieve URL's:

- `bestand.htm` verwijst naar een bestand dat zich in dezelfde map als het brondocument bevindt.
- `../bestand.htm` verwijst naar een bestand in de map die zich twee niveaus boven de map met het brondocument bevindt. Elke `../` staat voor één niveau.
- `htmldocs/bestand.htm` verwijst naar een bestand in een map met de naam `htmldocs` die zich in de map met het brondocument bevindt.

## Een koppeling maken naar pagina's in een Fireworks-document

U kunt koppelingen maken tussen meerdere pagina's in een Fireworks-document door de URL voor elke pagina te gebruiken. Het pop-upmenu Koppeling in de eigenschappencontrole en het URL-deelvenster bevatten een lijst met URL's voor elke pagina in een document. Selecteer een van deze pagina-URL's om een koppeling te maken naar de pagina.

### Standaardpagina-URL's een andere extensie geven dan .HTM

- 1 Open een document en selecteer Bestand > Exporteren.
- 2 Selecteer HTML en afbeeldingen.
- 3 Klik op de knop Opties.
- 4 Selecteer op het tabblad Algemeen een bestandsnaamextensie in het pop-upmenu Extensie en klik op OK.
- 5 Klik op Annuleren in het dialoogvenster Exporteren.

## Een URL toewijzen aan een webobject

- 1 Typ de URL in het tekstvak Huidige URL van het deelvenster URL.
- 2 Klik op de knop Huidige URL toevoegen aan bibliotheek (+) om de URL toe te voegen aan de URL-bibliotheek.
- 3 Selecteer een webobject.
- 4 Selecteer de URL in het deelvenster voor URL-voorvertoningen.

## Een URL-bibliotheek maken

Verwante URL's worden bij elkaar geplaatst in bibliotheken zodat ze eenvoudiger te vinden zijn. U kunt URL's opslaan in de standaard-URL-bibliotheek, URLs.htm, of in nieuwe URL-bibliotheken die u maakt. U kunt URL's ook importeren vanuit een bestaande HTML en hiervan vervolgens een bibliotheek maken.

URLs.htm en eventuele nieuwe bibliotheken die u maakt, worden opgeslagen in de map Adobe/Fireworks CS5/URL-bibliotheken in de gebruikersspecifieke map Application Data (Windows) of in de map Application Support (Mac OS).

Zie “[Configuratiebestanden gebruiken](#)” op pagina 315 voor informatie over hoe u deze mappen kunt vinden.

## Een URL-bibliotheek maken

- 1 Selecteer het deelvenster URL > menu Opties > Nieuwe URL-bibliotheek.
- 2 Typ de nieuwe bibliotheeknaam in het vak en klik op OK.

## Een nieuwe URL toevoegen aan een URL-bibliotheek

- 1 Selecteer een bibliotheek in het pop-upmenu Bibliotheek.
- 2 Typ in het vak Koppeling een URL.
- 3 Klik op de plusknop (+).


## Een URL gelijktijdig toevoegen aan de bibliotheek en toewijzen aan een webobject

- 1 Selecteer het object.
- 2 Ga op een van de volgende manieren te werk om de URL in te voeren:
  - Selecteer het deelvenster URL > menu Opties > URL toevoegen, geef een absolute of relatieve URL op en klik op OK.
  - Typ in het vak Koppeling een URL en klik op de knop met het plusteken (+).  
De URL verschijnt in het deelvenster voor URL-voorvertoningen.

## Gebruikte URL's toevoegen aan een URL-bibliotheek

- 1 Selecteer een bibliotheek in het pop-upmenu Bibliotheek.
- 2 Selecteer het deelvenster URL > menu Opties > Gebruikte URL's toevoegen aan bibliotheek.

## Verwijder een geselecteerde URL uit het deelvenster voor URL-voorvertoningen

- ❖ Klik op de knop URL verwijderen uit bibliotheek  onder aan het URL-deelvenster.

## Alle niet-gebruikte URL's verwijderen uit de bibliotheek

- 1 Selecteer het deelvenster URL > menu Opties > Niet-gebruikte URL's wissen.
- 2 Klik op OK.

## URL's bewerken

Bewerk één vermelding van een URL of pas een wijziging toe op alle vermeldingen.

- 1 Selecteer de URL in het deelvenster voor URL-voorvertoningen.
- 2 Selecteer het deelvenster URL > menu Opties > URL bewerken.
- 3 Bewerk de URL.

- 4 Als u deze koppeling wilt bijwerken door het hele document heen, selecteert u Alle vermeldingen in document wijzigen.

## URL's importeren en exporteren

U kunt URL's exporteren en vervolgens importeren in een van uw andere Fireworks-documenten. U kunt ook alle URL's importeren in een bestaand HTML-document.

### URL's exporteren

- 1 Selecteer het deelvenster URL > menu Opties > URL's exporteren.
- 2 Geef een bestandsnaam op en klik op Opslaan.  
Er wordt een HTML-bestand gemaakt dat de URL's bevat die u hebt geëxporteerd.

### URL's importeren

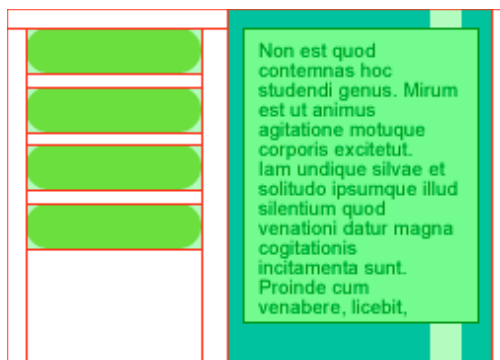
- 1 Selecteer het deelvenster URL > menu Opties > URL's importeren.
- 2 Selecteer een HTML-bestand en klik op Openen.  
Alle URL's in dit bestand worden geïmporteerd.

# Hoofdstuk 12: Segmenten, rollovers en hotspots

## Segmenten maken en bewerken

*Segmenten* zijn de basisbouwstenen voor het toevoegen van interactiviteit in Adobe® Fireworks®. Segmenten zijn webobjecten die uiteindelijk als HTML-code worden toegepast. U kunt de segmenten weergeven, selecteren en hernoemen in de weblaat van het deelvenster Lagen.

Met segmentering wordt een Fireworks-document in kleinere delen verdeeld. Elk deel wordt als een afzonderlijk bestand geëxporteerd. Tijdens de export wordt een HTML-bestand met tabelcode gemaakt waarmee de afbeelding opnieuw kan worden samengesteld in een browser.



*Met segmentering wordt een document in verschillende stukken verdeeld. Deze worden als afzonderlijke bestanden geëxporteerd.*

Het segmenteren van een afbeelding biedt drie belangrijke voordelen:

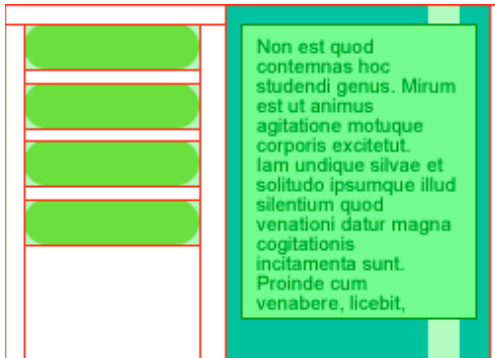
**Afbeeldingsoptimalisatie** voor snelle downloads.

**Toegevoegde interactiviteit** waardoor een afbeelding kan reageren op muisacties.

**Eenvoudige updates** voor delen van webpagina's die vaak worden gewijzigd (zoals foto's en namen op een pagina voor de werknemer van de maand).

## Rechthoekige segmenten maken

Maak rechthoekige segmenten door met het gereedschap Segment te tekenen of door een segment in te voegen dat is gebaseerd op een geselecteerd object. Gebruik *segmenthulplijnen* (de lijnen die zich uitbreiden vanuit het segmentobject) om de grenzen te bepalen van de afzonderlijke afbeeldingsbestanden waarin het document wordt gesplitst als het wordt geëxporteerd.



## Een rechthoekig segmentobject tekenen

- 1 Selecteer het gereedschap Segment .
- 2 Sleep de muisaanwijzer om het segmentobject te tekenen.

**Opmerking:** als u de positie van een segment wilt aanpassen terwijl u het tekent door te slepen, houdt u de muisknop ingedrukt, houdt u de spatiebalk ingedrukt en sleept u het segment naar een andere locatie op het canvas. Laat de spatiebalk los om verder te gaan met het tekenen van het segment.

## Een rechthoekig segment op basis van een geselecteerd object maken


- 1 Selecteer Bewerken > Invoegen > Rechthoekig segment. Het segment is een rechthoek. Het segmentgebied wordt gevormd door de buitenste randen van het geselecteerde object.
- 2 Als er meerdere objecten zijn geselecteerd, selecteert u Enkel om één segmentobject te maken dat alle geselecteerde objecten omvat. Selecteer Meerdere om voor elk geselecteerd object een segmentobject te maken.

## Niet-rechthoekige segmenten maken

Gebruik het gereedschap Veelhoeksegment om niet-rechthoekige segmenten te maken. Niet-rechthoekige segmenten komen van pas als u interactiviteit probeert toe te voegen aan een niet-rechthoekige afbeelding.



## Veelhoeksegmenten tekenen

- 1 Selecteer het gereedschap Veelhoeksegment .

- 2 Klik op de linkermuisknop om de vectorpunten van de veelhoek te plaatsen. Dit is noodzakelijk omdat met het gereedschap Veelhoeksegment segmenten met rechte lijnen worden getekend.
- 3 Als u een veelhoeksegmentobject tekent rond objecten met zachte randen, neemt u het volledige object op om ongewenste harde randen in de segmentafbeelding te voorkomen.
- 4 Als u het gebruik van het gereedschap Veelhoeksegment wilt stoppen, selecteert u een ander gereedschap in het deelvenster Gereedschappen. U hoeft niet op het eerste punt te klikken om de veelhoek te sluiten.

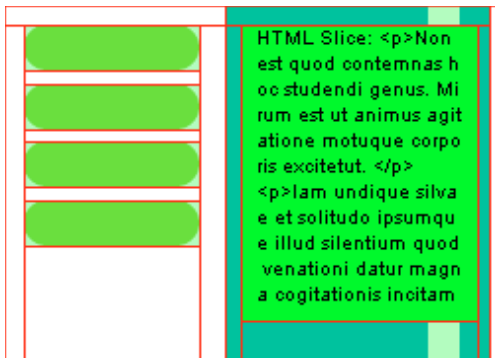
**Opmerking:** in veelhoeksegmenten worden HTML-tabellen gecombineerd met afbeeldingen met hyperlinks. Hiervoor is meer code vereist dan voor vergelijkbare rechthoekige segmenten. Als u veel veelhoeksegmenten gebruikt, kan dit de verwerkingstijd in een webbrowser verhogen.

## Een veelhoeksegment maken vanuit een vectorobject of -pad

- 1 Selecteer een vectorpad.
- 2 Selecteer Bewerken > Invoegen > Veelhoeksegment.

## HTML-tekstsegmenten maken

Met een HTML-segment wordt een gebied aangewezen waar normale HTML-tekst wordt weergegeven in een browser. De HTML-tekst die wordt weergegeven in de tabelcel die is gedefinieerd met het segment, wordt vervolgens geëxporteerd.



HTML-segmenten zijn handig om websitetekst snel bij te werken zonder dat u nieuwe afbeeldingen hoeft te maken.

**Opmerking:** omdat de lettergrootte en het lettertype in de browser kunnen worden ingesteld, kan de vormgeving van HTML-tekstsegmenten verschillen bij weergave in verschillende browsers en op verschillende besturingssystemen.

- 1 Teken een segmentobject.
- 2 Selecteer het segmentobject en selecteer HTML in het pop-upmenu Type van de eigenschappencontrole.
- 3 Klik op Bewerken.
- 4 Typ tekst in het venster HTML-segment bewerken en pas de tekstindeling aan door HTML-tags voor tekstindeling toe te voegen.

**Opmerking:** u kunt ook HTML-tags voor tekstindeling toepassen nadat u de HTML-tekst hebt geëxporteerd.

- 5 Klik op OK om de wijzigingen toe te passen en sluit het venster HTML-segment bewerken.

De ingevoerde tekst en HTML-tags worden als onbewerkte HTML-code in de hoofdtekst van het segment weergegeven in het Fireworks PNG-bestand.

## Segmenten en segmenthulplijnen weergeven en bekijken

U kunt de zichtbaarheid van segmenten en andere webobjecten in het document besturen met de deelvensters Lagen en Gereedschappen. Als u de zichtbaarheid van segmenten voor het volledige document uitschakelt, worden segmenthulplijnen ook verborgen.




### Segmenten weergeven en selecteren

In de weblaat worden alle webobjecten in het document weergegeven.

- 1 Selecteer Venster > Lagen.
- 2 Klik op de driehoek om de weblaat uit te breiden.
- 3 Klik op een segmentnaam om het segment te selecteren.

### Segmenten weergeven en verbergen

Door een segment te verbergen, wordt het segment onzichtbaar in het Fireworks PNG-bestand. Verborgen segmentobjecten kunnen worden geëxporteerd in de HTML.

- Als u een afzonderlijk segment wilt verbergen, klikt u op het oogpictogram  naast het afzonderlijke webobject in het deelvenster Lagen.
- Als u een verborgen segment wilt weergeven, klikt u in de oogkolom om de zichtbaarheid weer in te schakelen.
- Als u alle hotspots, segmenten en hulplijnen wilt verbergen of weergeven, klikt u op de toepasselijke knop Segmenten verbergen/tonen  in het gedeelte met webgereedschappen van het deelvenster Gereedschappen, of klikt u op het oogpictogram naast de weblaat in het deelvenster Lagen .
- Als u segmenthulplijnen in een documentweergave wilt weergeven of verbergen, selecteert u Weergave > Segmenthulplijnen.

### De kleur van segmentobjecten en -hulplijnen wijzigen

Door unieke kleuren toe te wijzen aan afzonderlijke segmenten en segmenthulplijnen, kunt u deze beter onderscheiden en organiseren.

- Als u de kleur van een geselecteerd segmentobject wilt wijzigen, selecteert u in de eigenschappencontrole een nieuwe kleur in het kleurvak.
- Als u de kleur van segmenthulplijnen wilt wijzigen, kiest u Bewerken > Voorkeuren (Windows) of Fireworks > Voorkeuren (Mac OS). Selecteer vervolgens een nieuwe kleur voor de segmenthulplijnen in de categorie Hulplijnen en rasters van het dialoogvenster Voorkeuren.

**Opmerking:** als u een voorvertoning weergeeft van het document, worden gedeselecteerde segmenten weergegeven als witte bedekkingen.

### Meer Help-onderwerpen

[“Voorkeuren voor hulplijnen en rasters”](#) op pagina 311

## Segmenten bewerken

Het werken met een segmentlayout is vergelijkbaar met het gebruik van een tabel in een toepassing voor tekstverwerking. Als u een segmenthulplijn sleept om een segment te vergroten of verkleinen, worden alle aangrenzende rechthoekige segmenten ook vergroot of verkleind.

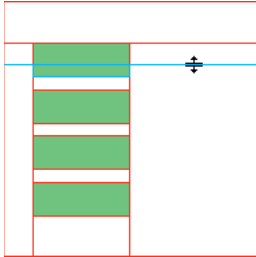
U kunt ook de eigenschappencontrole gebruiken om segmenten te vergroten, verkleinen of transformeren.



## Segmenten bewerken door segmenthulplijnen te verplaatsen

Met segmenthulplijnen worden de grenzen en positie van segmenten gedefinieerd. Met segmenthulplijnen die zich buiten segmentobjecten uitbreiden, wordt gedefinieerd hoe de rest van het document wordt gesegmenteerd tijdens het exporteren. U kunt de vorm van een rechthoekig segmentobject wijzigen door de segmenthulplijnen om het object te slepen.

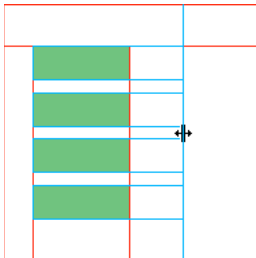
Niet-rechthoekige segmentobjecten kunnen niet worden vergroot of verkleind door segmenthulplijnen te verplaatsen.



Een segmentobject vergroten of verkleinen door de bijbehorende segmenthulplijnen te slepen

**Opmerking:** als u segmenthulplijnen rondom een Fireworks-knop in het documentvenster sleept, wordt in Fireworks het segment waarmee het actieve gebied voor deze knop wordt gedefinieerd, vergroot of verkleind. U kunt het actieve gebied van een Fireworks-knop niet verwijderen door de segmenthulplijnen rondom de knop te slepen.

Als er meerdere segmentobjecten zijn uitgelijnd langs één segmenthulplijn, kunt u die segmenthulplijn slepen om alle segmentobjecten tegelijk te vergroten of verkleinen.




Meerdere segmentobjecten vergroten of verkleinen door één hulplijn te slepen

Als u een hulplijn langs een bepaalde coördinaat sleept, worden alle andere hulplijnen op die coördinaat ook verplaatst.

## Een of meer segmenten vergroten of verkleinen

1 Plaats het gereedschap Aanwijzer of Subselectie maken boven een segmenthulplijn.

De muisaanwijzer verandert in de aanwijzer voor hulplijnverplaatsing .

2 Sleep de segmenthulplijn naar de gewenste locatie.

De segmenten en alle aangrenzende segmenten worden vergroot of verkleind.

## Een segmenthulplijn verplaatsen naar de uiterste rand van het canvas


❖ Gebruik het gereedschap Aanwijzer of Subselectie maken om de segmenthulplijn buiten de rand van het canvas te slepen.

## Aangrenzende segmenthulplijnen verplaatsen

1 Houd Shift ingedrukt en sleep een segmenthulplijn langs aangrenzende segmenthulplijnen.

2 Laat de segmenthulplijn los op de gewenste locatie.

Alle segmenthulplijnen waarlangs u hebt gesleept, worden naar deze locatie verplaatst.

 Als u deze bewerking wilt annuleren en alle segmenthulplijnen wilt terugzetten op hun oorspronkelijke positie, laat u de Shift-toets los voordat u de muisknop loslaat.

## Segmenten bewerken met gereedschappen

Gebruik de gereedschappen Aanwijzer, Subselectie maken en Transformeren om een segment om te vormen, te vergroten of te verkleinen.

**Opmerking:** alleen veelhoeksegmenten kunnen worden schuingetrokken of vervormd.

Omdat de grootte van aangrenzende segmentobjecten niet automatisch wordt aangepast, kan het vergroten, verkleinen en omvormen van segmenten tot overlappende segmenten leiden. Als segmenten overlappen, krijgt het bovenste segment voorrang als er interactieve elementen zijn. Als u overlappende segmenten wilt voorkomen, kunt u segmenthulplijnen gebruiken om segmenten te bewerken.

- ❖ Ga op een van de volgende manieren te werk om de vorm van een geselecteerd segment te bewerken:
  - Selecteer het gereedschap Aanwijzer of Subselectie maken en sleep de hoekpunten van het segment om de vorm van het segment te wijzigen.
  - Gebruik een gereedschap voor transformatie om de transformatie uit te voeren. Als u een rechthoekig segment transformeert, kunnen hiermee de vorm, positie en afmetingen van het segment worden gewijzigd. Het segment zelf blijft echter rechthoekig.
  - Gebruik de eigenschappencontrole om de positie en grootte van een segmentobject numeriek te wijzigen.

## Een segment verwijderen

- 1 Selecteer het segment in de weblaat van het deelvenster Lagen.
- 2 Klik onder aan het deelvenster op het prullenbakpictogram.

Wanneer u een knopsymbool van de gemeenschappelijke bibliotheek naar de pagina sleept, wordt automatisch een segment gemaakt dat te zien is op het canvas maar niet wordt weergegeven in de weblaat.

Als u het segment op het canvas selecteert met het aanwijzergereedschap en het verwijdert, wordt het volledige knopsymbool verwijderd. Als u de onderliggende afbeelding wilt behouden, selecteert u het segment/object op het canvas met het aanwijzergereedschap en selecteert u vervolgens Wijzigen > Symbool > Splitsen. Het segment verdwijnt en de knopafbeelding uit frame 1 blijft behouden. De afbeeldingen uit frame 2, 3 en 4 gaan echter verloren wanneer u een knopsymbool splitst.

## Interactieve segmenten

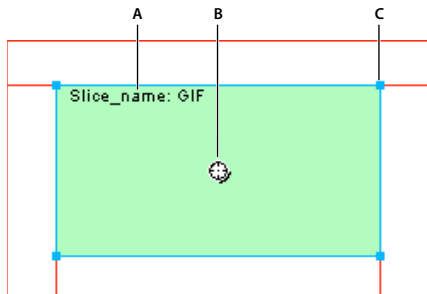
In Fireworks worden twee manieren geboden om segmenten interactief te maken:

- Gebruik voor eenvoudige interactieve elementen de methode voor rollovers met behulp van slepen en neerzetten.
- Gebruik voor complexere interactieve elementen het deelvenster Gedrag. Gedrag in Fireworks is compatibel met gedrag in Adobe Dreamweaver®. Als u een Fireworks-rollover naar Dreamweaver exporteert, kunt u Fireworks-gedrag bewerken met het deelvenster Gedrag van Dreamweaver.

## Eenvoudige interactiviteit toevoegen aan segmenten

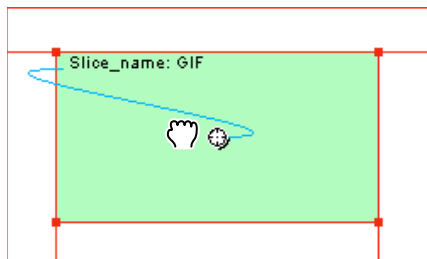
De methode voor rollovers met behulp van slepen en neerzetten is een snelle en efficiënte manier om rollovereffecten en effecten voor afbeeldingswisseling te maken. Met de methode voor rollovers met behulp van slepen en neerzetten kunt u bepalen wat er met een segment gebeurt als de aanwijzer boven het segment wordt geplaatst. Het eindresultaat is een afbeelding waarnaar vaak wordt verwezen met *rolloverafbeelding*.

Als een segment wordt geselecteerd, wordt een ronde cirkel met een dradenkruis weergegeven in het midden van het segment. Dit wordt een *gedragshandgreep* genoemd.



A. Segmentnaam B. Gedragshandgreep C. Selectiehandgreep

U kunt eenvoudig rollovereffecten en effecten voor afbeeldingswisseling maken door de gedragshandgreep vanaf een triggersegment te slepen en neer te zetten op een doelsegment. Het triggersegment en het doelsegment kunnen hetzelfde zijn.

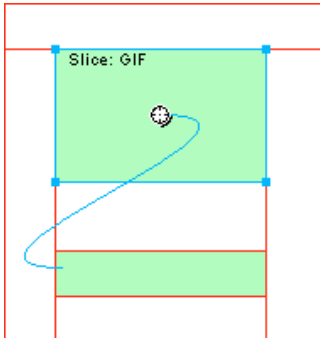


**Opmerking:** ook hotspots hebben gedragshandgrepen waarmee rollovereffecten kunnen worden toegevoegd.

## Rollovers

Alle rollovers werken hetzelfde: als de muisaanwijzer boven een afbeelding wordt gehouden, wordt met deze actie de weergave van een andere afbeelding getriggerd. De trigger is altijd een webobject (een segment, hotspot of knop).

Bij de meest eenvoudige rollover wordt een afbeelding in Frame 1 vervangen door een direct onderliggende afbeelding in Frame 2. U kunt ook gecompliceerdere rollovers maken. Met rollovers met *afbeeldingswisseling* kan worden gewisseld met afbeeldingen uit ieder frame. Met *gescheiden* rollovers kan worden gewisseld met afbeeldingen uit een ander segment dan het triggersegment.

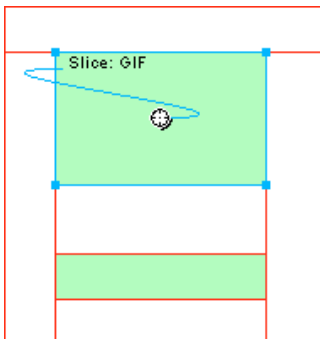


Als u een triggerwebobject selecteert dat is gemaakt met een gedragshandgreep of met het deelvenster Gedrag, worden alle bijbehorende gedragsrelaties weergegeven.

Een rolloverinteractie wordt standaard vertegenwoordigd door een blauwe gedragslijn.

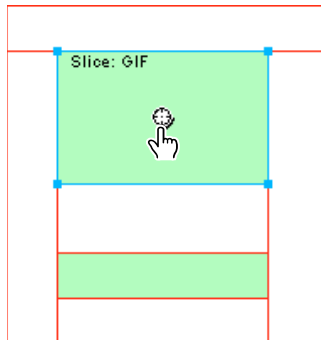
### Een eenvoudige rollover maken en toevoegen

Bij een eenvoudige rollover wordt de afbeelding in het bovenste frame vervangen door de direct onderliggende afbeelding. Hiervoor is slechts één segment vereist.



- 1 Controleer of het triggerobject zich niet op een gedeelde laag bevindt.
- 2 Selecteer Bewerken > Invoegen > Rechthoekig segment of Veelhoeksegment om een segment boven het triggerobject te maken.
- 3 Maak een nieuw frame in het deelvenster Frames door op de knop Nieuw frame of Frame dupliceren te klikken.
- 4 Maak, plak of importeer een afbeelding die u als wisselafbeelding op het nieuwe frame wilt gebruiken.  
Plaats de afbeelding onder het segment dat u hebt gemaakt in stap 2. Hoewel u zich in frame 2 bevindt, is het segment zichtbaar.
- 5 Selecteer Frame 1 in het deelvenster Frames om terug te keren naar het frame met de oorspronkelijke afbeelding.

- 6 Selecteer het segment en plaats de aanwijzer boven de gedragshandgreep.



**Opmerking:** U kunt het segment vanuit ieder frame selecteren.

- 7 Klik op de gedragshandgreep en selecteer Gedrag Eenvoudige rollover toevoegen in het menu.
- 8 Klik op het tabblad Voorvertoning en test de eenvoudige rollover. U kunt ook op F12 drukken om een voorvertoning weer te geven in een browser.

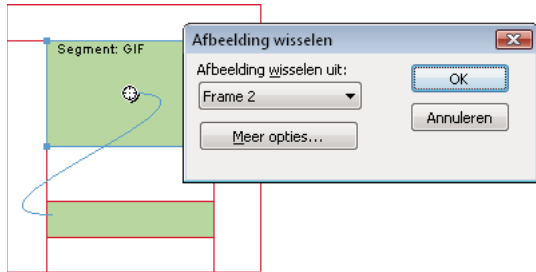
### Een gescheiden rollover maken en toevoegen

Bij een gescheiden rollover wordt naar een afbeelding onder een webobject geschakeld als de aanwijzer boven een ander webobject wordt gehouden. Er wordt een afbeelding op een andere locatie op de webpagina weergegeven als reactie op de aanwijzer die boven een triggerafbeelding wordt gehouden of waarmee een triggerafbeelding wordt aangeklikt. De afbeelding waar de aanwijzer boven wordt gehouden is de trigger. De gewijzigde afbeelding is het doel.

U moet eerst de trigger, doelsegmenten en het frame waarin de wisselafbeelding zich bevindt, instellen. Vervolgens kunt u met een gedragslijn de trigger koppelen aan het doelsegment. De trigger voor een gescheiden rollover kan een segment, hotspot of knop zijn.

- 1 Selecteer Bewerken > Invoegen > Rechthoekig segment, Veelhoeksegment of Hotspot om een segment of hotspot aan de triggerafbeelding toe te voegen. (Sla deze stap over als het geselecteerde object een knop is, of als de afbeelding al wordt bedekt door een segment of hotspot.)
- 2 Maak een nieuw frame in het deelvenster Frames door op de knop Nieuwe frame of Frame dupliceren te klikken.
- 3 Plaats een tweede afbeelding (het doel) in het nieuwe frame.
- 4 Plaats het frame op een willekeurige plek op het canvas, behalve onder het segment dat u hebt gemaakt in stap 1.
- 5 Selecteer de afbeelding en selecteer Bewerken > Invoegen > Rechthoekig segment of Veelhoeksegment om een segment aan de afbeelding toe te voegen.
- 6 Selecteer Frame 1 in het deelvenster Frames om terug te keren naar het frame met de oorspronkelijke afbeelding.
- 7 Selecteer het segment, de hotspot of de knop waarmee het triggergebied (de oorspronkelijke afbeelding) wordt bedekt en plaats de aanwijzer boven de gedragshandgreep.
- 8 Sleep de gedragshandgreep voor het triggersegment of de triggerhotspot naar het doelsegment.

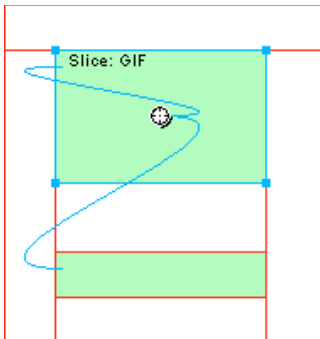
De gedragslijn breidt zich uit van het midden van de trigger naar de linkerbovenrand van het doelsegment. Het dialoogvenster Afbeelding wisselen wordt geopend.



9 Selecteer in het pop-upmenu Afbeelding wisselen het frame dat u hebt gemaakt in stap 2. Klik vervolgens op OK.

10 Een voorvertoning weergeven van de gescheiden rollover en de rollover testen

### Meerdere rollovers op een segment toepassen



*Een segment waarmee rollovergedrag en gescheiden-rollovergedrag wordt getriggerd*

1 Sleep een gedragshandgreep van het geselecteerde segment naar de rand van hetzelfde segment of naar een ander segment.

- Als u een wisselafbeelding wilt maken, sleept u de handgreep naar de linkerbovenrand van hetzelfde segment.
- Als u een gescheiden rollover wilt maken, sleept u de handgreep naar een ander segment.

2 Selecteer het frame van de wisselafbeelding en klik op OK.

### Een rollover via slepen en neerzetten verwijderen uit een segment, hotspot of knop

❖ Klik op de blauwe gedragslijn die u wilt verwijderen en klik op OK.

### Complexe interactiviteit toevoegen aan segmenten

Gebruik de opties in het deelvenster Gedrag om aangepaste interacties te maken en bewerken. Aangepaste interacties worden gebaseerd op bestaand gedrag.

## Gedragopties

**Opmerking:** de methode voor rollovers via slepen en neerzetten wordt aanbevolen voor eenvoudige, gescheiden en complexe rollovers.

**Eenvoudige rollover** Hiermee wordt rollovergedrag toegevoegd aan het geselecteerde segment met Frame 1 als Status Omhoog en Frame 2 als Status Boven. Nadat u dit gedrag hebt geselecteerd, moet u in het tweede frame een afbeelding maken onder hetzelfde segment om de Status Boven te maken. De optie Eenvoudige rollover is eigenlijk een gedragsgroep met de gedragstypen Afbeelding wisselen en Afbeelding wisselen herstellen.

**Navigatiebalkafbeelding instellen** Hiermee kunt u een segment onderdeel maken van een Fireworks-navigatiebalk. Elk segment dat deel uitmaakt van de navigatiebalk, moet dit gedrag hebben. De optie Navigatiebalkafbeelding instellen is eigenlijk een gedragsgroep met de gedragstypen Navigatiebalk Boven, Navigatiebalk Omlaag en Navigatiebalk herstellen. Dit gedrag wordt standaard automatisch voor u ingesteld als u de knopbewerker gebruikt om een knop te maken met Inclusief status Boven bij Omlaag of Afbeelding Omlaag tijdens laden tonen. Als u een knop met twee statussen maakt, wordt een eenvoudig rollovergedrag toegewezen aan het bijbehorende segment. Als u een knop met drie of vier statussen maakt, wordt het gedrag Navigatiebalkafbeelding instellen toegewezen aan het bijbehorende segment.

**Opmerking:** u kunt de gebeurtenis voor Eenvoudige rollover en Navigatiebalkafbeelding instellen niet instellen.

**Afbeelding wisselen** Hiermee wordt de afbeelding onder het opgegeven segment vervangen door de inhoud van een ander frame of door de inhoud van een extern bestand.

**Afbeelding wisselen herstellen** Hiermee wordt de standaardweergave van het doelobject in Frame 1 hersteld.

**Navigatiebalk Boven** Hiermee wordt de status Boven voor het momenteel geselecteerde segment opgegeven als dit segment deel uitmaakt van een navigatiebalk. Optioneel wordt de status Afbeeldingen vooraf laden en Inclusief status Boven bij Omlaag opgegeven.

**Navigatiebalk Omlaag** Hiermee wordt een status Omlaag voor het momenteel geselecteerde segment opgegeven als dit segment deel uitmaakt van een navigatiebalk. Optioneel wordt de status Afbeeldingen vooraf laden opgegeven.

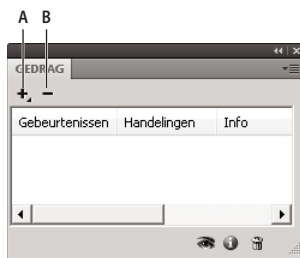
**Navigatiebalk herstellen** Hiermee wordt de status Omhoog hersteld voor alle andere segmenten in de navigatiebalk.

**Pop-upmenu instellen** Hiermee wordt een pop-upmenu toegevoegd aan een segment of hotspot. Als u pop-upmenugedrag toepast, kunt u de Editor pop-upmenu's gebruiken.

**Statusbalktekst instellen** Hiermee kunt u tekst definiëren die wordt weergegeven in de statusbalk onder aan het venster van de meeste browsers.

## Gedrag toevoegen aan een geselecteerd segment

- 1 Klik op de knop Gedrag toevoegen in het deelvenster Gedrag.



A. Knop Gedrag toevoegen B. Knop Gedrag verwijderen

- 2 Selecteer een of meer gedragstypen.

## De muisgebeurtenis veranderen waarmee het gedrag wordt geactiveerd

- 1 Selecteer het triggersegment of de triggerhotspot met het gedrag dat u wilt wijzigen.

Alle gedragstypen die zijn gekoppeld aan het betreffende segment of de betreffende hotspot, worden weergegeven in het deelvenster Gedrag.

- 2 Selecteer het gedrag dat u wilt bewerken.

- 3 Klik op de pijl naast de gebeurtenis en selecteer een nieuwe gebeurtenis in het pop-upmenu. Deze optie is niet beschikbaar bij het gedrag Eenvoudige rollover.

**onMouseOver** Triggert het gedrag als de aanwijzer boven het triggergebied wordt gehouden.

**onMouseOut** Triggert het gedrag als de aanwijzer het triggergebied verlaat.

**onClick** Triggert het gedrag als het triggerobject wordt aangeklikt.

**onLoad** Triggert het gedrag als de webpagina wordt geladen.

## Externe afbeeldingsbestanden als wisselafbeelding gebruiken

U kunt een afbeelding buiten het huidige Fireworks-document gebruiken als bron voor een wisselafbeelding. De bronbestanden kunnen de GIF- (ook geanimeerd), JPEG- of PNG-indeling hebben. Als u een extern bestand als afbeeldingsbron selecteert, wordt dit bestand in Fireworks vervangen door het doelsegment als de wisselafbeelding wordt getriggerd in een webbrowser.

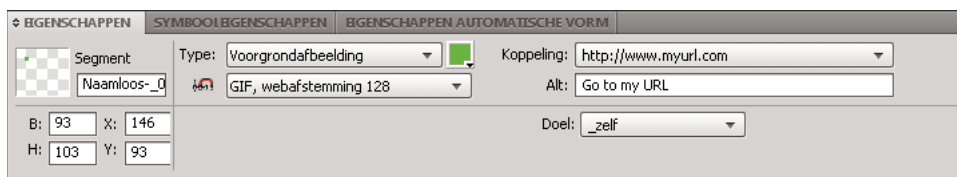
Als het bestand niet dezelfde breedte of hoogte heeft als het segment waarin het een afbeelding vervangt, wordt het bestand in de browser vergroot of verkleind zodat het in het segmentobject past. Vooral voor geanimeerde GIF-bestanden geldt dat de bestandskwaliteit kan verminderen als het wordt vergroot of verkleind.

- 1 Selecteer in het dialoogvenster Afbeelding wisselen, Navigatiebalk Boven of Navigatiebalk Omlaag de optie Afbeeldingsbestand en klik op het mappictogram.
- 2 Navigeer naar het bestand dat u wilt gebruiken en klik op Openen.
- 3 Als het externe bestand een geanimeerd GIF-bestand is, deselecteert u Afbeeldingen vooraf laden. Hiermee voorkomt u problemen bij de weergave van geanimeerde GIF-bestanden als rolloverstatussen.

**Opmerking:** in Fireworks worden aan het document gerelateerde paden naar afbeeldingsbestanden gemaakt. Als u het document exporteert voor gebruik op internet, moet u controleren of het externe afbeeldingsbestand toegankelijk is vanuit het geëxporteerde Fireworks HTML-bestand. Plaats externe bestanden op uw lokale site voordat u ze gebruikt als wisselafbeeldingen in Fireworks. Zorg er daarnaast voor dat u externe afbeeldingsbestanden uploadt als u uw bestanden naar internet uploadt.


## Segmenten voorbereiden voor het exporteren

Gebruik de eigenschappencontrole om segmenten voor te bereiden voor het exporteren.



Eigenschappen voor segmenten in de eigenschappencontrole




 Als u een segment snel wilt optimaliseren, selecteert u een voorinstelling in het pop-upmenu Exportinstellingen in de eigenschappencontrole of in het deelvenster Optimaliseren. Raadpleeg “Optimaliseren in de werkrimte” op pagina 240 om gedetailleerde opties in te stellen.

## URL's toewijzen aan segmenten

Als u een URL aan een segment toewijst, kunnen gebruikers naar het opgegeven adres navigeren door in de webbrowser op het gebied te klikken dat wordt gedefinieerd door het segment.

❖ Als u een URL wilt toewijzen, voert u de URL in het tekstvak Koppeling van de eigenschappencontrole in.

Als het bestand een aantal pagina's bevat die u gaat exporteren, gebruikt u het pop-upmenu Koppeling om een van de pagina's te selecteren voor de URL. Nadat de pagina's zijn geëxporteerd, wordt de gebruiker met deze koppeling automatisch naar de opgegeven pagina geleid.

 Als u van plan bent URL's opnieuw te gebruiken, maakt u een URL-bibliotheek in het deelvenster URL.

## Alternatieve tekst invoeren

Het is belangrijk om een korte, zinnige alternatieve tekst in te voeren, aangezien er steeds meer visueel gehandicapten zijn die schermlezers gebruiken. Met deze toepassingen wordt de alternatieve tekst voorgelezen door een met de computer gegenereerde stem als de gebruiker de aanwijzer boven afbeeldingen op een webpagina houdt.

❖ Typ in de eigenschappencontrole de tekst in het vak Alternatieve tekst.

## Segmenten of hotspots zonder alternatieve tekst selecteren

U kunt de segmenten en hotspots selecteren waarvoor u geen alternatieve tekst hebt ingevoerd. Vervolgens kunt u voor deze objecten een alternatieve standaardtekst instellen.

❖ Kies Opdrachten > Web > Lege alternatieve tekst selecteren.

## Alternatieve standaardtekst instellen

U kunt de segmenten en hotspots selecteren waarvoor u geen alternatieve tekst hebt ingevoerd en voor al deze segmenten en hotspots een alternatieve standaardtekst instellen.

❖ Kies Opdrachten > Web > Alternatieve tekst instellen en typ de alternatieve standaardtekst.

## Een doel toewijzen voor een geselecteerd segment of een geselecteerde hotspot

Een doel is een alternatief webpaginaframe of een alternatieve webbrowser waarin het gekoppelde document wordt geopend.

❖ Typ de naam van het HTML-frame in het tekstvak Doel of selecteer een gereserveerd doel in het pop-upmenu Doel:

**\_leeg** Hiermee worden de gekoppelde documenten in een nieuw, naamloos browservenster geladen.

**\_bovenliggend** Hiermee wordt het gekoppelde document in de bovenliggende frameset geladen, of in het venster van het frame dat de koppeling bevat. Als het frame met de koppeling niet is genest, wordt het gekoppelde document geladen in het volledige browservenster.

**\_zelf** Hiermee wordt het gekoppelde document geladen in het frame of venster waarin de koppeling zich bevindt. Omdat dit doel is impliciet is, hoeft u het meestal niet op te geven.

**\_top** Hiermee wordt het gekoppelde document geladen in het volledige browservenster. Hierbij worden alle frames verwijderd.

## Segmenten benoemen

Met segmentering wordt een afbeelding in verschillende stukken verdeeld. Omdat elk deel van een frame afzonderlijk wordt geëxporteerd, moeten alle delen een unieke naam hebben. Gebruik de standaardconventies voor naamgeving of wijs aangepaste namen toe.

**Opmerking:** voeg geen bestandsextensie toe aan de basisnaam. De bestandsextensies worden tijdens de export in Fireworks automatisch toegevoegd aan de segmentbestanden.

### Een aangepaste segmentnaam invoeren

- ❖ Ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Selecteer het segment op het canvas, voer een naam in het vak De objectnaam bewerken van de eigenschappencontrole in en druk op Enter.
  - Dubbelklik in de weblaat op de naam van het segment, voer een nieuwe naam in en druk op Enter.

### Automatisch een naam toekennen aan segmentbestanden

- ❖ Als u de geëxporteerde afbeelding exporteert, voert u een naam in in het tekstvak Bestandsnaam (Windows) of Naam (Mac OS) van het dialoogvenster Exporteren. Voeg geen bestandsextensie toe.

### De standaardconventie voor automatische naamgeving wijzigen

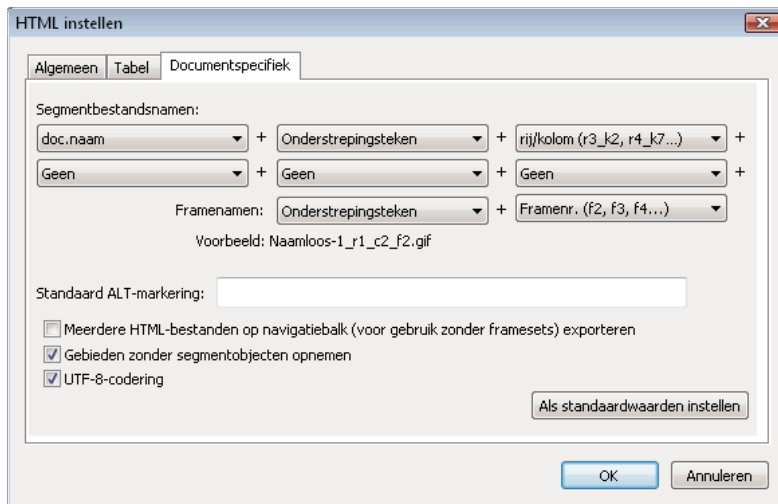
U kunt een naamgevingsconventie maken die maximaal acht elementen bevat. Een element kan uit een of meer van de volgende opties voor automatische naamgeving bestaan:

Optie	Beschrijving
Geen	Er wordt geen naam toegepast op het element.
doc.naam	Het element krijgt de naam van het document.
"segment"	U kunt het woord "segment" invoegen in de naamgevingsconventie.
Segmentnr. (1,2,3...) Segmentnr. (01,02,03...) Segmentnr. (A,B,C...) Segmentnr. (a,b,c...)	Het element wordt numeriek of alfabetisch gelabeld, afhankelijk van de geselecteerde stijl.
Rij-kolom (r3_k2, r4_k7...)	De items Rij (r##) en Kolom (k##) verwijzen naar de rij en kolom van de tabel die in webbrowsers wordt gebruikt om een gesegmenteerde afbeelding samen te stellen. U kunt deze informatie in de naamgevingsconventie gebruiken.
Onderstrepingsteken Punt Spatie Afbreekstreepje	In het element worden meestal een of meer van deze tekens gebruikt als scheidingstekens tussen andere elementen.

Als de documentnaam bijvoorbeeld mijndoc is, heeft de naamgevingsconventie doc.naam + "segment" + Segmentnr. (A, B, C...) bijvoorbeeld de segmentnaam mijndocsegmentA als resultaat.

Als een segment meerdere frames bevat, wordt in Fireworks standaard een getal toegevoegd aan de bestandsnaam van elk frame. Als u bijvoorbeeld de aangepaste segmentbestandsnaam **start** invoert voor een knop met drie statussen, krijgt in Fireworks de afbeelding voor de status Boven de naam start.gif, de afbeelding voor de status Boven de naam staat\_s2.gif en de afbeelding voor de status Omlaag de naam start\_s3.gif. U kunt met het dialoogvenster HTML instellen uw eigen naamgevingsconventie maken voor segmenten met meerdere frames.

- 1 Selecteer Bestand > HTML instellen om het dialoogvenster HTML instellen te openen.
- 2 Klik op het tabblad Documentspecifiek.
- 3 Maak in het gedeelte Segmentbestandsnamen de nieuwe naamgevingsconventie door opties te selecteren in de lijsten.



- 4 (Optioneel) Als u deze informatie als standaard wilt instellen voor alle nieuwe Fireworks-documenten, klikt u op Als standaardwaarden instellen.

**Opmerking:** wees voorzichtig bij het selecteren van *Geen* als menuoptie voor automatische naamgeving van segmenten. Als u *Geen* selecteert als optie voor een van de eerste drie menu's, worden in Fireworks segmentbestanden geëxporteerd die elkaar overschrijven. Dit heeft één geëxporteerde afbeelding tot gevolg, en een tabel waarin deze afbeelding in elke cel wordt weergegeven.

## Definiëren hoe HTML-tabellen worden geëxporteerd

Met segmentering wordt gedefinieerd hoe de HTML-tabelstructuur wordt weergegeven als een Fireworks-document wordt geëxporteerd voor gebruik op internet.

Als u een gesegmenteerd Fireworks-document naar HTML exporteert, wordt het document opnieuw samengesteld met een HTML-tabel. Elk gesegmenteerd element in het Fireworks-document bevindt zich in een tabelcel. Na de export wordt een Fireworks-segment vertaald naar een tabelcel in HTML. U kunt opgeven hoe een Fireworks-tabel opnieuw wordt samengesteld in een browser, inclusief het gebruik van spacers en geneste tabellen.

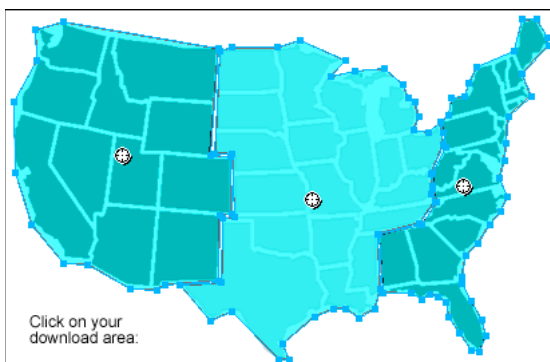
- Spacers zijn afbeeldingen die ervoor zorgen dat tabelcellen goed worden uitgelijnd bij weergave in een browser.
- Een geneste tabel is een tabel in een tabel. In geneste tabellen worden geen spacers gebruikt. Deze tabellen worden mogelijk minder snel geladen in browsers, maar de bijbehorende HTML is eenvoudiger te bewerken omdat er geen spacers zijn.

- 1 Selecteer Bestand > HTML instellen of klik op de knop Opties in het dialoogvenster Exporteren.

- 2 Klik op het tabblad Tabel.
- 3 Selecteer in het pop-upmenu Tussenruimte maken met een optie voor de tussenruimte:
  - Geneste tabellen - geen spacers** Hiermee wordt een geneste tabel zonder spacers gemaakt.
  - Enkele tabel - geen spacers** Hiermee wordt een afzonderlijke tabel zonder spacers gemaakt. In sommige gevallen kunnen tabellen onjuist worden weergegeven met deze optie.
  - 1 pixel transparant als spacer** Met deze optie wordt een transparant GIF-bestand van 1 bij 1 pixel als spacer gebruikt. De spacer wordt vergroot of verkleind als dit vereist is in de HTML. Hiermee wordt een rij van 1 pixel hoog boven aan de tabel gegenereerd, en een kolom van 1 pixel breed aan de rechterzijde van de tabel.
- 4 Selecteer een kleur voor HTML-segmenten:
  - Opmerking:** als u een kleur selecteert in het kleurenpop-upvenster, wordt deze alleen op HTML-segmenten toegepast. De canvaskleur wordt nog steeds gebruikt voor afbeeldingssegmenten.
- 5 Selecteer in het pop-upmenu Inhoud wat u in lege cellen wilt plaatsen:
  - Geen** Hiermee blijven lege cellen leeg.
  - Spacerafbeelding** Hiermee wordt een kleine, transparante afbeelding met de naam spacer.gif in lege cellen geplaatst.
  - Harde spatie** Hiermee wordt een HTML-spatietag in lege cellen geplaatst. De cel wordt leeg weergegeven.
  - Opmerking:** lege cellen worden alleen weergegeven als u tijdens het exporteren Inclusief gebieden zonder segmenten deselecteert in het dialoogvenster Exporteren.
- 6 Klik op OK.
  - Opmerking:** u kunt unieke tablexportinstellingen opgeven voor ieder document, of u kunt in het dialoogvenster HTML instellen de knop Als standaardwaarden instellen op het tabblad Documentspecifiek gebruiken om standaardwaarden toe te passen voor alle nieuwe documenten.

## Hotspots en afbeeldingen met hyperlinks

Webontwerpers kunnen hotspots gebruiken om kleine delen van een grotere afbeelding interactief te maken door gebieden van webafbeeldingen aan een URL te koppelen. U kunt in Fireworks een afbeelding met hyperlinks maken door HTML uit een document met hotspots te exporteren.



Een afbeelding met hyperlinks die hotspots bevat

Hotspots en afbeeldingen met hyperlinks vereisen meestal minder systeembronnen dan gesegmenteerde afbeeldingen. Segmentering vereist meer processorkracht omdat er aanvullende HTML-code vereist is om de gesegmenteerde afbeeldingen te downloaden en opnieuw samen te stellen.

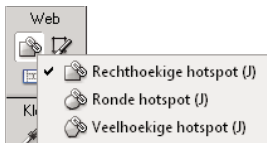
**Opmerking:** *het is mogelijk een gesegmenteerde afbeelding met hyperlinks te maken. Als u een gesegmenteerde afbeelding met hyperlinks exporteert, heeft dit normaal gesproken veel afbeeldingsbestanden tot gevolg. Zie “[Rechthoekige segmenten maken](#)” op pagina 176 voor meer informatie over segmentering.*

## Hotspots maken

- Hotspots zijn ideaal als u gebieden van een afbeelding aan andere webpagina's wilt koppelen, maar als het niet noodzakelijk is dat de gebieden worden gemarkeerd of dat er rollovereffecten optreden als reactie op muisverplaatsingen of -acties.
- Hotspots en afbeeldingen met hyperlinks zijn ook ideaal als de afbeelding waarop u de hotspots hebt geplaatst, het beste kan worden geëxporteerd als afzonderlijk afbeeldingsbestand. Met andere woorden: als de volledige afbeelding het beste kan worden geëxporteerd met dezelfde bestandsindeling en optimalisatie-instellingen.
- Hotspots kunnen rechthoekig, rond of veelhoekig zijn. Veelhoeken zijn nuttig als u met complexe afbeeldingen werkt.
- U kunt een object selecteren en de hotspot hierboven invoegen.

### Een rechthoekige of ronde hotspot maken


- 1 Selecteer het gereedschap Rechthoekige hotspot of Ronde hotspot in het gedeelte Web van het deelvenster Gereedschappen.



- 2 Sleep het hotspotgereedschap om een hotspot boven een gebied van de afbeelding te tekenen. Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt om vanuit een middelpunt te tekenen.

**Opmerking:** *u kunt de positie van een hotspot aanpassen door te slepen terwijl u de hotspot tekent. Houd de linkermuisknop ingedrukt, houd de spatiebalk ingedrukt en sleep de hotspot naar een andere locatie op het canvas. Laat de spatiebalk los om verder te gaan met het tekenen van de hotspot.*

### Een hotspot met een complexe vorm maken

- 1 Selecteer het gereedschap Veelhoekige hotspot .
- 2 Klik op de linkermuisknop om vectorpunten te plaatsen, net zoals u rechte lijnsegmenten tekent met het gereedschap Pen. De vulling definieert het hotspotgebied, of het pad nu is geopend of gesloten.

### Een hotspot maken door een of meer geselecteerde objecten over te trekken

- 1 Selecteer meerdere objecten en kies vervolgens Bewerken > Invoegen > Hotspot.
- 2 Klik op Enkel om één rechthoekige hotspot te maken die alle objecten bedekt of op Meerdere om meerdere hotspots te maken (een voor elk object).

De nieuwe hotspot of hotspots worden weergegeven in de weblaat.

## Een geselecteerde hotspot converteren naar een rechthoekige, ronde of veelhoekige hotspot

- ❖ Selecteer Rechthoek, Cirkel of Veelhoek in het pop-upmenu Vorm van hotspot van de eigenschappencontrole.

## Hotspots voorbereiden voor het exporteren

Wijs in de eigenschappencontrole hotspoteigenschappen (zoals URL's en alternatieve tekst) op dezelfde manier toe als u segmenteigenschappen toewijst.

## Afbeeldingen met hyperlinks maken

Nadat u hotspots hebt ingevoegd boven een afbeelding, exporteert u de afbeelding als een afbeelding met hyperlinks zodat deze werkt in een webbrowser. Door een afbeelding met hyperlinks te exporteren, worden de afbeeldingen en HTML (met toewijzingsinformatie voor hotspots en overeenkomende URL-koppelingen) gemaakt. In Fireworks worden tijdens het exporteren alleen afbeeldingen met hyperlinks voor de client-kant geproduceerd.

U kunt de afbeelding met hyperlinks ook naar het klembord kopiëren en in Dreamweaver of een andere HTML-editor plakken.

Zie “[Werken met Dreamweaver](#)” op pagina 266 voor meer informatie over het plaatsen van geëxporteerde Fireworks-inhoud in Dreamweaver.

- 1 Optimaliseer de afbeelding om deze voor te bereiden voor het exporteren.
- 2 Selecteer Bestand > Exporteren.
- 3 Als u de afbeelding exporteert, navigeert u naar de map waarin u het HTML-bestand wilt plaatsen en geeft u het bestand een naam.

Als u al een lokale bestandsstructuur voor uw website hebt gemaakt, kunt u van hieruit de afbeelding in de toepasselijke map voor de site opslaan.

- 4 Selecteer in het pop-upmenu Opslaan als type de optie HTML en afbeeldingen.
- 5 Selecteer een optie in het pop-upmenu HTML:

**HTML-bestand exporteren** Hiermee worden het vereiste HTML-bestand en de overeenkomende afbeeldingsbestanden gegenereerd die kunnen worden geïmporteerd in Dreamweaver of een andere HTML-editor.

**Kopiëren naar klembord** Hiermee wordt alle vereiste HTML-inhoud naar het klembord gekopieerd, inclusief een tabel als het document is gesegmenteerd. Deze inhoud kunt u in Dreamweaver of een andere HTML-editor plakken.

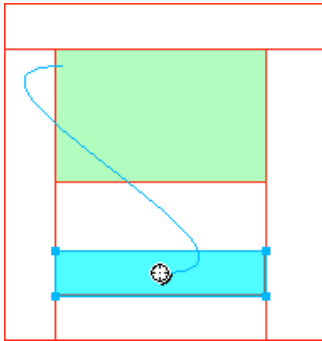
***Opmerking:** selecteer voor Segmenten uitsluitend Geen als het document geen segmenten bevat.*

- 6 (Alleen exporteren) Selecteer indien noodzakelijk Afbeeldingen in submap plaatsen en blader naar de toepasselijke map.
- 7 Klik op Opslaan.
- 8 Als u bestanden exporteert, kunnen in Fireworks HTML-opmerkingen worden gebruikt om het begin en einde van code voor afbeeldingen met hyperlinks en andere webfuncties te definiëren. HTML-opmerkingen worden standaard niet opgenomen in de code. Als u deze wilt opnemen, selecteert u Inclusief HTML-opmerkingen op het tabblad Algemeen van het dialoogvenster HTML instellen.

## Rollovers met hotspots maken

Gebruik de methode voor rollovers via slepen en neerzetten om een gescheiden-rollovereffect op een hotspot toe te passen. Het doelgebied moet met een segment worden gedefinieerd. Rollovereffecten worden op dezelfde manier op hotspots toegepast als dit gebeurt bij segmenten.

**Opmerking:** een hotspot kan alleen een gescheiden rollover triggeren. De hotspot kan niet het doel zijn van een rollover die van een andere hotspot of een ander segment afkomstig is.



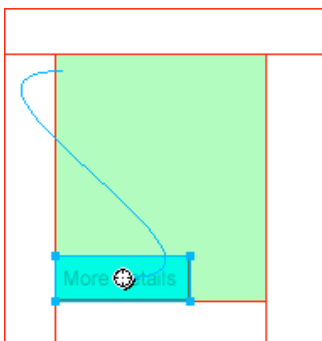
Nadat u een gescheiden rollover met een hotspot hebt gemaakt, wordt de blauwe verbindinglijn alleen weergegeven als de hotspot is geselecteerd.

## Hotspots boven op segmenten gebruiken

Als u een grote afbeelding hebt en slechts een klein deel hiervan wilt gebruiken als trigger voor een actie, plaatst u een hotspot boven op een segment om een actie of gedrag te triggeren.

U kunt ook een segment boven op de afbeelding plaatsen, en vervolgens een hotspot boven op de tekst plaatsen. Als de muis alleen boven de tekst wordt gehouden, wordt het rollovereffect getriggerd. De volledige afbeelding onder het segment wordt echter vervangen als het rollovereffect optreedt.

**Opmerking:** probeer geen hotspots te maken die meerdere segmenten overlappen.



- 1 Voeg een segment in boven op de afbeelding die u wilt vervangen.
- 2 Maak een nieuw frame in het deelvenster Frames en voeg een afbeelding in die u wilt gebruiken als vervangende afbeelding. Zorg dat u de afbeelding onder het segment plaatst dat u in stap 1 hebt ingevoegd.
- 3 Sleep een gedragslijn van de hotspot naar het segment met afbeelding die u wilt vervangen.
- 4 Selecteer het frame met de rolloverafbeelding in de lijst Afbeelding wisselen uit en klik op OK.

# Hoofdstuk 13: Knoppen en pop-upmenu's maken

## Basisbeginselen van navigatie

### Navigatiefuncties

U kunt de navigatie in uw documenten vereenvoudigen door knoppen, menu's en navigatiebalken toe te voegen. Met Adobe® Fireworks® kunt u deze navigatiehulpmiddelen gemakkelijk maken en implementeren, ook als u nog nooit met JavaScript en CSS-code hebt gewerkt.

Wanneer u een knop of pop-upmenu exporteert, genereert Fireworks automatisch de CSS-code of JavaScript die nodig is om de knop of het menu weer te geven in een webbrowser. In Adobe Dreamweaver kunt u gemakkelijk CSS-code, JavaScript en HTML-code uit Fireworks invoegen in uw webpagina's of in een willekeurig HTML- of CSS-bestand.

### Een eenvoudige navigatiebalk maken

Een navigatiebalk is een groep knoppen die koppelingen verschaft naar andere gebieden van een website. Een navigatiebalk is doorgaans op de volledige site hetzelfde, om gebruikers een consistente navigatiemethode te verschaffen. Koppelingen op de navigatiebalk kunnen echter verschillen om aan de behoeften van verschillende pagina's te voldoen.

U verkrijgt consistente navigatie door de knopsymbolen te dupliceren met gebruik van instanties van symbolen. Als u de weergave of de functionaliteit van het oorspronkelijke symbool wijzigt, worden alle gekoppelde instanties automatisch ook bijgewerkt. (Zie “Symbolen” op pagina 163.)

- 1 Maak een knopsymbool.
- 2 Sleep een instantie (kopie) van het symbool uit het deelvenster Documentbibliotheek naar de werkruimte.
- 3 Ga op een van de volgende manieren te werk om een kopie van de knopinstantie te maken:
  - Selecteer eerst de knopinstantie en vervolgens Bewerken > Klonen.
  - Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en sleep de knopinstantie.
- 4 Houd Shift ingedrukt en sleep een knop om deze horizontaal of verticaal uit te lijnen. Gebruik de pijltoetsen als u meer controle wilt over de verplaatsing van de instantie.
- 5 Herhaal stap 3 en 4 om aanvullende knopinstanties te maken.
- 6 Selecteer iedere instantie en gebruik de eigenschappencontrole om een unieke tekst, URL of andere eigenschappen aan de instantie toe te wijzen.

## Knopsymbolen maken

Knoppen zijn een speciaal type symbool die als navigatie-elementen op een webpagina worden gebruikt. U kunt knoppen eenvoudig bewerken met de eigenschappencontrole. Aangezien u instanties van een knop uit de symboolbibliotheek naar uw document kunt slepen, kunt u de grafische weergave van één knop wijzigen en de weergave van alle knopinstanties in een navigatiebalk automatisch bijwerken.



U kunt de tekst, de URL en het doel voor één knopinstantie bewerken zonder de andere instanties van dezelfde knop te beïnvloeden en zonder de relatie tussen het symbool en de instantie te verbreken.

Een knopinstantie is geïsoleerd. In Fireworks worden alle onderdelen en frames verplaatst die zijn gekoppeld aan de knoppen die u naar het document sleept.

Net als andere symbolen hebben knoppen een *registratiepunt*, (een middelpunt aan de hand waarvan u tekst en andere knopstatussen kunt uitlijnen terwijl u de knop bewerkt).

- 1 Selecteer het object dat u wilt omzetten in een knop.
- 2 Selecteer Wijzigen > Symbool > Omzetten in symbool.
- 3 Voer in het dialoogvenster Omzetten in symbool een naam in voor de knop.
- 4 Selecteer Knop in de opties voor Tekst.
- 5 (Optioneel) Selecteer Hulplijnen voor 9-delige schaling inschakelen om 9-delige schaling voor de knop in te schakelen.
- 6 (Optioneel) Selecteer Opslaan in algemene bibliotheek om de afbeelding op te slaan in de afbeeldingenbibliotheek in Fireworks als een knop.

## Statussen toepassen op knoppen





Een knop kan maximaal vier verschillende *statussen* hebben voor de verschillende weergaven van de knop in reactie op een muishandeling. Knoppen met twee statussen hebben een status Omhoog en Omlaag. Knoppen met drie en vier statussen hebben ook een status Boven en Boven bij Omlaag. Deze frames vertegenwoordigen de weergave van de knop wanneer de muisaanwijzer erboven wordt gehouden als de knop is ingedrukt (Boven bij Omlaag) of als de knop niet is ingedrukt (Boven).

U kunt een navigatiebalk maken met gebruik van knoppen met twee of drie frames. Alleen knoppen met vier statussen benutten echter de geïntegreerde mogelijkheden van navigatiebalken in Fireworks.

## Een eenvoudige knop met twee statussen maken

- 1 Ga op een van de volgende twee manieren te werk om de modus voor het bewerken van symbolen te activeren:
  - Dubbelklik op een bestaande knop op het canvas.
  - Kies Bewerken > Invvoegen > Nieuwe knop.
- 2 Ga op een van de volgende manieren te werk om een afbeelding met de status Omhoog te importeren of te maken:
  - U kunt de afbeelding die u wilt weergeven als de status Omhoog, slepen en neerzetten of importeren in het werkgebied.
  - Maak een afbeelding met de tekengereedschappen of gebruik het gereedschap Tekst om een knop te maken op basis van tekst.
  - Klik op Een knop importeren in de eigenschappencontrole en selecteer een kant-en-klare bewerkbare knop bij Symbolen importeren: Knoppenbibliotheek. Met deze optie worden alle statussen van de knop automatisch gevuld met de juiste afbeeldingen en tekst.
  - (Optioneel) Stel de hulplijnen voor 9-delige schaling in, zodat de knop tijdens het vergroten of verkleinen niet wordt vervormd. (Zie “9-delige hulplijnen aan een symbool toevoegen” op pagina 52.)
  - (Optioneel) Selecteer het gereedschap Tekst en maak tekst voor de knop.

- 3 Als u de status Boven wilt maken, selecteert u Boven in het pop-upmenu en gaat u op een van de volgende manieren te werk:
  - Klik op Afbeelding met status Omhoog kopiëren om een kopie van de knop met de status Omhoog te plakken in het venster Boven. Bewerk vervolgens deze kopie.
  - Sleep, importeer of teken een afbeelding.
- 4 (Optioneel) Als u actieve filters wilt gebruiken om een vergelijkbare weergave voor iedere status te maken, selecteert u de afbeelding waaraan u een actief filter wilt toevoegen en klikt u op de plusknop (+) naast de naam Filters in de eigenschappencontrole.
- 5 Selecteer Schuine kant en reliëf > Schuine kant binnen of Verzonken gedeelte van reliëf of Schuine kant buiten of Verhoogd gedeelte van reliëf.
- 6 Selecteer een knopvoorinstellingsfilter voor elke status.

Knopvoorinstellingsfilter	Beschrijving
 <i>Verhoogd</i>	De schuine kant lijkt te zijn verhoogd ten opzichte van de onderliggende objecten.
 <i>Gemarkeerd</i>	De kleuren van de knop zijn lichter.
 <i>Inzet</i>	De schuine kant lijkt te zijn verzonken in de onderliggende objecten.
 <i>Omgekeerd</i>	De schuine kant lijkt in de onderliggende objecten te zijn verzonken en de kleuren zijn lichter.

### Een knop met drie of vier statussen maken

Het gebruik van knoppen met vier statussen is niet verplicht, maar u benut de geïntegreerde navigatiebalkmogelijkheden beter als u dergelijke knoppen wel gebruikt.


- 1 Terwijl een knop met twee statussen is geopend in het canvas in de symboolbewerkingsmodus, selecteert u Omlaag in het pop-upmenu in de eigenschappencontrole en gaat u op een van de volgende manieren te werk:
  - Klik op Afbeelding met status Boven kopiëren om een kopie van de knop met de status Boven te plakken in het venster Omlaag. Bewerk deze kopie vervolgens om de weergave te wijzigen.
  - Sleep, importeer of teken een afbeelding.
- 2 Als u een status Boven bij Omlaag wilt toevoegen, controleert u of de knop met de status Omlaag is geopend en herhaalt u stap 1.
- 3 (Optioneel) Pas vooraf ingestelde filters toe op de knoppen.

**Opmerking:** wanneer u een afbeelding maakt of invoegt voor de statussen Omlaag of Boven bij Omlaag, worden de opties voor het opnemen van de status in de navigatiebalk automatisch geselecteerd.

## Fireworks-rollovers omzetten in knoppen

U kunt knoppen maken van rollovers die zijn gemaakt in oudere versies van Fireworks en deze in de bibliotheek opslaan. Zie “[Interactieve segmenten](#)” op pagina 180 voor meer informatie over rollovers.

- 1 Verwijder het segment dat of de hotspot die de rolloverafbeeldingen bedekt.
- 2 Selecteer Alle frames weergegeven in het menu Semitransparante lagen in het deelvenster Frames.
- 3 Selecteer alle objecten die u in de knop wilt opnemen. Gebruik het gereedschap Achter selecteren om verborgen objecten te selecteren.
- 4 Selecteer Wijzigen > Symbool > Omzetten in symbool.
- 5 Typ in het vak Naam een naam voor het symbool en selecteer een type knopsymbool.

 Als u uit vier frames bestaande animaties wilt omzetten in knoppen, selecteert u alle vier objecten om elk op een aparte knopstatus te plaatsen.

## Knopsymbolen invoegen en importeren

U kunt exemplaren van knopsymbolen in een document invoegen vanuit het deelvenster Gemeenschappelijke bibliotheek. U kunt ook bestaande knopsymbolen importeren in het deelvenster Documentbibliotheek van een nieuw document. Zie “[Symbolen importeren en exporteren](#)” op pagina 169 voor nadere informatie.

- 1 Als u varianten van een knop wilt invoegen in een document, opent u het deelvenster Gemeenschappelijke bibliotheek en sleept u het knopsymbool naar het document.
- 2 Ga op een van de volgende manieren te werk om aanvullende instanties van een knopsymbool toe te voegen:
  - Selecteer een instantie en selecteer vervolgens Bewerken > Klonen om een andere instantie vlak voor de geselecteerde instantie te plaatsen. De nieuwe instantie wordt het geselecteerde object.
  - Sleep een andere knopinstantie uit het deelvenster Documentbibliotheek naar het document.
  - Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en sleep een instantie op het canvas om een andere knopinstantie te maken.
  - Kopieer een instantie en plak aanvullende instanties.
- 3 Als u knopsymbolen wilt importeren in het deelvenster Documentbibliotheek van een nieuw document, gaat u op een van de volgende manieren te werk:
  - Sleep (of knip en plak) een knopinstantie uit een ander Fireworks-document.
  - Importeer knopsymbolen uit een Fireworks PNG-bestand.
  - Exporteer knopsymbolen uit een ander Fireworks-document naar een PNG-bibliotheekbestand en importeer de knopsymbolen vervolgens uit het PNG-bibliotheekbestand in het document.
  - Selecteer het deelvenster Documentbibliotheek > menu Opties > Symbolen importeren. De bibliotheken bevatten een groot scala aan vooraf ingestelde knopsymbolen die zijn voorbereid door Adobe.

## Knopsymbolen bewerken

U kunt meerdere instanties van knopeigenschappen bewerken op symboolniveau of u kunt enkele instanties van knopeigenschappen bewerken.

## Knopeigenschappen op symboolniveau bewerken

- ❖ Dubbelklik op de knop om de eigenschappen van de knop te wijzigen. Klik op het paginapictogram boven aan het canvas of dubbelklik buiten de knop om terug te keren naar het canvas.

De bewerkbare knopeigenschappen op symboolniveau zijn vaak op dezelfde wijze ingesteld voor alle knoppen op een navigatiebalk. Hier volgen enkele voorbeelden:

- Grafische weergave, zoals lijnkleur en -type, vullingskleur en -type, padvorm en afbeeldingen
- Op individuele objecten in het knopsymbool toegepaste actieve filters of dekking
- Grootte en positie van het actieve gebied
- Belangrijkste knopfuncties
- Optimalisatie- en exportinstellingen
- URL-koppeling (ook beschikbaar als een eigenschap op instantieniveau)
- Doel (ook beschikbaar als een eigenschap op instantieniveau)

## Knopeigenschappen op instantieniveau bewerken

- ❖ Selecteer de knopinstantie in het werkgebied en stel de eigenschappen in de eigenschappencontrole in.

De bewerkbare eigenschappen op instantieniveau verschillen vaak per knop in een serie knoppen. U kunt de eigenschappen op instantieniveau voor een instantie wijzigen zonder het gekoppelde symbool of andere instanties van dat symbool te beïnvloeden. Hier volgen enkele voorbeelden:

- Objectnaam van een variant die wordt weergegeven in het deelvenster Lagen en die wordt gebruikt voor de naamgeving van de geëxporteerde segmenten voor de knopinstantie nadat deze is geëxporteerd
- Op de volledige instantie toegepaste actieve filters of dekking
- Teksttekens en tekstopmaak
- URL-koppeling (overschrijft URL's die zijn ingesteld als eigenschap op symboolniveau)
- Alternatieve (alt) afbeeldingsbeschrijving
- Doel (overschrijft doelframes die zijn ingesteld als eigenschap op symboolniveau)
- Aanvullend gedrag dat is toegewezen aan een instantie in het deelvenster Gedrag
- De optie Status Omlaag tonen bij laden in de eigenschappencontrole voor instanties op een navigatiebalk

**Opmerking:** wanneer u in het dialoogvenster HTML instellen in het gedeelte Documentspecifiek de optie Meerdere bestanden exporteren kiest en vervolgens een navigatiebalk exporteert, exporteert Fireworks alle HTML-pagina's met de bijbehorende status Omlaag van de knop. Zie "HTML-exportopties instellen" op pagina 262.

## Interactieve knopeigenschappen instellen

U kunt de volgende interactieve elementen van een knop bepalen:

**Actief gebied** Wanneer een gebruiker de muisaanwijzer boven actieve gebieden houdt of in een webbrowser op een actief gebied klikt, wordt interactiviteit geactiveerd. Het actieve gebied van een knop is een eigenschap op symboolniveau die uniek is voor knopsymbolen. Selecteer Actief gebied in het pop-upmenu om een segment van een knop te bewerken of hotspotobjecten te tekenen. Als u een nieuw segment tekent, vervangt het nieuwe segment het vorige segment.

**URL voor een knopsymbool of -instantie** De URL kan een knopeigenschap op symbool- of instantieniveau zijn. De knop wordt zo gekoppeld aan een andere webpagina, een andere website of een ander anker op dezelfde webpagina. U kunt een URL koppelen aan een geselecteerde knopinstantie in de eigenschappencontrole of in het deelvenster URL.

**Doel van knop** Het doel van een knop is het venster of frame waarin de doelwebpagina wordt weergegeven wanneer op een knopinstantie wordt geklikt. Als u geen doel opgeeft in de eigenschappencontrole, wordt de webpagina weergegeven in hetzelfde frame of venster als de koppeling die deze webpagina oproept. Het doel kan een knopeigenschap op symbool- of instantieniveau zijn. U kunt het doel instellen voor een symbool, zodat alle instanties van het symbool dezelfde doeloctie hebben.

**Alternatieve tekst (alt-tekst) voor een knopsymbool of -instantie** Alternatieve tekst (ofwel alt-tekst) wordt weergegeven op of bij een plaatsaanduiding van een afbeelding terwijl de afbeelding wordt gedownload of in plaats van een afbeelding als deze niet kan worden gedownload. Alt-tekst vervangt ook afbeeldingen als de browser is ingesteld op het niet weergeven van afbeeldingen. Alt-tekst kan een knopeigenschap op symbool- of instantieniveau zijn.

## Interactieve knopeigenschappen bewerken

*Opmerking: wanneer u het doel, de URL of de alternatieve tekst van een knopsymbool wijzigt, worden de bestaande knopvarianten van dat symbool niet gewijzigd.*

- 1 Open het knopsymbool in de symboolbewerkingsmodus.
- 2 Ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Als u een segment of hotspot wilt bewerken in het actieve gebied van het knopsymbool, selecteert u Actief gebied in het pop-upmenu in de eigenschappencontrole. Gebruik het gereedschap Aanwijzer om het segment of een segmenthulplijn te verplaatsen of om te vormen. U kunt ook een van de segment- of hotspotgereedschappen gebruiken om een nieuw actief gebied te tekenen.
  - Als u de URL voor een knopsymbool wilt instellen, selecteert u Actief gebied in het pop-upmenu. Typ vervolgens de URL in het vak Koppeling van de eigenschappencontrole, selecteer een pagina in de lijst of selecteer een URL in het deelvenster URL.

*Opmerking: wanneer u een absolute URL in een site opgeeft, kunt u een URL aan een symbool koppelen, zodat voor elke instantie dezelfde URL wordt weergegeven in het vak Koppeling in de eigenschappencontrole.*

- Als u het doel voor een knopsymbool wilt instellen, opent u de knop in de werkruimte. Geef vervolgens een doel op in het vak Doel of selecteer in de eigenschappencontrole in het menu Doel een van de volgende vooraf ingestelde doelen:

**Geen of \_zelf** Hiermee wordt de webpagina in hetzelfde frame of venster geladen als de koppeling

**\_leeg** Hiermee wordt de webpagina in een nieuw, naamloos browservenster geladen

**\_bovenliggend** Hiermee wordt de webpagina geladen in de bovenliggende frameset of in het bovenliggende venster van het frame dat de koppeling bevat

**\_top** Hiermee wordt de webpagina geladen in een volledig browservenster en worden alle frames verwijderd

- Als u de alt-tekst voor een knopsymbool of knopvariant wilt instellen, selecteert u de knopvariant in de werkruimte. Typ vervolgens in de eigenschappencontrole de tekst of beschrijving die u wilt gebruiken.

## Pop-upmenu's

Pop-upmenu's worden weergegeven in een browser wanneer de gebruiker de muisaanwijzer boven een webobject houdt dat als trigger fungeert (zoals een segment of een hotspot) of op een dergelijk webobject klikt.

- Elke opdracht in een pop-upmenu wordt weergegeven als een HTML of een afbeeldingscel. De cel heeft een status Omhoog, een status Boven en tekst in beide statussen.
- U kunt URL-koppelingen voor navigatie toevoegen aan pop-upmenuopdrachten en u kunt een onbeperkt aantal submenuniveaus opnemen in pop-upmenu's.
- U kunt een willekeurig aantal tabbladen gebruiken en de tabbladinstellingen op ieder gewenst moment bewerken.
- U dient minstens één menuopdracht toe te voegen aan het tabblad Inhoud om een menuopdracht te maken die u kunt voorvertonen in een browser.
- Druk op F12 om een voorvertoning van een pop-upmenu weer te geven. Pop-upmenu's worden niet weergegeven in de Fireworks-werkruimte.

### Een eenvoudig pop-upmenu maken

- 1 Selecteer een hotspot of een segment dat als triggergebied voor het pop-upmenu moet fungeren.
- 2 Ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Selecteer Wijzigen > Pop-upmenu > Pop-upmenu toevoegen.
  - Klik op de gedragshandgreep in het midden van het segment en selecteer Pop-upmenu toevoegen.
- 3 Klik op het tabblad Inhoud en vervolgens op Menu toevoegen.
- 4 Dubbelklik op elke cel en typ of selecteer de gewenste informatie voor tekst, koppeling en doel. Typ aangepaste informatie of maak een keuze in de weergegeven menu's voor de velden Koppeling en Doel. Als u inhoud op de laatste regel van het venster typt, wordt eronder een lege regel toegevoegd.



*Druk op de toets Tab om te verplaatsen tussen cellen en op de toetsen Pijl-omhoog en Pijl-omlaag om verticaal door de lijst te bladeren.*

- 5 Herhaal stap 3 en 4 totdat u alle menuopdrachten hebt toegevoegd. Klik op de knop Menu verwijderen als u een menuopdracht wilt verwijderen.
- 6 Klik op Volgende of Gereed of selecteer een ander tabblad.

In de werkruimte wordt een blauwe gedragslijn weergegeven voor de hotspot of het segment waarop u het pop-upmenu hebt gebaseerd. Deze lijn is gekoppeld aan een omtrek van het hoogste niveau van het pop-upmenu.

### Submenu's maken binnen een pop-upmenu

Submenu's zijn pop-upmenu's die worden weergegeven wanneer een gebruiker de aanwijzer boven een andere pop-upmenuopdracht houdt of op zo'n opdracht klikt. U kunt een onbeperkt aantal submenuniveaus maken.

- 1 Open het tabblad Inhoud van de pop-upmenubewerker en maak menuopdrachten. Plaats de opdrachten die u voor het submenu wilt gebruiken vlak onder de menuopdracht waarvan het een submenu wordt.
- 2 Markeer een pop-upmenuopdracht waarvan u een submenuopdracht wilt maken en klik op de knop Menu inspringen.
- 3 Markeer de volgende opdracht die u aan het submenu wilt toevoegen en klik op Menu inspringen. Als u vlak onder de gemarkeerde opdracht een nieuwe opdracht wilt toevoegen, markeert u een menu- of submenuopdracht en klikt u op Menu toevoegen.

Alle aangrenzende opdrachten die zijn ingesprongen op hetzelfde niveau vormen samen één pop-upsubmenu.

- 4 Als u een submenu wilt maken in een pop-upsubmenu, markeert u een submenuopdracht in het tabblad Inhoud van de Editor pop-upmenu's en klikt u nogmaals op de knop Menu inspringen.
- 5 Klik op Volgende om door te gaan met het samenstellen van het pop-upmenu of klik op Gereed.

## De weergave van een pop-upmenu wijzigen

Nadat u een hoofdmenu en optionele submenu's hebt gemaakt, kunt u de tekst opmaken, grafische stijlen toepassen op de statussen Boven en Omhoog en de verticale of horizontale richting selecteren in het tabblad Weergave van de Editor pop-upmenu's.

- 1 Open het pop-upmenu in de Editor pop-upmenu's en klik op het tabblad Weergave.
- 2 Selecteer Verticaal of Horizontaal in Uitlijning van het pop-upmenu kiezen.
- 3 Selecteer een optie voor cellen:
  - HTML** Hiermee wordt de weergave van het menu uitsluitend bepaald aan de hand van HTML-code. Deze instelling produceert pagina's met kleinere bestandsgrootten.
  - Afbeelding** Hiermee kunt u kiezen uit een aantal grafische afbeeldingsstijlen voor de achtergrond van de cel. Deze instelling leidt tot pagina's met grotere bestanden.
- 4 Selecteer een vooraf ingestelde grootte in het pop-upmenu Grootte of typ een waarde in het tekstvak Grootte.
  - Opmerking:** wanneer de celbreedte en -hoogte in het tabblad Geavanceerd van de Editor pop-upmenu's zijn ingesteld op Automatisch, wordt de grootte van de aan de menopdracht gekoppelde afbeeldingen bepaald door de tekengrootte.
- 5 Selecteer een systeemlettertypegroep in het pop-upmenu Lettertype of typ de naam van een aangepast lettertype.
  - Opmerking:** wanneer het geselecteerde lettertype niet op het systeem van de gebruiker is geïnstalleerd, wordt een vervangend lettertype weergegeven in de webbrowser.
- 6 (Optioneel) Pas een stijl, uitvulling en kleur toe op de tekst.
- 7 Selecteer de tekst en de celkleuren voor elke status.
- 8 Als Afbeelding is geselecteerd als het celtype, selecteert u een grafische stijl voor iedere status.
- 9 Leg de laatste hand aan het samenstellen van uw pop-upmenu of klik op Gereed.

## Aangepaste menustijlen toevoegen aan de Editor pop-upmenu's

Selecteer de gewenste celstijl als u Afbeelding hebt geselecteerd als de celstijl. Zie "[Stijlen maken en verwijderen](#)" op pagina 160 voor nadere informatie over stijlen.

**Opmerking:** de exacte locatie van de map Menubalken is afhankelijk van uw besturingssysteem. Raadpleeg "[Configuratiebestanden gebruiken](#)" op pagina 315 voor nadere informatie.

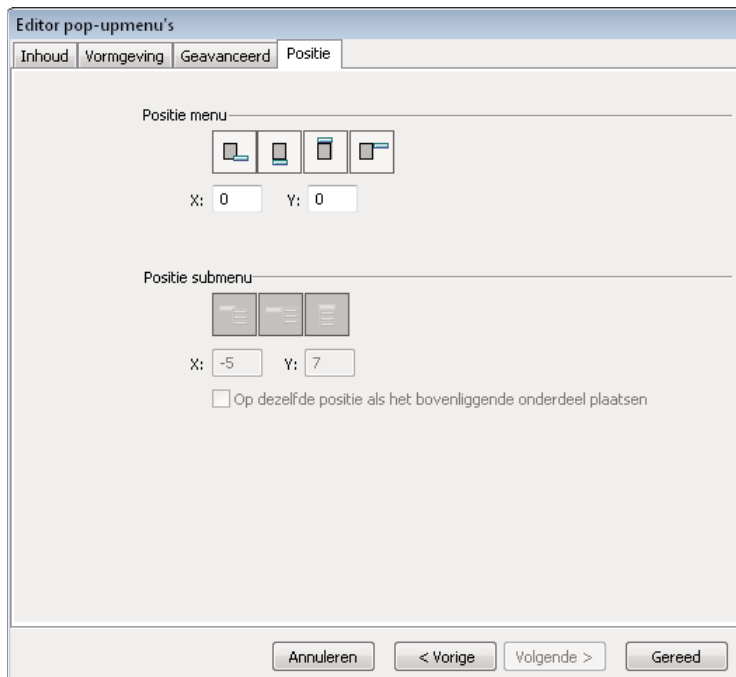
- 1 Pas een willekeurige combinatie van lijnen, opvullingen, structuren en actieve filters toe op een object en sla dit met het deelvenster Stijlen op als een stijl.
- 2 Selecteer de nieuwe stijl in het deelvenster Stijlen en selecteer vervolgens Stijlbibliotheek opslaan in het menu Opties van het deelvenster Stijlen.
- 3 Navigeer naar de map Menubalken op uw vaste schijf, geef het stijlbestand desgewenst een andere naam en klik op Opslaan.

## Geavanceerde ceileigenschappen instellen

- 1 Open de Editor pop-upmenu's en klik op het tabblad Geavanceerd.
- 2 Selecteer een hoogte- of breedtebeperking in het pop-upmenu Automatisch/Pixels:  
**Automatisch** Hiermee past de celhoogte zich aan de tekeningrootte aan die is ingesteld op het tabblad Weergave van de Editor pop-upmenu's. De celbreedte past zich aan de menuopdracht met de langste tekst aan.  
**Pixels** Hiermee kunt u specifieke afmetingen opgeven in de tekstvakken Celbreedte en Celhoogte.
- 3 Typ een waarde in het tekstvak Celopvulling om de afstand tussen de tekst van het pop-upmenu en de rand van de cel te bepalen.
- 4 Typ een waarde in het tekstvak Celopvulling om de ruimte tussen menucellen in te stellen.
- 5 Typ een waarde in het tekstvak Tekst inspringen om de mate van inspringing te bepalen voor de tekst in pop-upmenu's.
- 6 Typ een waarde in het tekstvak Menuvertraging om in milliseconden aan te geven hoe lang het menu zichtbaar blijft nadat de aanwijzer bij het menu vandaan is verplaatst.
- 7 Selecteer of u de randen van de pop-upmenu's wilt tonen of verbergen. Als u de randen wilt tonen, stelt u de randkenmerken in.
- 8 Leg de laatste hand aan het samenstellen van uw pop-upmenu of klik op Gereed.

## De positie van pop-upmenu's en submenu's wijzigen

U bepaalt de positie van een pop-upmenu in het tabblad Positie van de Editor pop-upmenu's. U kunt de positie van het pop-upmenu van het hoogste niveau ook bepalen door de omtrek te slepen in de werkruimte als de weblaat zichtbaar is.





## Een specifieke positie instellen voor een pop-upmenu of submenu

- 1 Open het gewenste pop-upmenu in de Editor pop-upmenu's en klik op het tabblad Positie.
- 2 Ga op een van de volgende manieren te werk om de positie van het menu te bepalen:
  - Klik op een knop Positie om de positie van het pop-upmenu te bepalen ten opzichte van het segment dat het pop-upmenu activeert.
  - Geef de  $x$ - en  $y$ -coördinaten op. De coördinaten 0,0 lijnen de linkerbovenhoek van het pop-upmenu uit met de linkerbovenhoek van het segment dat of de hotspot die het menu activeert.
- 3 Bepaal de positie van het submenu:
  - Klik op een knop Positie submenu om de positie van het submenu te bepalen ten opzichte van de pop-upmenuopdracht die het submenu activeert.
  - Geef de  $x$ - en  $y$ -coördinaten op. De coördinaten 0,0 lijnen de linkerbovenhoek van het pop-upmenu uit met de rechterbovenhoek van het menu dat of de menuopdracht die het menu activeert.
- 4 Stel een relatieve positie in:
  - Schakel Op dezelfde positie als het bovenliggende onderdeel plaatsen uit om de positie van het submenu te bepalen ten opzichte van de bovenliggende menuopdracht die het menu activeert.
  - Schakel Op dezelfde positie als het bovenliggende onderdeel plaatsen in om de positie van elk submenu te bepalen ten opzichte van het bovenliggende pop-upmenu.
- 5 Klik op Gereed om de Editor pop-upmenu's te sluiten of klik op Vorige om eigenschappen op andere tabbladen te wijzigen.

## De positie voor een pop-upmenu instellen door het te slepen

- 1 Ga op een van de volgende manieren te werk om de weblaat weer te geven:
  - Klik op de knop Segmenten en hotspots tonen in het deelvenster Gereedschappen.
  - Klik op de oogkolom in het deelvenster Lagen.
- 2 Selecteer het webobject dat als trigger voor het pop-upmenu fungeert.
- 3 Sleep de omtrek van het pop-upmenu naar een andere locatie in de werkruimte.

## Opdrachten in pop-upmenu's bewerken of verplaatsen

In de Editor pop-upmenu's kunt u de inhoud van een pop-upmenu bewerken of bijwerken, de menuopdrachten opnieuw rangschikken of andere eigenschappen wijzigen op een van de vier tabbladen.

- 1 Ga op een van de volgende manieren te werk om de weblaat weer te geven:
  - Klik op de knop Segmenten en hotspots tonen in het deelvenster Gereedschappen.
  - Klik op de oogkolom in het deelvenster Lagen.
- 2 Selecteer het segment waaraan het pop-upmenu is gekoppeld.
- 3 Dubbelklik op de blauwe omtrek van het pop-upmenu in de werkruimte.
- 4 Breng wijzigingen aan op de tabbladen in de Editor pop-upmenu's.

## Menutekst bewerken

- 1 Open het pop-upmenu in de Editor pop-upmenu's en klik op het tabblad Inhoud.

- 2 Dubbelklik op de tekstvakken Tekst, Koppeling of Doel en bewerk de menutekst. Klik vervolgens buiten de lijst om de wijziging toe te passen.

### Een menuopdracht verplaatsen

- 1 Markeer de menuopdracht in het tabblad Inhoud van de Editor pop-upmenu's.
- 2 Ga op een van de twee volgende manieren te werk:
  - Klik op de knop Menu uitspringen om een opdracht naar een hoger gelegen submenu of naar het hoofdpop-upmenu te verplaatsen.
  - Als u de opdracht naar een andere locatie in hetzelfde menu wilt verplaatsen, sleept u deze naar de gewenste locatie in de lijst.

### Pop-upmenu's exporteren

Fireworks genereert alle CSS-code of JavaScript (afhankelijk van de optie die u hebt geselecteerd) die u nodig hebt om pop-upmenu's weer te geven in webbrowsers.

Als u CSS-code gebruikt voor uw pop-upmenu's, wordt een Fireworks-document met pop-upmenu's met gebruik van CSS-code geëxporteerd naar HTML. U kunt de CSS-code ook naar een extern CSS-bestand laten schrijven en dat bestand samen met het bestand `mm_css_menu.js` naar dezelfde locatie als het HTML-bestand exporteren.

U kunt in plaats van CSS-code ook JavaScript gebruiken. Als u JavaScript gebruikt, wordt een Fireworks-document met pop-upmenu's geëxporteerd naar HTML en wordt het JavaScript-bestand `mm_menu.js` naar dezelfde locatie als het HTML-bestand geëxporteerd.

Wanneer u de bestanden uploadt, dient u `mm_css_menu.js` (of `mm_menu.js` voor JavaScript) naar dezelfde map te uploaden als de webpagina die het pop-upmenu bevat. Als u het bestand naar een andere locatie wilt posten, past u de hyperlink die verwijst naar `mm_css_menu.js` en het CSS-bestand (of `mm_menu.js`) in de Fireworks HTML-code aan de aangepaste locatie aan. Er wordt een uniek CSS-bestand geëxporteerd voor elk document met CSS-pop-upmenu's dat u exporteert als HTML en afbeeldingen uit Fireworks.

Wanneer u submenu's opneemt, genereert Fireworks een afbeeldingsbestand (`arrows.gif`). Dit is een klein pijltje dat wordt weergegeven naast iedere menuopdracht met een submenu. Fireworks gebruikt altijd hetzelfde bestand `arrows.gif`, ongeacht het aantal submenu's dat een document bevat.

Zie "[HTML exporteren](#)" op pagina 257 voor meer informatie over het exporteren van HTML.

# Hoofdstuk 14: Een prototype maken van websites en toepassingsinterfaces

Adobe® Fireworks® biedt een ideale omgeving voor het maken van prototypen en het naadloos omzetten van ontwerpmodellen in praktische websites en toepassingen.

## Workflow voor het maken van prototypen

Door het deelvenster Pagina's te combineren met andere krachtige Fireworks-functies, kunt u snel een prototype maken van interactieve webpagina's en software. U kunt een gebruiksklaar prototype eenvoudig omzetten in een werkende site door het te exporteren naar Adobe Flash®, Adobe Flex®, Adobe AIR™ of Adobe Dreamweaver®.

Zie de volgende artikelen op het Fireworks Developer Center voor algemene tips voor workflows voor het maken van prototypen:

- Het artikel van Nick Myers over het ontwerpen van interactieve producten met Fireworks: [http://www.adobe.com/go/learn\\_fw\\_interactiveproducts\\_nl](http://www.adobe.com/go/learn_fw_interactiveproducts_nl)
- Het artikel van Dave Cronin over trends bij het maken van prototypes: [http://www.adobe.com/go/learn\\_fw\\_prototypingtrends\\_nl](http://www.adobe.com/go/learn_fw_prototypingtrends_nl)
- Het artikel van Matt Stow over het gebruik van vooraf samengestelde CSS-sjablonen in Fireworks: [Prebuilt CSS templates in Fireworks CS4](#).
- Het artikel van Jim Babbage: [Fireworks CS4 How-Tos excerpts: Importing, exporting, symbols, prototyping, scaling](#).
- De videozelfstudies van Dave Hogue over het gebruik van Fireworks voor IxD en het snel maken van prototypen:
  - Fireworks gebruiken voor ontwerpen met informatie en interactie: [http://www.adobe.com/go/learn\\_fw\\_infinteract\\_nl](http://www.adobe.com/go/learn_fw_infinteract_nl)
  - Interactieve prototypen maken met Fireworks: [http://www.adobe.com/go/learn\\_fw\\_creatinginteractivepro\\_nl](http://www.adobe.com/go/learn_fw_creatinginteractivepro_nl)
  - Snel prototypen maken met Fireworks: [http://www.adobe.com/go/learn\\_fw\\_rapidpro\\_nl](http://www.adobe.com/go/learn_fw_rapidpro_nl)
  - Fireworks als onderdeel van het complete ontwerpproces: [http://www.adobe.com/go/learn\\_fw\\_completedesignpro\\_nl](http://www.adobe.com/go/learn_fw_completedesignpro_nl)
- Een artikel over het ontwerpen van een website-toepassing met Fireworks: [http://www.adobe.com/go/learn\\_fw\\_designwebsiteapp\\_nl](http://www.adobe.com/go/learn_fw_designwebsiteapp_nl)
- Het artikel van Kumar Vivek over ontwerpen voor mobiele telefoons met Fireworks: [http://www.adobe.com/go/learn\\_fw\\_designmobiledevices\\_nl](http://www.adobe.com/go/learn_fw_designmobiledevices_nl)

Zie [www.adobe.com/go/lrvid4034\\_fw\\_nl](http://www.adobe.com/go/lrvid4034_fw_nl) voor een videozelfstudie over het maken van prototypes van toepassingsinterfaces.

### 1. De pagina's maken

Maak in het deelvenster Pagina's het aantal pagina's of schermen dat u in eerste instantie in uw ontwerp wilt opnemen. U kunt later in de ontwerpfase naar wens pagina's toevoegen of verwijderen.

## 2. Gemeenschappelijke ontwerpelementen instellen

Stel op het canvas de ontwerpelementen in die u op meerdere pagina's wilt gebruiken, zoals navigatiebalken en achtergrondafbeeldingen. Lijn de elementen uit met behulp van Slimme hulplijnen. Gebruik voor maximale flexibiliteit CSS als structuur voor uw lay-out. (Zie "[Slimme hulplijnen](#)" op pagina 34 en "[Op CSS-gebaseerde lay-outs maken](#)" op pagina 211.)

## 3. Gemeenschappelijke elementen op meerdere pagina's delen

Als u gemeenschappelijke elementen gebruikt, hoeft u een wijziging slechts één keer in te voeren. Alle pagina's waarop de elementen voorkomen, worden vervolgens automatisch bijgewerkt. Neem alle gemeenschappelijke elementen op in een stramienpagina of deel lagen als u subsets van elementen wilt kopiëren. (Zie "[Een stramienpagina gebruiken](#)" op pagina 208 en "[Lagen delen](#)" op pagina 141.)

## 4. Unieke elementen toevoegen aan afzonderlijke pagina's

Voeg op elke pagina unieke ontwerp-, navigatie- of formulierelementen toe. In het deelvenster Gemeenschappelijke bibliotheek vindt u veel knoppen, tekstvakken en pop-upmenu's die het ontwerpproces versnellen. Componentsymbolen in de mappen Flex Components, HTML, Mac, Win, Web & Application en Menu Bars bevatten eigenschappen die u kunt aanpassen, zodat u uw eigen versies van de symbolen kunt maken. (Zie "[Componentsymbolen maken en gebruiken](#)" op pagina 166.)

## 5. Navigatie door de gebruiker simuleren met koppelingen

U kunt vanuit webobjecten zoals segmenten, hotspots of navigatieknoppen, koppelingen tot stand brengen tussen de verschillende pagina's van uw prototype. (Zie "[Een koppeling maken naar pagina's in een Fireworks-document](#)" op pagina 172.)


## 6. Het voltooide, interactieve prototype exporteren

Fireworks beschikt over verschillende uitvoerindelingen voor prototypen. In al deze indelingen blijven de hypertextkoppelingen voor het navigeren behouden. Zie de volgende artikelen:

- Zie "[Een CSS-lay-out exporteren](#)" op pagina 212 voor informatie over het delen van een flexibel, op CSS gebaseerd prototype met clients of over verdere bewerking hiervan in Adobe Dreamweaver.
- Zie "[Fireworks HTML exporteren](#)" op pagina 258 als u een conventioneel, op een tabel gebaseerd prototype wilt maken.
- Zie "[Adobe PDF-bestanden exporteren](#)" op pagina 263 als u een PDF-versie wilt uitsturen om opmerkingen in te maken of om af te drukken.
- Zie "[Prototype maken van Flex-toepassingen](#)" op pagina 213 als u een prototype wilt maken van een Flex-toepassing. Zie "[Een Adobe AIR-toepassing maken](#)" op pagina 216 als u een Adobe AIR-toepassing wilt maken.

# Werken met Fireworks-pagina's

Eén Fireworks PNG-bestand kan uit meerdere pagina's bestaan en is daardoor ideaal voor het maken van een prototype van webpagina's en toepassingsinterfaces. Elke pagina bevat unieke instellingen voor de canvasgrootte of -kleur, de afbeeldingsresolutie en hulplijnen. U kunt deze opties per pagina instellen of globaal voor alle pagina's in een document. Met uitzondering van de weblaat, bevat elke pagina bovendien een unieke set lagen. Voor gemeenschappelijke elementen kunt u echter een stramienpagina gebruiken of lagen delen over pagina's. (Zie "[Lagen delen](#)" op pagina 141.)

 Als u geen pagina's maakt, bevinden alle elementen van uw document zich op één pagina.

U geeft pagina's weer in het deelvenster Pagina's, waarin de objecten op elke pagina in een miniatuur worden weergegeven naast de paginanaam. De actieve pagina wordt in het deelvenster gemarkeerd en wordt weergegeven in het pop-upmenu Pagina's (boven het actieve document).


Zie “[Exporteren uit de werkruimte](#)” op pagina 253 voor informatie over het exporteren van pagina's.

## Pagina's toevoegen, verwijderen en doorlopen

Via het deelvenster Pagina's kunt u nieuwe pagina's toevoegen, ongewenste pagina's verwijderen en bestaande pagina's dupliceren. Wanneer u pagina's toevoegt, verwijdert of verplaatst wordt het nummer links van de paginatitels automatisch bijgewerkt. Met deze automatisch gegenereerde nummers kunt u in grote documenten met veel pagina's snel naar bepaalde pagina gaan.


### Een pagina toevoegen

Aan het einde van de lijst met pagina's wordt een lege pagina ingevoegd en dit wordt de actieve pagina.

- ❖ Ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Klik op de knop Nieuwe pagina/Pagina dupliceren  in het deelvenster Pagina's.
  - Klik met de rechtermuisknop in het deelvenster en kies Nieuwe pagina in het pop-upmenu.
  - Selecteer Bewerken > Invoegen > Pagina.

### Naar een pagina navigeren

- ❖ Ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Selecteer een pagina in het deelvenster Pagina's.
  - Gebruik de toetsen Page Up en Page Down op het toetsenbord.
  - Kies de pagina in het pop-upmenu Pagina's bovenaan het documentvenster of rechtsonder in het deelvenster Pagina's.

 Een asterisk naast de paginanaam in het pop-upmenu Pagina's geeft de stramienpagina aan.

### Een pagina dupliceren

Als u een pagina dupliceert, voegt u een nieuwe pagina toe die dezelfde objecten en laaghiërarchie heeft als de pagina die op dat moment is geselecteerd. Geduplicateerde objecten behouden de dekking en overvloeimodus van de originele objecten. U kunt de geduplicateerde objecten wijzigen zonder dat dit van invloed is op de oorspronkelijke objecten.

- ❖ Ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Sleep een pagina naar de knop Nieuwe pagina/Pagina dupliceren.
  - Klik met de rechtermuisknop op de pagina en kies Pagina dupliceren in het pop-upmenu.

### Een of meerdere pagina's verplaatsen


In het deelvenster Pagina's kunt u pagina's verplaatsen om aan elkaar verwante ontwerpen dichter bij elkaar te plaatsen en het lay-outproces te versnellen.

- 1 (Optioneel) Ga op een van de volgende manieren te werk als u meerdere pagina's verplaatst:
  - Houd Shift ingedrukt en klik op de pagina's om een groep aaneengesloten pagina's te selecteren.

- Houd Control (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt en klik op de pagina's om een groep niet-aaneengesloten pagina's te selecteren.
- 2 Sleep de geselecteerde pagina's omhoog of omlaag in het deelvenster. Boven en onder de andere pagina's worden donkere randen weergegeven op de plaatsen waar u de muisknop kunt loslaten om de geselecteerde pagina's te verplaatsen.

## Een pagina verwijderen

De pagina boven de verwijderde pagina wordt de actieve pagina.

- ❖ Ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Sleep de pagina naar het pictogram Prullenbak  in het deelvenster Pagina's.
  - Klik met de rechtermuisknop op de pagina en kies Pagina verwijderen in het pop-upmenu.

## Een paginacanvas bewerken

Elke pagina heeft een uniek canvas met een eigen grootte, kleur en afbeeldingsresolutie.

- 1 Kies een pagina in het deelvenster Pagina's of in het pop-upmenu Pagina's boven aan het documentvenster.
- 2 Selecteer Wijzigen > Canvas > Afbeeldingsgrootte, Wijzigen > Canvas > Canvaskleur of Wijzigen > Canvas > Canvasgrootte.
- 3 Breng de wijzigingen aan. U kunt de wijzigingen ook aanbrengen via het deelvenster Eigenschappen wanneer u het canvas voor een pagina selecteert.
- 4 Laat de optie Alleen huidige pagina ingeschakeld als u de wijzigingen alleen op de geselecteerde pagina wilt toepassen. Als u de wijzigingen op alle pagina's wilt toepassen, schakelt u de optie uit.

## Een stramienpagina gebruiken

Als u een reeks elementen in al uw pagina's wilt opnemen, gebruikt u een stramienpagina. Als u een normale pagina omzet in een stramienpagina, komt deze pagina boven aan de lijst in het deelvenster Pagina's te staan. Als een stramienpagina wordt gemaakt, wordt onder aan de laaghiërarchie voor elke pagina een stramienpaginaaag toegevoegd.

## Een stramienpagina maken

- ❖ Klik in het deelvenster Pagina's met de rechtermuisknop op een bestaande pagina en kies Instellen als stramienpagina in het pop-upmenu.

Lagen die over pagina's worden gedeeld, veranderen in gewone (niet-gedeelde) lagen. Lagen die over frames worden gedeeld, blijven echter ongewijzigd. Zie “[Objecten in een frame weergeven](#)” op pagina 225 voor informatie over het weergeven van stramienpaginaframes op een gekoppelde pagina.

## Meer Help-onderwerpen

“[Lagen delen](#)” op pagina 141

## Pagina's koppelen aan de stramienpagina

Nadat u een stramienpagina hebt gemaakt, nemen nieuwe pagina's automatisch de instellingen van de stramienpagina over. Deze instellingen gelden niet voor bestaande pagina's, tenzij u deze koppelt aan de stramienpagina. Als u de stramienpagina later aanpast, worden alle pagina's die aan deze stramienpagina zijn gekoppeld, automatisch bijgewerkt.

Voor het overnemen van objecten en het gedrag van stramienpagina's naar andere pagina's gelden de volgende beperkingen:

- Pagina's nemen alleen het huidige frame over van alle objecten in een stramienpagina. Als u alle frames van alle objecten op elke pagina wilt overnemen, voegt u evenveel of meer frames toe aan het object met de meeste frames. Alle objecten op die pagina nemen alle frames van de stramienpagina over.
- Wijzigingen aan de canvasgrootte of afbeeldingsgrootte op een pagina zijn van invloed op alle pagina's, waaronder pagina's die niet zijn gekoppeld aan de stramienpagina. Als u de wijzigingen wilt beperken tot alleen de huidige pagina, selecteert u Alleen huidige pagina.
- Alleen de gekoppelde pagina's nemen de wijzigingen aan de canvaskleur van de stramienpagina over.
- ❖ Ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Klik in het deelvenster Pagina's met de rechtermuisknop en kies Koppeling naar stramienpagina in het pop-upmenu.
  - Klik in de kolom links van de paginaminiatuur in het deelvenster Pagina's. Een koppelingpictogram geeft aan dat de pagina is gekoppeld aan de stramienpagina.

***Opmerking:** wanneer u een instelling wijzigt op een pagina die is gekoppeld aan de hoofdpagina, heeft de nieuwe instelling voorrang maar worden de koppelingen naar de hoofdpagina verbroken.*

### De stramienpaginalaag weergeven of verbergen

Wijzigingen in de zichtbaarheid worden weerspiegeld op alle pagina's.

- ❖ Klik in het deelvenster Lagen op het oogje links van de stramienpaginalaag.

### Stramienpaginalagen verwijderen

- ❖ Klik met de rechtermuisknop in het deelvenster Lagen en selecteer Stramienpaginalaag verwijderen in het pop-upmenu.

Als u de stramienpaginalaag weer aan de pagina wilt toevoegen, klikt u met de rechtermuisknop in het deelvenster Lagen en selecteert u Stramienpaginalaag toevoegen in het pop-upmenu.

### Een stramienpagina weer instellen als een normale pagina

- ❖ Klik met de rechtermuisknop in het deelvenster Pagina's en kies Stramienpagina herstellen in het pop-upmenu.

### Geselecteerde pagina's exporteren

U kunt in één stap meerdere pagina's exporteren. Alleen de geselecteerde pagina's worden geëxporteerd. Wanneer u pagina's exporteert, worden de optimalisatie-instellingen die zijn opgegeven voor de afzonderlijke pagina's gebruikt voor het exporteren van de bestanden.

- 1 Selecteer in het deelvenster Pagina's de pagina's die u wilt exporteren.
- 2 Klik met de rechtermuisknop en selecteer Geselecteerde pagina('s) exporteren.
- 3 Selecteer in het dialoogvenster Exporteren een van de opties in het menu Exporteren:

**Lagen naar bestanden** Hiermee worden lagen op de geselecteerde pagina's als afzonderlijke bestanden geëxporteerd.

**Frames naar bestanden** Hiermee worden frames op de geselecteerde pagina's als afzonderlijke bestanden geëxporteerd.

**Pagina's naar bestanden** Hiermee worden de geselecteerde pagina's als afzonderlijke bestanden geëxporteerd.

## Bestandsnamen aanpassen bij het exporteren van pagina's

- 1 Selecteer in het deelvenster Pagina's de pagina's die u wilt exporteren.
- 2 Klik met de rechtermuisknop en selecteer Geselecteerde pagina(s) exporteren.
- 3 Klik op Opties in het dialoogvenster Exporteren. Of de knop Opties is ingeschakeld, hangt af van de geselecteerde optie in het menu Exporteren.
- 4 Selecteer Voorvoegsel toevoegen of Achtervoegsel toevoegen in het dialoogvenster Exportopties en selecteer een optie in het menu. U kunt de bestanden een naam geven met een van de volgende opties:

**doc.naam** De naam van het bronbestand wordt toegevoegd als voor- of achtervoegsel. Als u bijvoorbeeld een pagina met de naam Index uit het bronbestand `sites.png` exporteert met de optie Voorvoegsel toevoegen, wordt een bestand gegenereerd met de naam `Sites_Index.gif`.

**Numeriek (1, 2, 3...of 01, 02, 03...)** De bestanden worden gegenereerd in een numerieke reeks, waarbij de nummers worden toegevoegd aan het voor- of achtervoegsel. Alle geëxporteerde paginabestanden worden genummerd in de volgorde van weergave in het deelvenster Pagina's. Gebruik de reeks met dubbele cijfers wanneer u veel pagina's exporteert.

- 5 Gebruik de opties in het menu Bestandstype om de instellingen voor het geëxporteerde bestand te optimaliseren.

## Segmenten op geselecteerde pagina's exporteren

Segmenten in het bronbestand worden genegeerd wanneer u een bestand exporteert. Gebruik de volgende instellingen in het dialoogvenster Exporteren als u de segmenten wilt exporteren.

- 1 Selecteer HTML en afbeeldingen of Alleen afbeeldingen in het menu Exporteren.
- 2 Selecteer HTML-bestand exporteren in het HTML-menu.
- 3 Selecteer Segmenten exporteren in het menu Segmenten.
- 4 Selecteer een van de volgende opties:

**Alleen geselecteerde segmenten** Gebieden die zijn gemarkeerd als segmenten worden geëxporteed.

**Inclusief gebieden zonder segmenten** Gebieden die niet zijn gemarkeerd als segmenten worden ook geëxporteed.

## Voorvertoning van meerdere pagina's

Geef een voorvertoning weer van alle pagina's behalve de stramienpagina bij het importeren of openen van bestanden. Wanneer het bestand wordt geopend, komt de focus te liggen op de pagina die tijdens de voorvertoning is geselecteerd.

Wanneer u een pagina invoegt die objecten uit de stramienlaag bevat, wordt de stramienpagina omgezet in een gewone laag en geïmporteerd.

## Voorvertoning van meerdere pagina's inschakelen

Geef een voorvertoning weer van alle pagina's in een bestand bij het importeren of openen hiervan. De optie voor de voorvertoning van meerdere pagina's is standaard ingeschakeld in het dialoogvenster Voorkeuren.

Als u de voorvertoning van meerdere pagina's wilt inschakelen voor bestanden die zijn gemaakt in oudere versies, opent u deze in de huidige versie en slaat u ze op.

- 1 Selecteer Algemeen in het dialoogvenster Voorkeuren.
- 2 Selecteer Opslaan per paginaminatuur om de voorvertoning van meerdere pagina's in te schakelen. Als deze optie is uitgeschakeld, worden de paginanamen wel opgeslagen maar worden geen miniatures gegenereerd voor die bestanden.



## Voorvertoning weergeven voordat u pagina's opent of importeert

- In Windows wordt de voorvertoning weergegeven in het dialoogvenster Importeren of Openen wanneer u een bestand importeert of opent.
- In Mac klikt u op Voorvertoning in het dialoogvenster Open of Importeer. U kunt ook op het bestand in het dialoogvenster Importeren dubbelklikken om de modus Voorvertoning te activeren.

Bij het importeren van bestanden selecteert u Invoegen na huidige pagina om geïmporteerde pagina's toe te voegen na de pagina die momenteel is geselecteerd in het document.

## Op CSS-gebaseerde lay-outs maken

U kunt op CSS gebaseerde lay-outs ontwerpen in een Fireworks-document en deze vervolgens omzetten in HTML-pagina's met CSS-regels die uw lay-outs weerspiegelen. Op CSS gebaseerde lay-outs bieden een op standaarden gebaseerde ontwerpmethode en de CSS-code die Fireworks genereert is geschikt voor de meeste browsers.

Zie [www.adobe.com/go/lrvid4035\\_fw\\_nl](http://www.adobe.com/go/lrvid4035_fw_nl) voor een videozelfstudie over het maken van HTML-paginalay-outs op basis van CSS. Zie ook de volgende bronnen:

- Zelfstudie over het exporteren van CSS en afbeeldingen in Fireworks:  
[http://www.adobe.com/go/learn\\_fw\\_exportcssimages\\_nl](http://www.adobe.com/go/learn_fw_exportcssimages_nl).
- Zelfstudie over het ontwerpen van websites volgens geldende normen met Fireworks:  
[http://www.adobe.com/go/learn\\_fw\\_standardscompliantdesign\\_nl](http://www.adobe.com/go/learn_fw_standardscompliantdesign_nl).

## CSS-paginalay-out

Met Fireworks kunt u pagina's ontwerpen en de HTML- en CSS-code meteen exporteren met een exportengine die de positie van de objecten analyseert. Verder kunt u de uitlijning van de pagina instellen en een zich herhalende achtergrondafbeelding opgeven.

U kunt de HTML-elementen gebruiken uit de map HTML van de gemeenschappelijke bibliotheek. De map HTML bevat HTML-elementen als knop- en vervolgkeuzelijstobjecten en tekstvelden. In het deelvenster Symbooleigenschappen kunt u de eigenschappen van deze elementen bewerken. Wanneer u een willekeurig formulierelement naar de pagina sleept, worden door de exportengine codes van het type <form> ingevoegd bij het exporteren van de op CSS gebaseerde lay-out.

In de geëxporteerde HTML wordt alle tekst waar u een segment op had geplaatst als afbeelding weergegeven. Als u wilt dat deze tekst als tekst verschijnt, moet u de HTML-componenten uit de gemeenschappelijke bibliotheek gebruiken. De HTML-componenten bevatten koppen 1 t/m 6 en koppelingselementen.

## Regels voor lay-outs die op CSS zijn gebaseerd

Om de verwachte resultaten te kunnen behalen wanneer u op CSS gebaseerde lay-outs maakt, moet u een paar regels in acht nemen.

**Regel 1: Maak gebruik van rechthoeken om tekst en segmenten te exporteren naar exportafbeeldingen** De exportengine exporteert tekst die in rechthoeken is geplaatst. Aangezien alleen afbeeldingen die door rechthoekige segmenten zijn bedekt geëxporteerd worden, moet u segmenten op de afbeeldingen plaatsen die u wilt exporteren. Dankzij deze segmenten "weet" de exportengine waar de afbeeldingen zich bevinden.

**Regel 2: Zorg dat objecten elkaar niet overlappen** De exportengine behandelt tekst, afbeeldingen en rechthoeken als rechthoekige blokken. De grootte en de positie van deze objecten worden geanalyseerd om de logische rijen en

kolommen vast te stellen en deze in de lay-out te plaatsen. Plaats de objecten voorzichtig, zodat hun grenzen elkaar niet overlappen.

**Regel 3: Plan de lay-out voor rijen en kolommen** De exportengine zoekt naar logische scheidingen waar een duidelijke zichtlijn tussen objecten of groepen objecten kan worden geplaatst. Plaats uw kolommenlay-outs in een rechthoek om te voorkomen dat de exportengine een logische rij invoegt waardoor de lay-out van uw kolommen teniet wordt gedaan.

**Regel 4: Behandel het document als een tweedimensionaal document** Wanneer u uw pagina ontwerpt, moet u rechthoeken gebruiken om objecten in te voegen die als onderliggende objecten van de rechthoek moeten worden behandeld. De exportengine herkent dit soort relaties tussen bovenliggende en onderliggende objecten. De exportengine scant de onderliggende elementen op logische rijen en kolommen, zoals in regel 3 aangegeven.

Afgezien van deze regels, moet u rekening houden met het volgende:

- De exportengine exporteert alleen primitieve rechthoeken. Als u de ronde hoeken van rechthoeken wilt exporteren, moet u er rechthoekige segmenten op plaatsen.
- Als u de lijnen van rechthoeken wilt exporteren, moet u rechthoekige segmenten over de rechthoeken met lijnen plaatsen.
- Als u symbolen wilt exporteren, plaatst u er een rechthoekig segment op.
- Als u de filters die u op tekst of rechthoeken hebt toegepast wilt exporteren, moet u er rechthoekige segmenten op plaatsen.

## Een CSS-lay-out exporteren

Met Fireworks kunt u lay-outs exporteren die u maakt als op CSS gebaseerde bestanden. Vervolgens kunt u deze op CSS gebaseerde bestanden openen en bewerken in Dreamweaver of een andere CSS-compatibele editor.

- 1 Kies Bestand > Exporteren.
- 2 Selecteer in het pop-upmenu Exporteren de optie CSS en afbeeldingen.
- 3 Klik op Opties om de HTML-paginaeigenschappen in te stellen.
- 4 Klik op Bladeren om een achtergrondafbeelding op te geven en de achtergrondafbeeldingstegels in te stellen:
  - Selecteer Niet herhalen om de afbeelding maar eenmaal weer te geven.
  - Selecteer Herhalen als u de afbeelding zowel horizontaal als verticaal wilt herhalen.
  - Selecteer Herhalen-x als u de achtergrondafbeelding horizontaal wilt herhalen.
  - Selecteer de optie Herhalen-y als u de achtergrondafbeelding verticaal wilt herhalen.
- 5 Selecteer de pagina-uitlijning op de browser als links, midden of rechts.
- 6 Geef aan of de bijlage een vaste positie heeft of dat deze kan schuiven.
- 7 Klik op OK en vervolgens op Opslaan.

## Een documentdemo maken

U kunt een demo maken van het Fireworks-document waaraan u werkt. De demo wordt geopend in een browser om de functies te demonstreren. In deze demo kunt u door de pagina's bladeren.

- 1 Kies Opdrachten > Demo huidig document.
- 2 Selecteer de pagina's waarvoor u een demo wilt maken en klik op Demo maken.
- 3 Selecteer de map en klik op Openen.

## Prototype maken van Flex-toepassingen


Het maken van prototypen voor Flex is hetzelfde als de workflow voor websites en software-interfaces. (Zie “[Workflow voor het maken van prototypen](#)” op pagina 205.) Met Fireworks kunt u Flex-componenten op het canvas slepen, de eigenschappen opgeven en de verkregen gebruikersinterface exporteren naar MXML. Vervolgens kunt u de gebruikersinterface verfijnen in Flex Builder.

### 1. Flex-gebruikersinterface maken

Maak in het deelvenster Pagina's het aantal interfacerasters dat u in uw eerste ontwerp wilt opnemen.

### 2. Flex-ontwerpcomponenten in de lay-out invoegen

Voeg op het canvas de Flex-componenten in uit de map Flex van het deelvenster Gemeenschappelijke bibliotheek. Deze componentsymbolen werken met name met MXML-export om ervoor te zorgen dat u de resultaten krijgt die u verwacht. Wanneer u uw document exporteert als MXML, wordt elk van deze symbolen omgezet in hun respectievelijke MXML-tags. Objecten die niet worden herkend als Flex-componenten, worden geëxporteerd als bitmaps, die aan de MXML worden gekoppeld met de tag `<mx:Image>`. (Zie “[Componentsymbolen maken en gebruiken](#)” op pagina 166.)

 Wanneer u in Fireworks een Flex-ontwerpcomponent bewerkt, kunt u de gewijzigde XML-code naar uw Flex-project kopiëren. Zo bespaart u tijd wanneer u het gewijzigde componentgedrag in uw project wilt herhalen.

De symbolen Cursor, Schuifbalk, Tab en Knopinfo worden tijdens MXML-uitvoer genegeerd, omdat deze componenten geen directe vertaling hebben van Fireworks naar MXML. Het symbool Schuifbalk wordt bijvoorbeeld automatisch weergegeven in exemplaren van Flex-containers wanneer de inhoud kan worden geschoven. In Fireworks dienen deze symbolen als indicator voor hoe de delen van een interfaceontwerp werken.

**Opmerking:** *afbeeldingssegmenten, rollovers en hotspots zijn alleen van toepassing op prototypen die zijn gebaseerd op HTML. Vermijd deze webobjecten wanneer u Flex-prototypen maakt.*

### 3. Flex-componenten op meerdere pagina's delen

Wanneer u één Flex-component deelt met meerdere pagina's, worden met één wijziging automatisch alle betrokken pagina's (of vensters) bijgewerkt. U kunt een stramienpagina gebruiken om alle Flex-componenten te delen of u kunt lagen delen om subsets van componenten te kopiëren. (Zie “[Een stramienpagina gebruiken](#)” op pagina 208 en “[Lagen delen](#)” op pagina 141.)

### 4. Eigenschappen voor de Flex-componenten opgeven

Geef in het deelvenster Symbooleigenschappen (Venster > Symbooleigenschappen) de eigenschappen en gebeurtenissen op voor elk Flex-component dat u in het canvas hebt ingevoegd.

### 5. De Flex-lay-out exporteren naar MXML

Exporteer de lay-out van de Flex-gebruikersinterface en open het verkregen MXML-bestand in Flex. Fireworks exporteert de benodigde MXML, waarbij alle stijlen en de absolute positionering behouden blijven. Flex-ontwikkelaars kunnen deze interface gebruiken zonder dat zij de lay-out opnieuw moeten maken in Flex.

## Flex-componenteigenschappen bewerken

U kunt de eigenschappen en gebeurtenissen van Flex-componenten bewerken in het deelvenster Symbooleigenschappen.

- 1 Selecteer het Flex-component op het canvas.

- 2 Open het deelvenster Symbooleigenschappen (Venster > Symbooleigenschappen).
- 3 Stel in het deelvenster Symbooleigenschappen de eigenschappen en gebeurtenissen van het component in.

## Een Fireworks-document exporteren naar MXML

Met Fireworks kunt u RIA's (Rich Internet Applications) ontwerpen door elementen van gemeenschappelijke bibliotheken te exporteren als bekende componenten voor gebruik in Adobe Flex Builder. Fireworks exporteert de benodigde Flex-code (MXML), waarbij alle stijlen en de absolute positionering behouden blijven.

Wanneer u het prototype van een Flex-toepassing voltooit, exporteert u deze naar MXML voor verdere bewerking in Flex Builder. In Design ziet het prototype eruit als een equivalent van Fireworks, behalve dat componenten zoals cursors en schuifbalken niet worden geëxporteerd.

- 1 Kies Bestand > Exporteren.
- 2 Kies in het pop-upmenu Exporteren het menu-item MXML en afbeeldingen.
- 3 Selecteer Afbeeldingen in submap plaatsen als u de afbeeldingen wilt opslaan in een andere map dan de MXML-code.
- 4 Selecteer Alleen huidige pagina als u alleen de pagina wilt exporteren die momenteel geselecteerd is.
- 5 Klik op Opslaan om het exporteren te voltooien.

Alle afbeeldingen die bij het prototype horen, worden geëxporteerd naar de afbeeldingenmap. Daarnaast worden afbeeldingen van de volledige MXML-pagina's ook gemaakt met de andere afbeeldingsbestanden. MXML-pagina's hebben deze voorvertoningafbeeldingen niet nodig en deze kunnen worden verwijderd.

## Flex-skins maken en exporteren

In Fireworks kunt u het uiterlijk van Flex-componenten wijzigen en deze exporteren voor gebruik bij het bouwen van op Flex gebaseerde websites en toepassingsinterfaces.

### Skin Flex-componenten

U kunt skins maken voor een breed scala flexibele componenten op basis van de sjablonen voor Flex-skins, en deze bewerken in Fireworks.

- 1 Kies Opdrachten > Flexibele skin > Nieuwe flexibele skin.
- 2 Ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Als u Flex-skins wilt maken voor alle beschikbare componenten, selecteert u Meerdere componenten.  
In Fireworks wordt één document gemaakt met alle beschikbare Flex-componenten.
  - Als u de componenten wilt opgeven waarvoor u skins wilt maken, selecteert u Specifieke componenten.  
Selecteer alleen de componenten waaraan een specifieke stijl is gekoppeld of selecteer alle varianten van de component.
- 3 Klik op OK.

### Flex-skins exporteren

- 1 Kies Opdrachten > Flexibele skin > Flexibele skin exporteren.
- 2 Selecteer de map waarnaar u het Fireworks-document wilt exporteren en klik op Openen.

## MXML-exportbeperkingen

Voordat u de Flex MXML-exportfunctie gebruikt, is het belangrijk dat u de mogelijkheden en beperkingen van deze functie kent:

**Met MXML-export krijgen componenten geen ander uiterlijk** Met exporteren naar MXML worden er geen skins gemaakt voor componenten in Flex, ook niet als u deze in Fireworks hebt bewerkt. Met MXML-export worden er MXML-documenten gemaakt voor gebruik in Flex. Deze documenten kunnen ook gekoppelde afbeeldingen voor Fireworks-objecten bevatten die niet kunnen worden omgezet in MXML-tags. Deze bestanden worden toegevoegd aan het MXML-document met de volgende tag: <mx:Image>.

**MXML-export negeert segmenten** Omdat MXML-export is ontworpen voor het genereren van een op tags gebaseerd document voor gebruik met Flex, worden segmenten niet meegenomen bij het maken van afbeeldingen of tabelcellen. Wanneer bij MXML-export afbeeldingen worden gemaakt, worden de optimalisatie-instellingen van het document gebruikt om de bestandsindeling en compressiemethode te bepalen.

**MXML-eigenschappen zijn beperkt tot eigenschappen van rijke symbolen** De MXML-exportfunctie baseert de eigenschappen van een MXML-tag op het Flex-component in Fireworks. Fireworks biedt een subset Flex-componenten met een beperkt aantal eigenschappen.

**Stijlen zijn ingesloten** Eigenschappen die worden herkend als stijlen, worden gescheiden van de gemaakte MXML-tags, maar blijven in hetzelfde MXML-document staan, in de tag <mx:Style>. Fireworks kan de stijlen niet definiëren in een extern CSS-bestand.

**Frames worden niet ondersteund** Gebruik geen frames bij het maken van ontwerpen en lay-outs voor MXML-uitvoer. Gebruik pagina's als u meerdere ontwerpen in een document wilt hebben.

### Meer Help-onderwerpen

“[Componentsymbolen maken en gebruiken](#)” op pagina 166

## Prototype maken van Adobe AIR-toepassingen

Met Adobe® AIR™ voor Fireworks kunt u een Fireworks-prototype transformeren in een desktoptoepassing. Sommige prototypewebpagina's hebben bijvoorbeeld interactie met elkaar om gegevens weer te geven. Met Adobe AIR kunt u deze set pagina's verpakken tot een kleine toepassing die op de computer van een gebruiker kan worden geïnstalleerd. Wanneer de gebruiker de toepassing uitvoert vanaf zijn desktopcomputer, wordt de toepassing geladen en geeft deze het prototype weer in zijn eigen toepassingsvenster, onafhankelijk van een browser. Gebruikers kunnen vervolgens lokaal op hun computer zonder internetverbinding naar het prototype bladeren.

Raadpleeg het artikel van Ethan Eismann over Adobe AIR en belevingsmerken:  
[http://www.adobe.com/go/learn\\_fw\\_airexperiencebrand\\_nl](http://www.adobe.com/go/learn_fw_airexperiencebrand_nl).

### Adobe AIR Mouse-gebeurtenissen toevoegen

U kunt vooraf ingestelde Adobe AIR Mouse-gebeurtenissen toevoegen aan objecten die zich in uw document bevinden. Fireworks biedt vier vooraf ingestelde muisgebeurtenissen: venster sluiten, venster slepen, venster maximaliseren en venster minimaliseren.

- 1 Selecteer de objecten op het canvas waarop u een muisgebeurtenis wilt toepassen.
- 2 Selecteer Opdrachten > Gebeurtenissen AIR Mouse en kies de gebeurtenis.

## Een voorvertoning van een Adobe AIR-toepassing bekijken

U kunt een voorvertoning van een Adobe AIR-toepassing bekijken zonder dat u daar enige Adobe AIR-toepassingsparameters voor hoeft in te stellen.

- ❖ Selecteer Opdrachten > AIR-pakket maken en klik op Voorvertoning.

## Een Adobe AIR-toepassing maken

- ❖ Kies Opdrachten > AIR-pakket maken en stel de volgende opties in:

**Toepassingsnaam** Geef de naam op die in installatievensters wordt weergegeven wanneer gebruikers de toepassing installeren. Met de extensie geeft u de standaardnaam op van de Fireworks-site.

**Toepassings-ID** Voer een unieke ID in voor uw toepassing. Gebruik in de ID geen spaties of speciale tekens. De enige geldige tekens zijn 0-9, a-z, A-Z, . (punt) en - (streepje). Deze instelling is verplicht.

**Versie** Geef een versienummer op voor uw toepassing. Deze instelling is verplicht.

**Map Programmamenu** Geef de map van het menu Start van Windows op waarin u de snelkoppeling wilt plaatsen naar de toepassing die u hebt gemaakt. (Niet van toepassing op Mac OS)

**Beschrijving** Voeg een beschrijving van de toepassing toe die wordt weergegeven wanneer een gebruiker de toepassing installeert.

**Copyright** Geef de copyrighttekst op die wordt weergegeven als info van Adobe AIR-toepassingen die op de Macintosh geïnstalleerd zijn. Deze informatie wordt niet gebruikt voor toepassingen die geïnstalleerd zijn onder Windows.

**Inhoud van de pakket** Selecteer Huidig document om de map van waaruit de bestanden worden opgenomen automatisch te laten selecteren.

**Basisinhoud** Klik op Bladeren om de pagina te selecteren die wordt weergegeven als basisinhoud. Als u Huidig document hebt geselecteerd, is de basisinhoud automatisch ingesteld.

**Opgenomen bestanden** Geef op welke bestanden of mappen in uw toepassing worden opgenomen. U kunt HTML- en CSS-bestanden, afbeeldingsbestanden en JavaScript-bibliotheekbestanden toevoegen. Klik op de knop met het plusteken (+) om bestanden toe te voegen, en op het pictogram Map om mappen toe te voegen. Als u een bestand of map uit uw lijst wilt verwijderen, selecteert u het bestand of de map en klikt u op de knop met het minteken (-). De bestanden of mappen die u selecteert om in het Adobe AIR-pakket op te nemen, moeten zich in de basisinhoudmap bevinden.

**Systeemchroom en Transparant** Geef de stijl van het venster (of de chroom) op die moet worden gebruikt wanneer gebruikers de toepassing op hun computers uitvoeren. Met Systeemchroom wordt de toepassing voorzien van de standaardvensters van het besturingssysteem. Met Transparant chroom wordt de standaardstelsysteemchroom verwijderd en kunt u een eigen chroom voor de toepassing maken. Met de transparantfunctionaliteiten kunt u toepassingsvensters maken die niet rechthoekig zijn.

**Breedte en Hoogte** Geef de afmetingen in pixels op van uw toepassingsvenster wanneer dit wordt geopend.

**Pictogramafbeeldingen selecteren** Klik met de muisknop om aangepaste afbeeldingen voor de toepassingspictogrammen te selecteren. Selecteer de map voor iedere pictogramgrootte en selecteer het afbeeldingsbestand dat u wilt gebruiken. Toepassingspictogrammen voorzien van afbeelding worden alleen in PNG-bestanden ondersteund.

**Opmerking:** geselecteerde aangepaste afbeeldingen moeten op de site van de toepassing staan en hun paden moeten relatief zijn ten opzichte van de hoofdmap van de site.

**Digitale handtekening** Klik op Instellen om uw toepassing te ondertekenen met een digitale handtekening. Deze instelling is verplicht. Zie de volgende sectie voor meer informatie.

**Pakketbestand** Geef de map op waarin het installatieprogramma van de nieuwe toepassing moet worden opgeslagen (AIR-bestand). De standaardlocatie is de hoofdmap van de site. Klik op de knop Bladeren om een andere locatie te selecteren. De standaardbestandsnaam is gebaseerd op de sitenaam waaraan de extensie .air is toegevoegd. Deze instelling is verplicht.

## Een digitaal certificaat toepassen op een Adobe AIR-toepassing

Een digitale handtekening biedt zekerheid dat de code voor de toepassing niet is gewijzigd of corrupt is geraakt sinds het schrijven van de code door de bouwer van de software. Voor alle Adobe AIR-toepassingen is een digitale handtekening nodig. Installatie zonder deze handtekening is niet mogelijk.

- 1 Ga naar het dialoogvenster AIR-pakket maken. Klik bij de optie Digitale handtekening op de knop Instellen.
- 2 Voer in het dialoogvenster Digitale handtekening een van de volgende handelingen uit:
  - Om een toepassing te ondertekenen met een vooraf gekocht digitaal certificaat, klikt u op de knop Bladeren, selecteert u het certificaat, typt u het bijbehorende wachtwoord en klikt u vervolgens op OK.
  - Als u een digitaal certificaat wilt maken dat u zelf ondertekent, klikt u op de knop Maken en vult u het dialoogvenster in. De optie Type toets van het certificaat verwijst naar het beveiligingsniveau van het certificaat: 1024-RSA gebruikt een 1024-bits sleutel (minder veilig) en 2048-RSA gebruikt een 2048-bits sleutel (veiliger). Klik op Maken als u klaar bent. Voer vervolgens het bijbehorende wachtwoord in in het dialoogvenster Digitale handtekening en klik op OK.

**Opmerking:** *Java® Runtime Environment (JRE) moet op uw computer zijn geïnstalleerd.*

# Hoofdstuk 15: Animaties maken

## Basisbeginselen van animaties

In Adobe® Fireworks® kunt u animaties maken, zoals bewegende banneradvertenties, logo's en tekenfilms. U kunt animaties maken door eigenschappen toe te wijzen aan objecten die *animatiesymbolen* worden genoemd. De animatie van een symbool bestaat uit een reeks *frames* die de afbeeldingen en objecten in de animatie bevatten. In een animatie kunnen meerdere symbolen voorkomen en elk symbool kan een andere actie uitvoeren. Verschillende symbolen kunnen verschillende aantallen frames bevatten. De animatie wordt beëindigd wanneer alle acties van alle symbolen zijn voltooid.

U kunt instellingen op het symbool toepassen om de inhoud van de opeenvolgende frames geleidelijk aan te veranderen. U kunt een symbool over het canvas laten bewegen, geleidelijk laten verschijnen of verdwijnen door vervaging (in- en uitfaden), groter of kleiner laten worden of laten draaien. Omdat er meerdere symbolen in één bestand kunnen worden opgenomen, kunt u een complexe animatie maken met verschillende soorten acties die allemaal tegelijk kunnen plaatsvinden.

In het deelvenster Optimaliseren kunt u de optimalisatie en de exportinstellingen wijzigen om te bepalen hoe een bestand wordt gemaakt. Met Fireworks kunt u animaties exporteren als geanimeerde GIF-bestanden of SWF-bestanden voor Adobe Flash®. U kunt de Fireworks-animaties rechtstreeks in Flash importeren en ze daarin verder bewerken.

Het artikel van Zolt Szekely in het Adobe Dev Center bevat nuttige informatie over het maken van geanimeerde logo's [www.adobe.com/go/learn\\_fw\\_creatinganimlogos\\_nl](http://www.adobe.com/go/learn_fw_creatinganimlogos_nl).

## De animatieworkflow

- 1 Maak een volledig nieuw animatiesymbool of zet een bestaand object om in een symbool (zie “[Animatiesymbolen maken](#)” op pagina 219.)
- 2 Bewerk het animatiesymbool in de eigenschappencontrole of het dialoogvenster Voorzien van animatie. U kunt de mate van verplaatsing, richting van de verplaatsing, de schaling, de dekking (voor in- en uitfaden) en de hoek en richting van de rotatie instellen (zie “[Animatiesymbolen bewerken](#)” op pagina 220.)  
*Opmerking: de opties voor de mate van verplaatsing en de richting van de verplaatsing zijn alleen beschikbaar in het dialoogvenster Voorzien van animatie.*
- 3 Gebruik de besturingselementen voor framevertraging in het deelvenster Frames om de snelheid van de animatie in te stellen. (zie “[De frameduur instellen](#)” op pagina 223.)
- 4 Optimaliseer het document als een geanimeerd GIF-bestand (zie “[Een animatie optimaliseren](#)” op pagina 227.)
- 5 Exporteer het document als een geanimeerd GIF-bestand of als SWF-bestand. U kunt het document ook opslaan als een Fireworks PNG-bestand en dit bestand in Flash importeren om het daarin verder te bewerken. (zie “[Een animatie exporteren](#)” op pagina 256.)

## Animatiesymbolen

Animatiesymbolen vormen de acteurs in uw animatie. Een animatiesymbool kan elk gewenst object zijn dat u maakt of importeert. U kunt in één bestand vele symbolen gebruiken. Elk symbool heeft zijn eigen eigenschappen en gedraagt zich onafhankelijk. Dit betekent dat u symbolen kunt maken die over het scherm bewegen terwijl andere symbolen bijvoorbeeld geleidelijk vervagen of kleiner worden.



U hebt niet voor elk aspect van uw animatie symbolen nodig. Als u echter symbolen en varianten gebruikt voor beeldelementen die in meerdere frames voorkomen, wordt het bestand minder groot.

U kunt de eigenschappen van een animatiesymbool te allen tijde wijzigen via het dialoogvenster Voorzien van animatie of de eigenschappencontrole. Het is ook mogelijk om een symboolillustratie te bewerken zonder dat dat invloed heeft op de rest van het document. U kunt ook de beweging van een symbool wijzigen door het bewegingspad hiervan te verplaatsen.

Omdat animatiesymbolen automatisch in de bibliotheek worden geplaatst, kunt u deze hergebruiken voor het maken van andere animaties.

## Animatiesymbolen maken

U kunt een volledig nieuw animatiesymbool maken of een object omzetten in een symbool. U kunt vervolgens de eigenschappen van dit symbool instellen. Zo kunt u het aantal frames in de animatie en het type actie, zoals schaling of rotatie, opgeven. Een nieuw animatiesymbool heeft standaard vijf frames met elk een vertragingstijd van 0,07 seconden.

Raadpleeg voor informatie over het gebruiken van frames voor animaties het artikel van David Hogue: [http://www.adobe.com/go/learn\\_fw\\_pagestatelay\\_nl](http://www.adobe.com/go/learn_fw_pagestatelay_nl).

### Een animatiesymbool maken

- 1 Selecteer Bewerken > Invoegen > Nieuw symbool.
- 2 Voer in het dialoogvenster Omzetten in symbool een naam in voor het nieuwe symbool.
- 3 Selecteer Animatie en klik op OK.
- 4 Gebruik de teken- of tekstgereedschappen in het documentvenster om een object te maken. U kunt vector- of bitmapobjecten tekenen.
- 5 Als u klaar bent met het bewerken van het symbool, schakelt u over naar de pagina met het totaaloverzicht. (zie “[Van symboolbewerking overschakelen op paginabewerking](#)” op pagina 164.)

Fireworks plaatst het symbool in de documentbibliotheek en een kopie van het symbool midden op de pagina.

U kunt nieuwe frames aan het symbool toevoegen met de schuifbalk Frames in de eigenschappencontrole. Selecteer Venster > Eigenschappen om de eigenschappencontrole te openen, als deze nog niet is geopend.

### Een object omzetten in een animatiesymbool

- 1 Selecteer het object.
- 2 Selecteer Wijzigen > Animatie > Selectie animeren.
- 3 Bewerk het symbool door animatie-eigenschappen in te stellen.


Er verschijnen animatiebesturingselementen op het omsluitende kader van het object en er wordt een kopie van het symbool aan de bibliotheek toegevoegd.

## Animatiesymbolen bewerken

U kunt een uiteenlopende reeks symbooleigenschappen wijzigen, zoals de dekking en rotatie van het animatiesymbool. U kunt een symbool laten draaien, versnellen, geleidelijk laten verschijnen of verdwijnen (in- en uitfaden) of elke gewenste combinatie van deze eigenschappen.

Een belangrijke eigenschap is die eigenschap die het *aantal frames* bepaalt. Wanneer u deze eigenschap instelt, wordt in Fireworks het aantal frames dat vereist is om de actie te voltooien, automatisch aan het document toegevoegd. Als het symbool meer frames vereist dan er op dat moment in de animatie aanwezig zijn, wordt aan u de vraag gesteld of u extra frames wilt toevoegen.

U kunt de eigenschappen van de animatie wijzigen via het dialoogvenster Voorzien van animatie of de eigenschappencontrole.

 Als u de snelheid van de animatie wilt aanpassen raadpleegt u “[De frameduur instellen](#)” op pagina 223. Als u tekst, afbeeldingen, lijnen, vullingen of effecten wilt bewerken, raadpleegt u “[Een symbool en alle bijbehorende varianten bewerken](#)” op pagina 164 en “[Specifieke symboolvarianten bewerken](#)” op pagina 165.

### Eigenschappen van animatiesymbolen

**Frames** Hier kunt u het aantal frames in de animatie opgeven. U kunt maximaal 250 frames opgeven met de schuifbalk of elk gewenst aantal invoeren in het tekstvak Frames. De standaardwaarde is 5.

**Verplaatsen** (Alleen in het dialoogvenster Voorzien van animatie) hier kunt u opgeven in pixels hoe ver het object moet worden verplaatst. De standaardwaarde is 72, maar er geldt geen limiet. De verplaatsing is lineair. Er wordt geen gebruikgemaakt van hoofdfames (zoals in Flash en Adobe Director).

**Richting** (Alleen in het dialoogvenster Voorzien van animatie) U kunt de richting waarin het object moet worden verplaatst opgeven in graden. Kies een waarde tussen 0 en 360 graden. U kunt de waarden voor verplaatsing en richting ook wijzigen door de animatiehandgrepen van het object te slepen.

**Schaal** Hier kunt u een percentage opgeven om te bepalen hoe het formaat van het symbool moet worden gewijzigd van begin tot eind. De standaardwaarde is 100%, maar er geldt geen limiet. Als u de schaal van een object wilt veranderen van 0% naar 100%, moet het oorspronkelijke object klein zijn. U wordt aangeraden vectorobjecten te gebruiken.

**Dekking** Hier kunt u de mate van dekking (vervaging) opgeven voor het laten verschijnen of verdwijnen van objecten (in- en uitfaden). U kunt een waarde kiezen van 0 tot 100. De standaardwaarde is 100%. Voor het maken van een fade-in en een fade-out hebt u twee exemplaren van hetzelfde symbool nodig. Het ene exemplaar gebruikt u voor het geleidelijk verschijnen (fade-in) en het andere voor het geleidelijk verdwijnen (fade-out).

**Rotatie** Hier kunt u opgeven hoeveel graden het symbool moet draaien vanaf het begin tot het einde. U kunt een waarde kiezen van 0 tot en met 360 graden. U kunt hogere waarden opgeven voor meer dan één rotatie. De standaardwaarde is 0 graden.

**Linksom en rechtsom** Hiermee kunt u opgeven in welke richting het object moet draaien: linksom (tegen de klok in) of rechtsom (met de klok mee).

### De eigenschappen van een animatiesymbool wijzigen

- 1 Selecteer een animatiesymbool.
- 2 Selecteer Wijzigen > Animatie > Instellingen om het dialoogvenster Voorzien van animatie te openen. Selecteer Venster > Eigenschappen om de eigenschappencontrole te openen, als deze nog niet is geopend.
- 3 Wijzig de eigenschappen.

- 4 Als u het dialoogvenster Voorzien van animatie gebruikt, klikt u op OK om de gewijzigde eigenschappen te accepteren.

## Animaties verwijderen

U kunt animaties verwijderen door het animatiesymbool uit de bibliotheek te verwijderen of door de animatie van het symbool te verwijderen.

### De animatie van een geselecteerd animatiesymbool verwijderen

- ❖ Selecteer Wijzigen > Animatie > Animatie verwijderen.

Het symbool wordt een afbeeldingssymbool en is niet langer geanimeerd. Als u het symbool later weer omzet in een animatiesymbool, zult u ontdekken dat het symbool zijn vorige animatie-instellingen heeft behouden.

### Een symbool uit de documentbibliotheek verwijderen

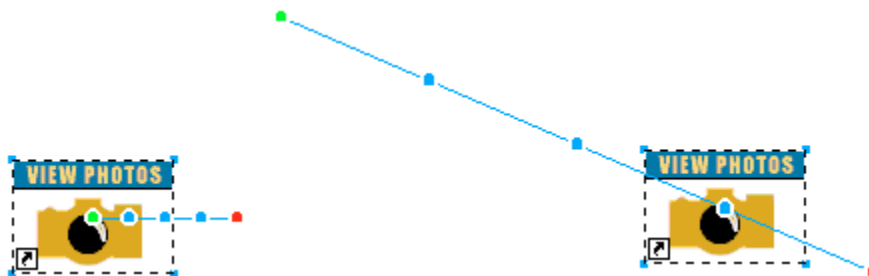
- 1 Selecteer het animatiesymbool in het deelvenster Documentbibliotheek.
- 2 Sleep het symbool naar het prullenbakpictogram in de linkerbenedenhoek.

## De verplaatsing of richting van een symbool wijzigen

Een geselecteerd animatiesymbool heeft een uniek omsluitend kader en een bewegingspad dat aangeeft in welke richting het symbool zich beweegt.

De groene stip op het bewegingspad geeft het beginpunt aan en de rode stip het eindpunt. De blauwe punten op het pad vertegenwoordigen de frames. Een symbool met vijf frames heeft bijvoorbeeld een bewegingspad met één groene stip, drie blauwe stippen en één rode stip. Als het object op de derde stip verschijnt, is frame 3 het huidige frame.

U kunt de richting van de beweging wijzigen door de hoek van het pad te wijzigen.



- ❖ Sleep een van de begin- of eindhandgrepen van het object naar een nieuwe locatie. Als u Shift ingedrukt houdt tijdens het slepen, wordt de verplaatsing beperkt tot stappen van 45 graden.

### Meer Help-onderwerpen

“[De frameduur instellen](#)” op pagina 223

## Frames

Voor de geschiedenis van de introductie van het concept pagina's in Fireworks raadpleegt u het artikel van Sarthak [www.adobe.com/go/learn\\_fw\\_simplifyingpagesstates\\_nl](http://www.adobe.com/go/learn_fw_simplifyingpagesstates_nl). In het Nederlands zijn "frames" "frames" gebleven, terwijl de Engelse term "frames" uit versies vóór Fireworks CS4 nu is vervangen door "states".

U bouwt animaties door frames te maken waarvan de inhoud in het deelvenster Frames wordt weergegeven. In dit deelvenster kunt u de frames een naam geven of opnieuw ordenen, de timing van de animatie instellen en objecten van het ene naar het andere frame verplaatsen.

Elk frame bevat ook bijbehorende eigenschappen. Door de framevertraging in te stellen of een frame te verbergen kunt u nagaan hoe de animatie eruitziet als u deze bewerkt.

U kunt in animaties lagen gebruiken om objecten te ordenen die deel uitmaken van de omgeving of achtergrond van de animatie. Als u wilt dat objecten in de hele animatie worden weergegeven, plaatst u ze op een laag en gebruikt u het deelvenster Lagen om de laag te delen tussen frames. Objecten op een laag die door alle frames wordt gedeeld, zijn zichtbaar in elk frame. Zie "[Lagen delen](#)" op pagina 141 voor meer informatie.

## Frames en lagen

Pagina's bevatten frames, en frames bevatten lagen. Een nieuwe pagina bevat maar één frame. Alle lagen die u maakt en alle objecten op die lagen hebben maar één frame. Als u wilt weten wat de relatie is tussen frames, pagina's en lagen, raadpleegt u het artikel van David Hogue [www.adobe.com/go/learn\\_fw\\_usingpagesstates\\_nl](http://www.adobe.com/go/learn_fw_usingpagesstates_nl).

Wanneer u een frame maakt vanuit het deelvenster Frames, heeft het nieuwe frame hetzelfde aantal lagen als het vorige frame. De lagen zijn echter leeg en bevatten geen objecten uit het vorige frame. Als u objecten naar andere frames wilt dupliceren, maakt u een dubbel frame in plaats van een gewoon frame. Elk exemplaar van een object is in elk frame onafhankelijk wanneer het is gedupliceerd.

**Opmerking:** *Als u een laag uit een van de frames verwijdert, wordt de laag uit alle frames verwijderd.*

Als u objecten in een laag wilt delen tussen frames, klikt u met de rechtermuisknop op de laag en selecteert u Laag delen over frames. Objecten in de laag worden gedeeld met frames en ook met nieuwe frames wanneer deze worden gemaakt. Alle objecten op de desbetreffende laag in andere frames worden verwijderd en vervangen door objecten uit de gedeelde laag. Aanpassingen aan objecten in de gedeelde laag worden ook doorgevoerd in de andere frames.

## Frames en stramienpagina's

De frames van een stramienpagina komen exact overeen met de frames van andere pagina's in het document. Wanneer u frame 1 op gewone pagina A dupliceert, worden alle objecten van pagina A, frame 1 gekopieerd naar pagina A, frame 2 en wordt frame 2 van de stramienpagina gedeeld. Aangezien de stramienpagina maar één frame heeft, is frame 2 op elke andere pagina leeg.

Als u frame 1 dupliceert om frame 2 te maken op een stramienpagina, wordt ook de achtergrondlaag van de stramienpagina gedupliceerd naar frame 2 van de stramienpagina. Frame 2 van de stramienpagina wordt gedeeld met frame 2 van alle pagina's in uw document.

Samenvattend wordt frame 1 van de stramienpagina gedeeld met frame 1 van alle pagina's, frame 2 van de stramienpagina wordt gedeeld met frame 2 van alle pagina's, enzovoort. Als een gewone pagina meer frames heeft dan de stramienpagina, wordt er niets gedeeld tussen die frames en de stramienpagina totdat dat frame wordt gemaakt op de stramienpagina.

## Prototype-/demopagina maken met zowel knoppen als animaties

Fireworks-documenten die zowel knoppen als animaties bevatten, worden meestal niet naar wens weergegeven. In Fireworks wordt ervan uitgegaan dat animaties de volledige pagina beslaan, terwijl knoppen ervan uitgaan dat u alleen maar afbeeldingen onder dat segment verwisselt. Wanneer de animatie wordt afgespeeld, verandert alles op de pagina, inclusief de knopstatus

Animaties en knoppen moeten afzonderlijk worden gemaakt in en geëxporteerd naar een webpagina. Rolloverknoppen maken gebruik van JavaScript om de verschillende frames weer te geven, maar animaties uit Fireworks worden geëxporteerd als GIF's of SWF's, wat op zichzelf staande eenheden zijn.

## De frameduur instellen

De framevertraging bepaalt hoe lang het huidige frame wordt weergegeven in honderdsten van een seconde. U kunt bijvoorbeeld 50 opgeven om het frame een halve seconde weer te geven of 300 om het frame 3 seconden weer te geven.

- 1 Selecteer een of meer frames:
  - Als u een aaneensluitende reeks frames wilt selecteren, houdt u Shift ingedrukt terwijl u op de namen van het eerste en laatste frame van de reeks klikt.
  - Als u een reeks van niet-aaneensluitende frames wilt selecteren, houdt u Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt en klikt u op elke framenaam.
- 2 Ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Selecteer Eigenschappen in het menu Opties van het deelvenster Frames.
  - Dubbelklik op de framevertragingskolom.
- 3 Voer een waarde in voor de framevertraging.
- 4 Druk op Enter of klik buiten het deelvenster.

## Frames verbergen tijdens afspelen

Verborgene frames worden niet weergegeven tijdens het afspelen en worden ook niet geëxporteerd.

- 1 Ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Selecteer Eigenschappen in het menu Opties van het deelvenster Frames.
  - Dubbelklik op de framevertragingskolom.
- 2 Schakel de optie Opnemen bij exporteren uit.
- 3 Druk op Enter of klik buiten het deelvenster.

## Framenamen wijzigen

Terwijl u een animatie opbouwt worden in Fireworks de benodigde frames gemaakt en in het deelvenster Frames weergegeven met de namen Frame 1, Frame 2 enzovoort. Wanneer u een frame in het deelvenster verplaatst, krijgt dit frame in Fireworks automatisch een andere naam die de nieuwe plaats van het frame in de volgorde aangeeft.

Geef frames zinvolle namen, zodat u steeds gemakkelijk kunt nagaan met welk frame u te maken hebt. Als u een frame verplaatst waarvan u de naam hebt veranderd, heeft het verplaatsen geen invloed op de naam.

- 1 Dubbelklik op de naam in het deelvenster Frames.
- 2 Typ een nieuwe naam en druk op Enter.

## Namen van frames aanpassen


- 1 Selecteer Bestand > HTML instellen.
- 2 Selecteer het tabblad Documentspecifiek in het dialoogvenster HTML instellen.
- 3 Selecteer Aangepast in het menu Statusnamen.
- 4 Definieer in het dialoogvenster dat wordt weergegeven de aangepaste namen voor de frames.

De aangepaste naam wordt gedurende de volledige sessie onthouden. Aangezien het een documentspecifieke instelling is, selecteert u Aangepast, zoals is aangegeven in de eerste schermafbeelding.

## Frames bewerken

U kunt frames toevoegen, kopiëren en verwijderen en u kunt de volgorde van frames in het deelvenster Frames wijzigen.

### Een nieuw frame toevoegen

- ❖ Klik op de knop Nieuw frame/Frame dupliceren  onder in het deelvenster Frames.

### Frames aan een reeks toevoegen

- 1 Selecteer Frames toevoegen in het menu Opties van het deelvenster Frames.
- 2 Voer het aantal frames in dat u wilt toevoegen.
- 3 Selecteer de plaats waar de frames moeten worden ingevoegd en klik op OK.

### Een frame kopiëren

- ❖ Sleep een bestaand frame naar de knop Nieuw frame/Frame dupliceren onder in het deelvenster Frames.

### Een geselecteerd frame kopiëren en in een reeks plaatsen

Het is handig om een frame te dupliceren als u bepaalde objecten opnieuw wilt laten verschijnen in een ander deel van de animatie.

- 1 Selecteer Frame dupliceren in het menu Opties van het deelvenster Frames.
- 2 Voer het aantal duplicaten in dat moet worden gemaakt voor het geselecteerde frame, geef op waar de geduplicateerde frames moeten worden ingevoegd en klik op OK.

### Frames opnieuw ordenen

- ❖ Sleep de frames een voor een naar een nieuwe plaats in de lijst.

### De volgorde van frames omkeren

U kunt de volgorde van alle frames of van een geselecteerd bereik omkeren.

- 1 Kies Opdrachten > Document > Frames omkeren.


2 Ga op een van de volgende manieren te werk:

- Selecteer Alle frames om de volgorde van frames van begin tot eind om te keren.
- Selecteer Framebereik en kies vervolgens het begin- en eindframe om de volgorde van een framebereik om te keren.

3 Klik op OK.

## Het geselecteerde frame verwijderen

❖ Ga op een van de volgende manieren te werk:

- Klik op de knop Frame verwijderen  in het deelvenster Frames.
- Sleep het frame naar de knop Frame verwijderen.
- Selecteer Frame verwijderen in het menu Opties van het deelvenster Frames.


## Geselecteerde objecten in het deelvenster Frames verplaatsen

U kunt het deelvenster Frames gebruiken om objecten naar een ander frame te verplaatsen. Objecten die slechts in één frame voorkomen, verdwijnen bij het afspelen van de animatie. U kunt ervoor zorgen dat deze objecten op verschillende momenten verdwijnen en opnieuw verschijnen.

In het deelvenster Frames geeft een cirkeltje rechts van de framevertragingstijd de status van objecten op dat frame aan.

1 Selecteer op het canvas de objecten die u op een ander frame wilt weergeven.

2 Sleep in het deelvenster Frames de selectie-indicator (het zwarte cirkeltje rechts van de framevertragingstijd) naar het nieuwe frame.

 *U kunt geselecteerde objecten naar andere frames kopiëren door Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt te houden en te slepen.*

## Objecten in een frame weergeven

❖ Selecteer het frame onder in het deelvenster Lagen, in het pop-upmenu Frame.



Alle objecten in het geselecteerde frame worden in het deelvenster Lagen vermeld en op het canvas weergegeven.

## Semitransparante lagen

Met behulp van semitransparante lagen kunt u de inhoud bekijken van de frames voorafgaande aan en volgend op het geselecteerde frame. Zo kunt u objecten gemakkelijk van animatie voorzien zonder dat u heen en weer hoeft te schakelen tussen objecten.

Wanneer u semitransparante lagen inschakelt, worden objecten in de voorgaande en volgende frames gedimd zodat u ze kunt onderscheiden van objecten in het huidige frame.

De optie Meerdere frames bewerken is standaard ingeschakeld, zodat u lichtergekleurde objecten kunt selecteren en bewerken in andere frames zonder het huidige frame te verlaten. Gebruik het gereedschap Achter selecteren om objecten in frames in volgorde weer te geven.

U kunt het aantal frames dat zichtbaar is vóór en na het huidige frame, aanpassen door op de knop Semitransparante lagen te klikken en een weergaveoptie te selecteren. Met de optie Aangepast kunt u het aantal frames opgeven en de dekking (ondoorzichtigheid) bepalen. Gebruik de optie Meerdere frames bewerken als u alle zichtbare objecten wilt selecteren en bewerken. Schakel deze optie uit als u alleen de huidige pagina wilt bewerken.


## Tweening

In Fireworks is 'tweening' een handmatig proces waarbij twee of meer varianten van hetzelfde symbool in elkaar overgaan. Hierbij worden tussenliggende varianten gemaakt met geïnterpoleerde kenmerken. Gebruik 'tweenen' om geavanceerde bewegingen te maken voor een object over het canvas en voor objecten waarvan de actieve filters in elk frame van de animatie worden gewijzigd. U kunt bijvoorbeeld een object zodanig 'tweenen' dat dit langs een lineair pad lijkt te bewegen.

**Opmerking:** in de meeste gevallen is het gebruik van animatiesymbolen te prefereren boven 'tweenen'. zie "[Animatiesymbolen](#)" op pagina 218 voor meer informatie.

## Varianten combineren

- 1 Selecteer twee of meer varianten van hetzelfde grafische symbool op het canvas. Selecteer geen varianten van verschillende symbolen.
- 2 Selecteer Wijzigen > Symbool > Varianten combineren.
- 3 Voer het aantal 'tween'-stappen in dat u tussen het oorspronkelijke paar in het dialoogvenster Varianten combineren wilt invoegen.
- 4 Als u de 'getweende' objecten wilt verdelen over afzonderlijke frames, selecteert u Verdelen over frames en klikt u op OK.

U kunt dit later doen door alle varianten te selecteren en in het deelvenster Frames op de knop Verdelen over frames  te klikken.

## Een animatie voorvertonen

U kunt een animatie voorvertonen terwijl u werkt aan de animatie om de voortgang te controleren. U kunt ook een animatie voorvertonen na optimalisatie van deze animatie om na te gaan hoe de animatie wordt weergegeven in een webbrowser. het voorvertonen van animaties in een weergave met twee of vier voorvertoningen wordt niet aangeraden.



**Opmerking:** Aan stramienpagina's toegevoegde animaties worden niet weergegeven. Voeg animaties toe aan onderliggende pagina's en deel deze met alle pagina's.

## Een animatie voorvertonen in de werkruimte

❖ Gebruik de frameknoppen die onder in het documentvenster worden weergegeven.



Frameknoppen

- Als u wilt opgeven hoe lang elk frame in het documentvenster moet verschijnen, voert u in het deelvenster Frames de gewenste instellingen voor framevertraging in.
- Verborgen frames die zijn uitgesloten van export, worden tijdens de voorvertoning niet weergegeven. (zie “[Frames verbergen tijdens afspelen](#)” op pagina 223.)
- Als u de animatie voorvertoont in de weergave Origineel, wordt de bronafbeelding met de volledige resolutie weergegeven en niet de geoptimaliseerde voorvertoning die wordt gebruikt voor het geëxporteerde bestand.

## Een animatie voorvertonen in de voorvertoningsweergave

- 1 Klik op de knop Voorvertoning linksboven in het documentvenster.
- 2 Gebruik de frameknoppen.


## Een animatie voorvertonen in een webbrowser

❖ Selecteer Bestand > Voorvertoning in browser en selecteer een browser in het submenu.

**Opmerking:** als u de beweging wilt zien wanneer u de animatie voorvertoont, selecteert u Geanimeerde GIF als de bestandsindeling voor export in het deelvenster Optimaliseren, zelfs als u van plan bent de animatie in Flash te importeren als een SWF-bestand of op te slaan als een Fireworks PNG-bestand.


## Een animatie optimaliseren

Nadat u de symbolen en frames waaruit de animatie bestaat hebt ingesteld, optimaliseert u de animatie zodat deze eenvoudig kan worden geladen en zonder problemen kan worden afgespeeld.

 Nadat u een animatie hebt gemaakt en geoptimaliseerd, kan deze worden geëxporteerd. Zie “[Een animatie exporteren](#)” op pagina 256 voor meer informatie.

## De animatie zo instellen dat deze in een lus wordt afgespeeld

U kunt een animatie herhalen (in een lus laten afspelen) en op die manier het aantal frames minimaliseren dat vereist is om de animatie te maken.

- 1 Selecteer Venster > Frames om het deelvenster Frames te openen.
- 2 Klik op de knop GIF-animatie herhalen  onder in het deelvenster.
- 3 Selecteer het aantal keren dat de animatie moet worden herhaald na de eerste keer.

Als u bijvoorbeeld 4 selecteert, wordt de animatie in totaal vijf keer afgespeeld. Als u Voortdurend selecteert, wordt de animatie doorlopend afgespeeld.

## Instellingen selecteren in het deelvenster Optimaliseren

Bij het optimaliseren wordt een bestand gecomprimeerd tot een zo klein mogelijk pakket. Hierdoor kunnen anderen de animatie veel sneller downloaden van internet. Zie “[GIF-, PNG-, TIFF-, BMP- en PICT-bestanden optimaliseren](#)” op pagina 244 voor meer informatie over opties voor optimalisatie.

- 1 Selecteer Venster > Optimaliseren.
- 2 Selecteer in het deelvenster Optimaliseren de bestandsindeling voor export.
- 3 Stel de opties voor palet en dithering in.
- 4 Selecteer in het pop-upmenu Transparantie van het deelvenster Optimaliseren de optie Indextransparantie of Alfatransparantie.
- 5 Gebruik de transparantieknoppen in het deelvenster Optimaliseren om kleuren voor transparantie te selecteren.
- 6 Stel in het deelvenster Frames de framevertraging in.

## Werken met bestaande animaties

U kunt een bestaande geanimeerde GIF gebruiken door de GIF in een Fireworks-bestand te importeren of door de GIF te openen als een nieuw bestand.

Wanneer u een geanimeerde GIF importeert, wordt deze in Fireworks omgezet in een animatiesymbool en in het op dat moment geselecteerde frame geplaatst. Als de animatie meer frames heeft dan de huidige film, kunt u opgeven dat er automatisch meer frames moeten worden toegevoegd.

Geïmporteerde GIF's nemen de instelling voor framevertraging over van het huidige document. Omdat het geïmporteerde bestand een animatiesymbool is, kunt u er meer beweging op toepassen. Importeer bijvoorbeeld een animatie van een lopend persoon en pas vervolgens eigenschappen voor richting en beweging toe om de persoon over het scherm te laten wandelen.

Wanneer u een geanimeerde GIF opent in Fireworks, wordt er een nieuw bestand gemaakt en wordt elk frame in de GIF in een afzonderlijk frame geplaatst. Hoewel de GIF geen animatiesymbool is, behoudt het bestand alle framevertraginginstellingen van het oorspronkelijke bestand.

Aan stramienpagina's toegevoegde animaties worden niet weergegeven. Voeg de animatie toe aan een onderliggende pagina en deel deze met alle pagina's.

Nadat het bestand is geïmporteerd, stelt u de bestandsindeling ervan in op Geanimeerde GIF om de beweging vanuit Fireworks te exporteren.

### Een geanimeerde GIF importeren

- 1 Selecteer Bestand > Importeren.
- 2 Selecteer het bestand en klik op Openen.
- 3 Klik op het bestand en sleep het naar het canvas.

### Een geanimeerde GIF openen

- ❖ Selecteer Bestand > Openen en selecteer het GIF-bestand.

## Meerdere bestanden als één animatie gebruiken

In Fireworks kunt u een animatie maken op basis van een groep afbeeldingsbestanden. U kunt bijvoorbeeld een bewegende banneradvertentie maken met meerdere bestaande afbeeldingen.

- 1 Selecteer Bestand > Openen.
- 2 Houd Shift ingedrukt en klik om meerdere bestanden te selecteren.
- 3 Selecteer Openen als animatie en klik op OK.

De bestanden worden in één nieuw bestand geopend waarbij elk bestand in een afzonderlijk frame wordt geplaatst in de volgorde waarin u de bestanden hebt geselecteerd.

## Twist and Fade-animaties maken

*U kunt de opdracht Twist and Fade gebruiken om meerdere exemplaren van een object te maken die in- of uitfaden langs een gedraaid pad. Nadat u het eerste object hebt gemaakt, worden de latere exemplaren automatisch gemaakt volgens de opties die u hebt ingesteld in het dialoogvenster Twist and Fade. U kunt de gemaakte objecten ook van animatie voorzien met de optie in het dialoogvenster, en de animatie opslaan als een GIF-bestand.*

- 1 Maak of plaats een object op het canvas. Teken bijvoorbeeld een cirkel of plaats een afbeelding op het canvas.
- 2 Selecteer Opdrachten > Creatief > Twist and Fade.
- 3 Configureer in het dialoogvenster Twist and Fade de parameters op basis van uw voorkeuren. Bewerk de verschillende opties in het dialoogvenster om het effect aan te passen. Positioneer het dialoogvenster zodanig dat u een voorvertoning van de wijzigingen kunt zien terwijl u deze aanbrengt.

**Stappen** Het aantal exemplaren van het object dat is gemaakt.

**Dekking** De dekking van de objecten die zijn gemaakt.

**Richting** De richting waarin de volgende objecten worden gemaakt ten opzichte van het eerste object.

**Stap naar achteren** Elk object wordt achter het volgende object in de set geplaatst.

**Voorzien van animatie** Selecteer deze optie als u de set objecten die u hebt gemaakt, wilt voorzien van animatie.

**Vervagen** Als u de waarde in dit veld verhoogt, wordt het vervagingseffect toegepast van het laatst gemaakte object naar het eerste object.

**Kleurtoonverschuiving** Wijzig de waarde om de kleuren van de gemaakte objecten te wijzigen.

**Tussenruimte** Als u de waarde verhoogt, wordt de ruimte tussen de gemaakte objecten vergroot.

**Rotatie** De mate waarin de opeenvolgende objecten worden geroteerd.

**Richting** De hoek waarin de opeenvolgende objecten worden uitgelijnd op het eerste object.

**Schalen** De schaalbaarheid van de opeenvolgende objecten ten opzichte van het eerste object.

**Dekking** De dekking van de opeenvolgende objecten ten opzichte van het eerste object.

**Willekeurig** Klik op Willekeurig als u wilt experimenteren met een willekeurige set waarden die door het systeem wordt gekozen.

**Jitter** Hiermee voegt u variaties toe aan de optie die u hebt geselecteerd. De waarde die u instelt, bepaalt de hoeveelheid variatie.

**Presets** Selecteer een voorinstelling die het beste bij uw wensen past. Het is aan te raden om met een voorinstelling te beginnen en de verschillende opties te configureren in overeenstemming met uw vereisten. U kunt ook

Standaard selecteren om de standaardset voorkeuren te gebruiken, of Laatst gebruikte om de vorige set voorkeuren te gebruiken.

**Voorvertoning** Selecteer Voorvertoning als u de wijzigingen aan het object wilt bekijken zodra u opties in het dialoogvenster hebt ingesteld.

**Opmerking:** *als u de optie Voorzien van animatie hebt geselecteerd, verdwijnt de afbeelding uit de werkruimte nadat u op de knop OK hebt geklikt.*

4 Selecteer in het dialoogvenster Eigenschappen de optie GIF-animatie, webafstemming 128 in het menu met opmaakoptyes.

5 Druk op F12 om een voorvertoning van de animatie te bekijken in een browser.

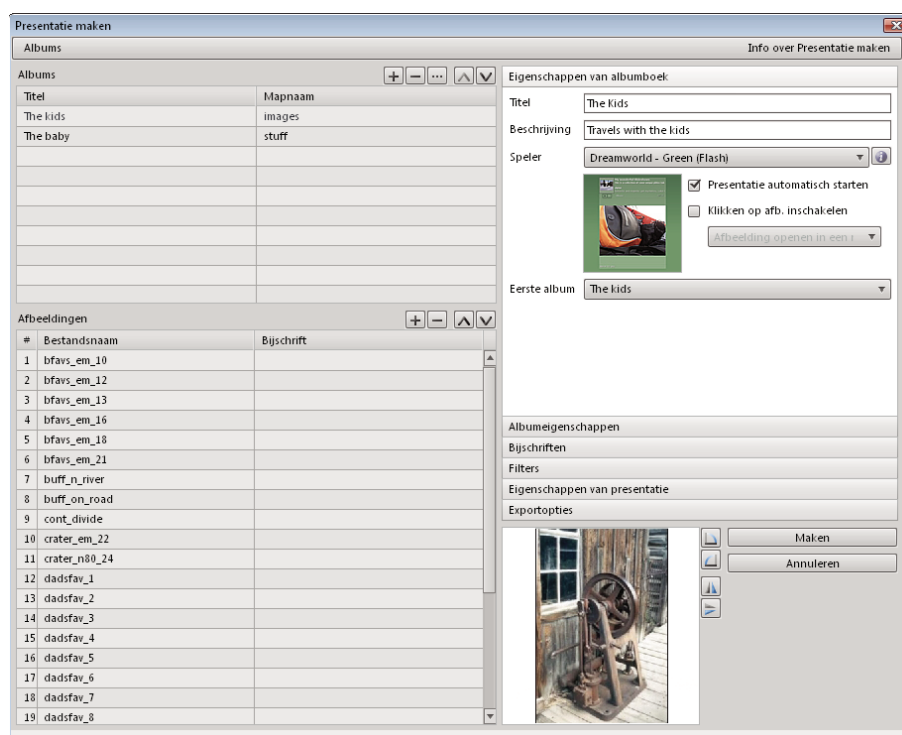
**Opmerking:** *u kunt de gemaakte objecten degroeperen op dezelfde manier als waarop u objecten degroepeert.*

# Hoofdstuk 16: Presentaties maken

## Een presentatie maken en schikken

Als u op Adobe® Flash® of HTML/SPRY gebaseerde presentaties wilt maken, gebruikt u het venster Presentatie maken om een map met afbeeldingen te selecteren en voegt u presentatieopties toe. Bewerk presentaties door afbeeldingen toe te voegen of te verwijderen, of door meerdere albums toe te voegen aan een afzonderlijke presentatie.

Als u een Flash-ontwerper of -ontwikkelaar bent, kunt u een aangepaste albumspeler in Flash maken om de XML-uitvoer van Adobe Fireworks® Album Creator weer te geven.



## Een presentatie maken

- 1 Selecteer Opdrachten > Presentatie maken.
- 2 Klik op de knop Een album toevoegen (het plusteken) bij Albums.
- 3 Kies de afbeeldingsbestanden die u in de presentatie wilt opnemen en klik op OK.
- 4 Vul waarden in voor Albumboek eigenschappen en Album eigenschappen.
- 5 Selecteer alle deelvensters aan de rechterzijde om de eigenschappen van de presentatie in te stellen.
- 6 Kies in het deelvenster Exportopties de locatie voor de voltooide presentatie.
- 7 Klik op Maken nadat u alle instellingen voor de presentatie hebt geconfigureerd.
- 8 (Optioneel) Als u de presentatie in uw browser wilt weergeven, selecteert u de optie Presentatie starten in browser en klikt u op Gereed.

## Een bestaande presentatie openen

- 1 Selecteer Opdrachten > Presentatie maken.
- 2 Klik op Een bestaande presentatie openen in het venster Presentatie maken, of klik op de knop Bladeren (...) bij Albums.
- 3 Blader naar de map met het XML-bestand van de bestaande presentatie en klik op Openen.

## Een album verwijderen

- 1 Open een bestaande presentatie.
- 2 Selecteer een album in de lijst Albums en klik vervolgens bij Albums op de knop Geselecteerde albums verwijderen (het minteken).

## Een album schikken

- 1 Open een bestaande presentatie.
- 2 Selecteer een album in de lijst Albums.
  - Als u afbeeldingen wilt toevoegen, klikt u op de knop Afbeelding(en) toevoegen (het plusteken) naast Afbeeldingen. Klik vervolgens op de knop Bladeren (...) en selecteer een of meer afbeeldingen.
  - Als u de afbeeldingsvolgorde wilt wijzigen, selecteert u een afbeelding en klikt u op de pijlknoppen boven aan de lijst om de afbeelding te verplaatsen.

## Een presentatie aanpassen

Klik op de eigenschappendeelvensters aan de rechterzijde van het venster Presentatie maken om de deelvensters weer te geven en de eigenschappen aan te passen.

### Deelvenster Eigenschappen van albumboek

De eigenschappen voor albumboeken zijn van toepassing op een albumboek, dat meerdere albums kan bevatten.

**Titel** Kan spaties bevatten, bijvoorbeeld "Mijn reis".

**Beschrijving** Voer een beschrijving in.

**Speler** Selecteer het type.

**Infopictogram (naast Speler)** Klik hierop om aanvullende informatie over de speler weer te geven, waaronder de eigenschappen voor albums en albumboeken waarvoor het geselecteerde spelertype ondersteuning biedt.

**Presentatie automatisch starten** Hiermee wordt de presentatie gestart zodra de speler wordt geopend.

**Klikken op afbeeldingen mogelijk maken** Hiermee kunnen gebruikers op de afbeelding klikken om deze te openen in een nieuw browservenster, om deze op te slaan, weer te geven op een nieuw tabblad of om de afbeelding op volledige grootte weer te geven.

### Deelvenster Albumeigenschappen

Albumeigenschappen zijn alleen van toepassing op het afzonderlijke, geselecteerde album.

**Beschrijving** Voer een beschrijving van het album in.

**Miniatuur** Hier kunt u een afbeelding selecteren voor een miniatuurvoorvertoning in de presentatie.

**Achtergrond** Hier kunt u een aangepaste achtergrondaafbeelding voor de presentatie selecteren en schalen.

## Deelvenster Bijschriften

Gebruik de opties voor Bijschriften om de afbeeldingsbijschriften voor de presentatie aan te passen.

**Toepassen op alle albums** Hiermee past u de bijschriftopties toe op alle albums in het albumboek.

**Niet wijzigen** Bestaande bijschriften behouden

**Alle bijschriften wissen** Alle bijschriften uit het album verwijderen.

**Bestandsnaam gebruiken** De bestandsnamen of afbeeldingen als bijschrift gebruiken.

**Inclusief extensie** Als u bestandsnamen als bijschrift wilt gebruiken, moet u de extensies van de bestandsnamen ook opnemen.

**Tekst invoegen** Hiermee wordt de opgegeven tekst als bijschrift gebruikt voor *alle* afbeeldingen.

**Bijschriften vervangen** Pas de tekst toe die u in alle afbeeldingen hebt ingevoegd.

## Deelvenster Filters

U kunt filters alleen op een nieuw album toepassen. Als u de geselecteerde filters op alle albums in het albumboek wilt toepassen, selecteert u Toepassen op alle albums.

## Deelvenster Eigenschappen van presentatie

De presentatie-eigenschappen zijn van toepassing op de momenteel geselecteerde presentatie.

**Toepassen op alle albums** Hiermee past u de opgegeven opties toe op alle albums in het albumboek.

**Interval** Het aantal seconden tussen elke afbeelding.

**Overgang gebruiken** Hiermee kunt u een opgegeven overgangseffect tussen afbeeldingen toepassen.

**Eerste afbeelding** Stel de eerste afbeelding van het album in. Dit is het volgordenummer van de afbeelding in het album.

**Weergavevolgorde** Hier kunt u kiezen of de afbeeldingen op volgorde of in willekeurige volgorde worden weergegeven.

## Deelvenster Exportopties

Gebruik deze opties om het exporteren van de afbeeldingen in te stellen.

**Afbeeldingen exporteren** Hiermee kunt u de afbeeldingen in volledig formaat en de miniatures van de afbeeldingen met de opgegeven instellingen exporteren. Deselecteer deze optie om alleen het XML-bestand te exporteren.

**XML genereren** Hiermee genereert u het bestand *slideshow.xml* voor de presentatieafbeeldingen en -mappen. Deselecteer deze optie om alleen de afbeeldingen te exporteren.

**XML-indeling** Selecteer de XML-indeling die bij Presentatie maken of Adobe Mediagalerie wordt geëxporteerd, als u Generate XML selecteert.

**Exportpad** Locatie waarnaar de presentatie en bijbehorende bestanden worden geëxporteerd of gegenereerd.

**Breedte en Hoogte** Breedte en hoogte van de geëxporteerde afbeeldingen op volledig formaat. De hoogte-breedteverhouding van geschaalde afbeeldingen blijft behouden.

**Miniaturen exporteren** Als u deze optie selecteert, worden de miniaturen naast de afbeeldingen op volledig formaat geëxporteerd.

**Breedte en Hoogte** Breedte en hoogte van de geëxporteerde miniatuurafbeeldingen.

**Afbeeldingskwaliteit** Hier kunt u deze uitvoerkwaliteit van de geëxporteerde afbeeldingen op volledig formaat en de miniatuurafbeeldingen opgeven. Met de instelling 100 wordt de beste mogelijk kwaliteit aangegeven.

**Afbeeldingen vergroten om passend te maken** Indien noodzakelijk kunnen afbeeldingen worden vergroot om deze te laten overeenkomen met de opgegeven exportgrootte.

## Een aangepaste Fireworks-albumspeler maken

U kunt een aangepaste speler maken die werkt met de opdracht Presentatie maken. Daarnaast zijn de bronbestanden van de standaardspeler voor presentaties opgenomen in de software, zodat u deze kunt wijzigen of een ander uiterlijk kunt geven.

- 1 Publiceer zowel het SWF-bestand als het HTML-bestand (indien beschikbaar, met de extensie .htm of .html).
- 2 Wijzig de extensie van het SWF-bestand naar iets anders dan .swf.

**Opmerking:** in Mac OS kunt u het SWF-bestand mogelijk niet hernoemen in Finder (tenzij u de optie voor het weergeven van bestandsextensies hebt ingesteld). U moet de bestandsnaam dan wijzigen met het dialoogvenster met bestandseigenschappen, onder Naam en extensie.

- 3 Maak in dezelfde map als het SWF-bestand een XML-bestand met de volgende indeling:

```
<?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>
```

**Opmerking:** als u meerdere versies van dezelfde basisspeler hebt, kunt u deze vermelden in de XML-code (zoals eerder is getoond).

- 4 Vermeld voor elk spelerknooppunt de naam van het bron- en doelbestand in het knooppunt `File`.
- 5 (Optioneel) Als u aanvullende informatie over de speler wilt opgeven, voegt u het knooppunt `Info` toe, waarbij het kenmerk `src` de naam van het bestand bevat. Het infobestand moet HTML-tekst bevatten. Als het bestand eenvoudige, niet-HTML-tekst bevat, worden regeleinden, Enter-tekens en tabs verwijderd voordat de tekst wordt weergegeven.
- 6 Maak of bewerk het MXI-bestand zodat het hernoemde SWF-bestand en het hernoemde HTML-bestand in een map in Configurations/Commands/Players worden geplaatst.

**Opmerking:** als u de optie Presentatie starten in browser wilt laten werken aan het eind van het proces, moeten het SWF- en het HTML-bestand dezelfde naam hebben.

Het gegenereerde XML-bestand heeft de volgende structuur:



```
<AlbumBook... >
  <Album ... >
    <Slide ... />
    <Slide ... />
    <Slide ... />
  </Album>
  <Album ... >
    <Slide ... />
    <Slide ... />
    <Slide ... />
  </Album>
</AlbumBook>
```

## Knooppuntdefinities

### Knooppunt AlbumBook

**ver** Versie van de opdracht Presentatie maken waarmee het XML-bestand is gegenereerd.

**title** Hoofdtitel van de presentatie.

**description** Beschrijving van de hele presentatie.

**firstAlbum** Op nul gebaseerde index van het eerste album dat u wilt weergeven.

**width** Breedte van de presentatie.

**height** Hoogte van de presentatie.

**showThumbnails** Hiermee wordt bepaald of miniaturen worden getoond, of hier wordt aangegeven of de miniaturen zijn geëxporteerd.

**thumbWidth** Breedte van de miniatuur.

**thumbHeight** Hoogte van de miniatuur.

**autoStart** Hiermee wordt de presentatie automatisch gestart.

**allowClick** Hiermee wordt bepaald of gebruikers de afbeeldingen kunnen aanklikken.

**clickAction** De actie die moet worden ondernomen als er op een afbeelding wordt geklikt (openen in nieuw venster of nieuw tabblad, of laten bepalen door de speler).

### Knooppunt Album

**title** Titel van dit specifieke album.

**description** Beschrijving voor het album.

**path** Naam van de map die de afbeeldingen voor dit album bevat. Miniaturen worden naar de map Thumbs in het pad geëxporteerd.

**hasThumb** Bevat miniaturen.

**thumbSrc** Miniatuurafbeelding van album.

**hasBg** Bevat een achtergrondafbeelding.

**bgSrc** Achtergrondafbeelding van album.

**bgScale** Schalingsmethode voor de albumachtergrond.

**interval** Presentatie-interval in seconden voor dit album.

**useTransition** Hiermee wordt bepaald of overgangen worden gebruikt wanneer er wordt geschakeld tussen afbeeldingen.

**transType** Presentatieovergang voor dit album.

**transTime** Overgangstijd.

**firstImage** Op nul gebaseerde index van de eerste afbeelding die moet worden weergegeven.

**dispSequence** Volgorde waarin de afbeeldingen moeten worden weergegeven (op volgorde of in willekeurige volgorde).

### **Knooppunt Slide**

**src** Naam van het afbeeldingsbestand voor deze dia.

**caption** Bijschrift dat aan deze dia is gekoppeld.

**width** Breedte van de dia.

**height** Hoogte van de dia.

**thumbWidth** Breedte van de diaminiatuur.

**thumbHeight** Hoogte van de diaminiatuur.

# Hoofdstuk 17: Optimaliseren en exporteren

Het exporteren van afbeeldingen uit Adobe® Fireworks® bestaat uit twee stappen. Voordat u afbeeldingen exporteert, dient u ze te *optimaliseren*. Dat betekent dat u opties selecteert die de afbeeldingen er zo goed mogelijk laten uitzien terwijl de bestandsgrootte beperkt blijft, zodat de afbeeldingen zo snel mogelijk worden gedownload.

Gebruik de wizard Exporteren om u te begeleiden door het optimalisatie- en exportproces. Deze wizard stelt instellingen voor en geeft Voorvertoning afbeelding weer om te helpen met de optimalisatie. U kunt Voorvertoning afbeelding ook onafhankelijk van de wizard gebruiken.


Als u meer controle over het proces wilt, gebruikt u de werkrumtegereedschappen, zoals het deelvenster Optimaliseren, de voorvertoningsknoppen in het documentvenster en het dialoogvenster Exporteren.

In sommige gevallen kunt u afbeeldingen opslaan zonder ze te exporteren. Zie “[Documenten in andere indelingen opslaan](#)” op pagina 12 voor meer informatie.

## De wizard Exporteren gebruiken

De wizard Exporteren begeleidt u stapsgewijs door het optimalisatie- en exportproces.

- 1 Selecteer Bestand > Wizard Exporteren.
- 2 Beantwoord alle vragen die worden weergegeven en klik in elk deelvenster op Doorgaan.

 *Selecteer Doelgrootte exportbestand in het eerste deelvenster om te optimaliseren naar een maximale bestandsgrootte.*

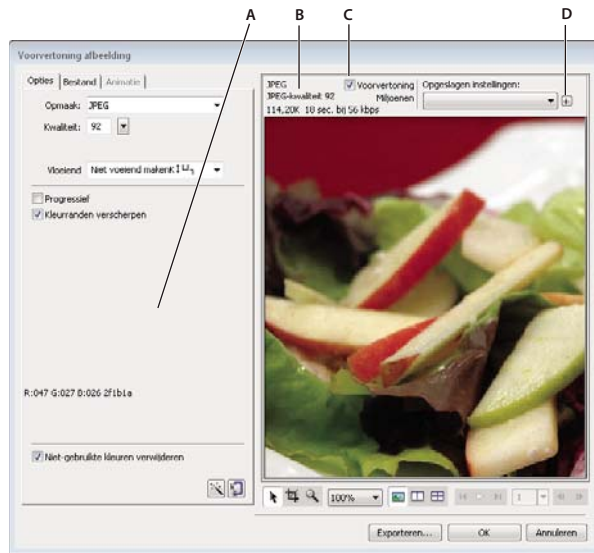
- 3 Klik op Afsluiten in het venster Analyseresultaten van de wizard.

Voorvertoning afbeelding wordt geopend met de aanbevolen exportopties.

## Voorvertoning afbeelding gebruiken

U kunt Voorvertoning afbeelding openen via de wizard Exporteren of vanuit het menu Bestand (Bestand > Voorvertoning afbeelding).

In het voorvertoningsgebied ziet u het document of de afbeelding precies zoals deze wordt geëxporteerd. Ook ziet u een schatting van de bestandsgrootte en de downloadtijd met de huidige exportinstellingen.




A. Opgeslagen set met opties voor de geselecteerde export B. Geschatte bestandsgrootte en downloadtijd C. Voorvertoning van gekozen exportinstellingen D. In de actieve weergave opgeslagen exportinstellingen

Wanneer u geanimeerde GIF's of JavaScript-rollovers exporteert, vertegenwoordigt de geschatte bestandsgrootte de totale grootte van alle frames.


**Opmerking:** schakel Voorvertoning uit om de snelheid waarmee de voorvertoningsafbeelding opnieuw wordt getekend te verhogen. Druk op *Escape* om het opnieuw tekenen van het voorvertoningsgebied te stoppen als u de instellingen wijzigt.

## Het voorvertoningsgebied manipuleren


### De afbeelding zoomen

❖ Klik op de knop Zoomen  en klik in het voorvertoningsgebied om de voorvertoning te vergroten. Houd *Alt* (Windows) of *Option* (Mac OS) ingedrukt en klik op de knop in de voorvertoning om in of uit te zoomen.

### De afbeelding pannen

- ❖ Ga op een van de volgende twee manieren te werk:
  - Klik op de knop Aanwijzer  onder aan het dialoogvenster en sleep in de voorvertoning.
  - Houd de spatiebalk ingedrukt als de aanwijzer Zoomen actief is en sleep in de voorvertoning.

### Het voorvertoningsgebied opdelen om instellingen te vergelijken


❖ Klik op een knop voor gesplitste weergave .

In elk voorvertoningsvenster kunt u een voorvertoning van de afbeelding met verschillende exportinstellingen weergeven.

**Opmerking:** wanneer u zoomt of pant terwijl er meerdere weergaven geopend zijn, worden alle weergaven tegelijkertijd gezoomd of gepand.

## Opties voor Voorvertoning afbeelding instellen

### Een afbeelding optimaliseren op basis van de grootte van het doelbestand

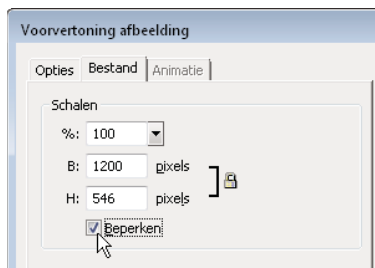
- 1 Klik op het tabblad Opties.
- 2 Klik op de knop Wizard Optimaliseren naar grootte .
- 3 Geef een bestandsgrootte op in kilobytes en klik op OK.

De wizard Optimaliseren naar grootte probeert aan de hand van de volgende methoden de gewenste bestandsgrootte te bereiken:

- Het aanpassen van de JPEG-kwaliteit
- Het aanpassen van het vloeiend maken van JPEG
- Het wijzigen van het aantal kleuren in 8-bits afbeeldingen
- Het wijzigen van de ditheringsinstellingen in 8-bits afbeeldingen
- Het in- of uitschakelen van optimalisatie-instellingen

### Het instellen van dimensies voor geëxporteerde afbeeldingen

- 1 Klik op het tabblad Bestand.
- 2 Geef een schalingspercentage op of typ de breedte en hoogte in pixels. Selecteer Beperken om de breedte en hoogte proportioneel te schalen.



### Slechts een gedeelte van een afbeelding definiëren om te exporteren

- 1 Klik op het tabblad Bestand.
- 2 Selecteer Exportgebied en ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Sleep de stippelrand rond de voorvertoning totdat deze het exportgebied omsluit. (Sleep in de voorvertoning om verborgen gebieden zichtbaar te maken.)
  - Geef pixelcoördinaten op voor de grenzen van het exportgebied.

### Animatie-instellingen selecteren

- 1 Klik op het tabblad Animatie.
  - Als u één frame wilt weergeven, selecteert u een frame in de lijst aan de linkerkant van het dialoogvenster. U kunt ook de framebesturingselementen gebruiken in de rechterbenedenhoek van het dialoogvenster.
  - Klik op het besturingselement Afspelen/Stoppen rechtsonder in het dialoogvenster om de animatie af te spelen.

- 2 Als u de methode voor het verwijderen van frames wilt opgeven, selecteert u een frame in de lijst, klikt u op het prullenmandpictogram en selecteert u een van de volgende opties:
  - Niet opgegeven** Bepaalt automatisch een verwijderingsmethode voor het huidige frame, waarbij het huidige frame wordt genegeerd als het volgende frame laagtransparantie bevat. Voor de meeste animaties leidt deze automatische standaardinstelling tot de beste visuele resultaten en de kleinste bestanden.
  - Geen** Het huidige frame blijft behouden en het volgende frame wordt toegevoegd aan de weergave. Het huidige frame (en de voorafgaande frames) zijn zichtbaar door de transparante gebieden van het volgende frame. Gebruik een browser voor een precieze voorvertoning van een animatie met gebruik van deze optie.
  - Terugzetten op achtergrond** Het huidige frame wordt verwijderd en tijdelijk vervangen door de achtergrond van de webpagina. Er wordt slechts één frame tegelijk weergegeven. Kies deze optie als geanimeerde objecten boven een transparante achtergrond bewegen.
  - Terugzetten naar vorige** Het huidige frame wordt verwijderd en tijdelijk vervangen door het vorige frame. Kies deze optie als geanimeerde objecten boven een dekkende achtergrond bewegen.
- 3 Als u de framevertraging wilt instellen, selecteert u een frame in de lijst en typt u de vertragingstijd in honderden van een seconde in het vak Framevertraging.
- 4 Als u het afspelen van de animatie wilt herhalen, klikt u op de knop Herhaling en selecteert u het aantal herhalingen in het pop-upmenu.
- 5 Als u elk frame wilt uitsnijden, zodat alleen het afwijkende afbeeldingsgebied wordt uitgevoerd, selecteert u Elk frame uitsnijden. Zo verkleint u de bestandsgrootte.
- 6 Als u alleen de gewijzigde pixels wilt uitvoeren, selecteert u Verschillen tussen frames opslaan. Zo verkleint u de bestandsgrootte.

## Exporteren met gebruik van Voorvertoning afbeelding

- 1 Selecteer Bestand > Voorvertoning afbeelding.
- 2 Selecteer opties op ieder tabblad.
- 3 Klik op Exporteren.
- 4 Typ in het dialoogvenster Exporteren een naam voor het bestand, selecteer een bestemming, stel eventuele andere opties in en klik op Opslaan.

## Optimaliseren in de werkruimte

De werkruimte van Fireworks bevat optimalisatie- en exportfuncties die u zeggenschap geven over de wijze waarop bestanden worden geëxporteerd. U kunt de vooraf ingestelde optimalisatieopties gebruiken of u kunt de optimalisatie aanpassen door specifieke opties te selecteren, zoals bestandstype en kleurenpalet.

Het deelvenster Optimaliseren bevat de belangrijkste besturingselementen voor optimalisatie en (voor 8-bits bestandsindelingen) een tabel waarin de kleuren in het huidige exportkleurenpalet worden weergegeven. In het deelvenster ziet u instellingen die van toepassing zijn op de actieve selectie (een segment of het hele document).

De voorvertoningsknoppen in het documentvenster geven aan hoe de geëxporteerde afbeelding eruit zou zien met de huidige optimalisatie-instellingen.

U kunt het hele document op dezelfde wijze optimaliseren. Maar u kunt ook afzonderlijke segmenten of gebieden van een JPEG-afbeelding selecteren en aan elk gebied verschillende optimalisatie-instellingen toewijzen.

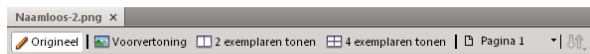
## Afzonderlijke segmenten optimaliseren

Wanneer u een segment selecteert, ziet u in de eigenschappencontrole een pop-upmenu Exportinstellingen segment waarin u vooraf ingestelde (opgeslagen) optimalisatie-instellingen kunt selecteren.

- 1 Klik op een segment om dit te selecteren. Houd Shift ingedrukt en klik om meerdere segmenten te selecteren.
- 2 Selecteer opties in het deelvenster Optimaliseren.

## Optimalisatie-instellingen voorvertonen en vergelijken

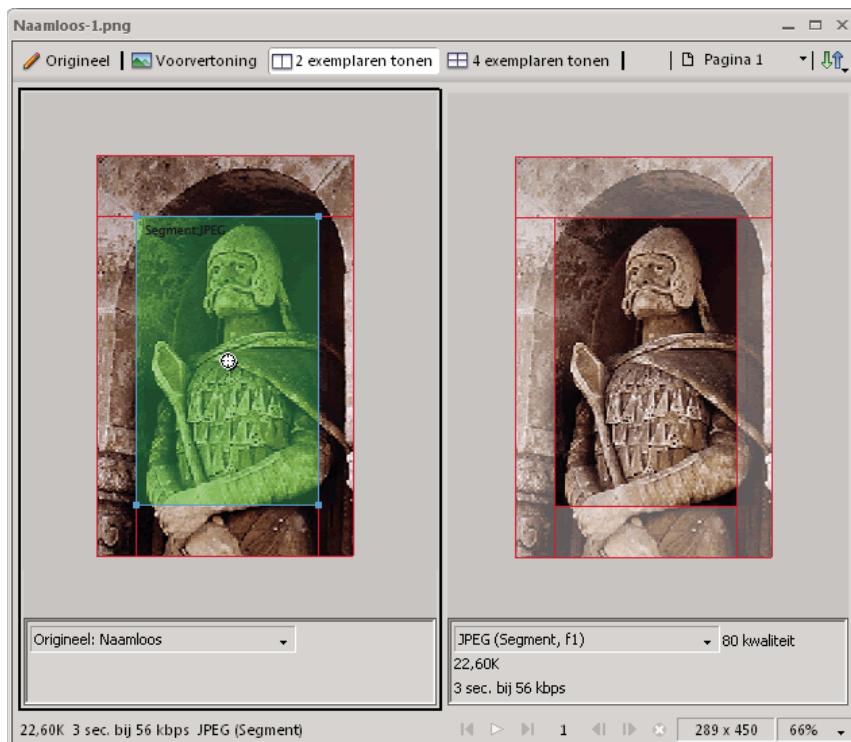
Met de knoppen voor documentvoorvertoningen kunt u de afbeelding precies zo weergeven als in een webbrowser, op basis van optimalisatie-instellingen. U kunt rollover- en navigatiegedrag en animaties voorvertonen.



*De knop Origineel en de knoppen voor voorvertoningen van documenten*

In het voorvertoningsgebied worden de totale grootte, de geschatte downloadtijd en de bestandsindeling van een document weergegeven. De geschatte downloadtijd geeft aan hoe lang het gemiddeld duurt om alle segmenten en frames te downloaden met een modem van 56 K. De weergaven 2 exemplaren tonen en 4 exemplaren tonen geven aanvullende informatie weer die afhankelijk is van het geselecteerde bestandstype.


U kunt een volledig document of alleen geselecteerde segmenten optimaliseren als u een voorvertoning weergeeft. De segmentbedekking helpt u de segmenten die momenteel worden geoptimaliseerd te onderscheiden van de rest van het document.



*Als segmentbedekking ingeschakeld is, worden de segmenten die niet worden geoptimaliseerd grijs weergegeven.*

## Een voorvertoning van een afbeelding weergeven op basis van de huidige optimalisatie-instellingen

❖ Klik op de knop Voorvertoning linksboven in het documentvenster.

**Opmerking:** klik op *Segmenten verbergen*  in het deelvenster *Gereedschappen* om segmenten en segmenthulplijnen tijdens voorvertoningen te verbergen.

## Weergaven met verschillende optimalisatie-instellingen vergelijken

- 1 Klik op de knop 2 exemplaren tonen of 4 exemplaren tonen linksboven in het documentvenster.
- 2 Klik op een van de voorvertoningen in de gesplitste weergave.
- 3 Geef instellingen op in het deelvenster Optimaliseren.
- 4 Selecteer de andere voorvertoningen en geef verschillende optimalisatie-instellingen op voor iedere voorvertoning.  
Wanneer u de weergave 2 exemplaren tonen of 4 exemplaren tonen selecteert, wordt in de eerste gesplitste weergave het originele Fireworks PNG-document weergegeven, zodat u deze kunt vergelijken met geoptimaliseerde versies. U kunt deze weergave vervangen door een andere geoptimaliseerde versie.

## Van een geoptimaliseerde weergave overschakelen op de oorspronkelijke weergave in de modus 2 exemplaren tonen of 4 exemplaren tonen

- 1 Selecteer een geoptimaliseerde weergave.
- 2 Selecteer Origineel (geen voorvertoning) in het pop-upmenu Voorvertoning onderaan in het voorvertoningsvenster.

## Van een oorspronkelijke weergave overschakelen op de geoptimaliseerde weergave in de modus 2 exemplaren tonen of 4 exemplaren tonen

- 1 Selecteer de weergave met het origineel.
- 2 Selecteer Voorvertoning afbeelding in het pop-upmenu Voorvertoning.

## De segmentbedekking tonen of verbergen

❖ Selecteer Weergave > Segmentbedekking.

## Optimaliseren met gebruik van een vooraf ingestelde optie

Kies de optie Venster Optimaliseren om het deelvenster Optimaliseren te openen. Wanneer u een vooraf ingestelde optie kiest, worden de resterende opties in het deelvenster Optimaliseren voor u ingesteld.

❖ Selecteer een voorinstellingsoptie in het pop-upmenu Instellingen in de eigenschappencontrole of het deelvenster Optimaliseren.

**GIF Web 216** Hiermee wordt van alle kleuren webveilige kleuren gemaakt. Het kleurenpalet bevat maximaal 216 kleuren.

**GIF, magnetisch webveilig 256** Zet kleuren om in de dichtstbijzijnde webveilige kleur. Het kleurenpalet bevat maximaal 256 kleuren.

**GIF, magnetisch webveilig 128** Zet kleuren om in de dichtstbijzijnde webveilige kleur. Het kleurenpalet bevat maximaal 128 kleuren.

**GIF adaptief 256** Dit palet bevat alleen de kleuren die daadwerkelijk in de afbeelding worden gebruikt. Het kleurenpalet bevat maximaal 256 kleuren.



**JPEG, hogere kwaliteit** De kwaliteit wordt ingesteld op 80 en Vloeiend maken op 0. Dit leidt tot een kwalitatief hoogstaande, maar grotere afbeelding.

**JPEG, kleiner bestand** Hiermee wordt de kwaliteit ingesteld op 60 en Vloeiend maken op 2, waardoor een afbeelding ontstaat die meer dan twee keer zo klein is als JPEG, hogere kwaliteit, maar die een lagere kwaliteit heeft.

**Geanimeerde GIF, magnetisch webveilig 128** Hiermee wordt de bestandsindeling Geanimeerde GIF ingesteld en worden kleuren omgezet in de dichtstbijzijnde webveilige kleur. Het kleurenpalet bevat maximaal 128 kleuren.

## Een bestandstype kiezen

U past de optimalisatie aan door een specifiek bestandstype te selecteren in het pop-upmenu Bestandsindeling voor export in het deelvenster Optimaliseren en vervolgens indelingsspecifieke opties in te stellen, zoals kleurdiepte, dithering en kwaliteit. U kunt de instellingen opslaan als een nieuwe voorinstelling.

**GIF** GIF (Graphics Interchange Format) is een veelgebruikte indeling voor webillustraties die bij uitstek geschikt is voor tekenfilms, logo's, afbeeldingen met transparantie en animaties. U kunt afbeeldingen met effen kleuren het beste exporteren als GIF-bestanden. GIF-bestanden bevatten maximaal 256 kleuren.

**JPEG** Speciaal door de Joint Photographic Experts Group ontwikkeld voor foto's en kleurrijke afbeeldingen. JPEG biedt ondersteuning voor miljoenen kleuren (24 bits). De JPEG-indeling kan het best worden gebruikt voor gescande foto's, afbeeldingen met structuren, afbeeldingen met kleurverloop en afbeeldingen waarvoor meer dan 256 kleuren nodig zijn.

**PNG** PNG (Portable Network Graphic) is een veelzijdige indeling voor webafbeeldingen die ondersteuning kan bieden voor 32-bits kleuren, die transparantie of een alfakanaal kan bevatten en die progressief kan zijn. Niet alle webbrowsers kunnen echter PNG-afbeeldingen weergeven. PNG is de eigen bestandsindeling van Fireworks, maar Fireworks PNG-bestanden bevatten aanvullende toepassingsspecifieke informatie die niet wordt opgeslagen in geëxporteerde PNG-bestanden of in bestanden die in andere toepassingen zijn gemaakt.

**WBMP** WBMP (Wireless Bitmap) is een afbeeldingsindeling die is ontwikkeld voor mobiele apparatuur, zoals mobiele telefoons en PDA's. Deze indeling wordt gebruikt op WAP-pagina's (Wireless Application Protocol). Aangezien WBMP een 1-bits indeling is, zijn er slechts twee kleuren zichtbaar: zwart en wit.

**TIFF** TIFF (Tagged Image File Format) is een bestandsindeling die wordt gebruikt voor het opslaan van bitmapafbeeldingen. TIFF-bestanden worden vooral gebruikt door drukkers. Ook vele multimediatoepassingen accepteren geïmporteerde TIFF-bestanden.

**BMP** De Microsoft Windows-indeling voor grafische bestanden. Vele toepassingen kunnen BMP-afbeeldingen importeren.

**PICT** Ontwikkeld door Apple Computer en vooral gebruikt op Macintosh-besturingssystemen. De meeste MAC-toepassingen kunnen PICT-afbeeldingen importeren.

### Meer Help-onderwerpen

[“GIF-, PNG-, TIFF-, BMP- en PICT-bestanden optimaliseren”](#) op pagina 244

[“JPEG-bestanden optimaliseren”](#) op pagina 251

## Optimalisatie-instellingen opslaan en opnieuw gebruiken

Fireworks onthoudt de laatste optimalisatie-instellingen die u hebt gebruikt na het uitvoeren van een van de volgende handelingen:

- Bestand > Opslaan

- Bestand > Opslaan als
- Bestand > Exporteren

Fireworks past deze instellingen vervolgens toe op nieuwe documenten.

**Opmerking:** *nieuwe segmenten hebben dezelfde optimalisatie-instellingen als het bovenliggende document.*

U kunt optimalisatie-instellingen ook opslaan voor toekomstig gebruik in optimalisaties of batchverwerking. De volgende informatie wordt opgeslagen in aangepaste, vooraf ingestelde optimalisaties:

- Instellingen en kleurentabel in het deelvenster Optimaliseren
- Framevertraginginstellingen die zijn gekozen in het deelvenster Frames (alleen voor animaties)

### Optimalisatie-instellingen opslaan als een voorinstelling

Opgeslagen optimalisatie-instellingen worden onderaan het pop-upmenu Instellingen van het deelvenster Optimaliseren en in de eigenschappencontrole weergegeven. Het voorinstellingenbestand wordt opgeslagen in de map Exportinstellingen van uw gebruikersspecifieke Fireworks-configuratiemap. Zie “[Gebruikersspecifieke configuratiebestanden](#)” op pagina 315 voor informatie over de locatie van deze map.

- 1 Selecteer Instellingen opslaan in het menu Opties van het deelvenster Optimaliseren.
- 2 Typ een naam voor de optimalisatievoorinstelling en klik op OK.

### Opgeslagen optimalisatie-instellingen delen met een andere Fireworks-gebruiker

- ❖ Kopieer het bestand met opgeslagen optimalisatievoorinstellingen van de map Exportinstellingen naar dezelfde map op een andere computer.

**Opmerking:** *de exacte locatie van de map Exportinstellingen is afhankelijk van uw besturingssysteem.*


### Een aangepaste, vooraf ingestelde optimalisatie verwijderen

Het is niet mogelijk een vooraf ingestelde Fireworks-optimalisatie-instelling te verwijderen.

- 1 Selecteer een optimalisatie-instelling in het pop-upmenu Opgeslagen instellingen van het deelvenster Optimaliseren.
- 2 Selecteer Instellingen verwijderen in het menu Opties van het deelvenster Optimaliseren.

## GIF-, PNG-, TIFF-, BMP- en PICT-bestanden optimaliseren

Iedere grafische bestandsindeling in Fireworks heeft een eigen set optimalisatieopties. De 8-bits bestandstypen, zoals GIF, PNG 8, TIFF 8, BMP 8 en PICT 8, geven u de meeste controle over de optimalisatie.

 Gebruik een 24-bits indeling, zoals JPEG, voor continu-toneelweefbeelden, zoals foto's. (Zie “[JPEG-bestanden optimaliseren](#)” op pagina 251.)

Fireworks-optimalisatie-instellingen zijn vergelijkbaar voor alle 8-bits afbeeldingsbestandsindelingen. U kunt de mate van compressie opgeven voor webbestandsindelingen, zoals GIF en PNG.

Gebruik tijdens het experimenteren met de verschillende optimalisatie-instellingen de knoppen 2 exemplaren tonen en 4 exemplaren tonen om de weergave en geschatte bestandsgrootte van een afbeelding te testen en te vergelijken.

## Kleurenpalet kiezen

Alle 8-bits afbeeldingen bevatten een kleurenpalet met maximaal 256 beschikbare kleuren. De afbeelding gebruikt dan alleen deze kleuren, maar niet noodzakelijkerwijs al deze kleuren.

- ❖ Selecteer in het deelvenster Optimaliseren een van de volgende opties in het pop-upmenu Kleurenpalet Geïndexeerde kleuren:

**Adaptief** Een aangepast kleurenpalet dat is afgeleid van de kleuren die voorkomen in het document. Deze optie leidt vaak tot de afbeelding van de hoogste kwaliteit.

**Webadaptief** Een adaptief kleurenpalet waarin kleuren worden omgezet in de dichtstbijzijnde webveilige kleur. Webveilige kleuren zijn de kleuren die voorkomen in het kleurenpalet Web 216.

**Web 216** Een kleurenpalet dat de 216 kleuren bevat die zowel worden gebruikt op Windows- als op Mac OS-computers. Dit kleurenpalet wordt als een web- of browserveilig kleurenpalet beschouwd, omdat het bij weergave op 8-bits beeldschermen redelijk betrouwbare resultaten oplevert in de verschillende webbrowsers op beide platformen.

**Exact** Bevat precies de kleuren die in de afbeelding worden gebruikt. Alleen afbeeldingen met 256 kleuren of minder kunnen het palet Exact gebruiken. Anders wordt overgeschakeld op het kleurenpalet Adaptief.

**Windows en Mac OS** Elk kleurenpalet bevat de 256 kleuren die zijn gedefinieerd door de standaard van respectievelijk Windows en Mac OS.

**Grijswaarden** Een kleurenpalet met 256 of minder grijsstinten. Als u dit kleurenpalet kiest, wordt de afbeelding omgezet in grijswaarden.

**Zwart-wit** Een kleurenpalet dat slechts twee kleuren bevat: zwart en wit.

**Uniform** Een wiskundig kleurenpalet dat is gebaseerd op RGB-pixelwaarden.

**Aangepast** Een kleurenpalet dat is gewijzigd of geladen op basis van een GIF-bestand of een extern kleurenpalet (ACT-bestand).

U kunt kleurenpaletten optimaliseren en aanpassen met gebruik van de kleurentabel in het deelvenster Optimaliseren.

## Een aangepast kleurenpalet importeren

- 1 Ga op een van de volgende manieren te werk:

- Selecteer Kleurenpalet laden in het menu Opties van het deelvenster Optimaliseren.
- Selecteer Aangepast in het pop-upmenu Kleurenpalet Geïndexeerde kleuren van het deelvenster Optimaliseren.

- 2 Navigeer naar een ACT- of GIF-kleurenpaletbestand en klik op Openen.

De kleuren uit het ACT- of GIF-bestand worden dan toegevoegd aan de kleurentabel in het deelvenster Optimaliseren.

**Opmerking:** Windows-gebruikers moeten GIF-bestanden selecteren in het pop-upmenu Bestandstype om bestanden met de toevoeging .gif te kunnen zien in het dialoogvenster Openen.

## Een kleurdiepte selecteren voor een 8-bits afbeelding

De *kleurdiepte* is het aantal kleuren in de afbeelding. Wanneer u de kleurdiepte verlaagt, wordt het bestand kleiner, maar dit kan ten koste gaan van de afbeeldingskwaliteit. Wanneer u de kleurdiepte verlaagt, worden enkele kleuren uit de afbeelding verwijderd, te beginnen met de minst gebruikte kleuren. Pixels met verwijderde kleuren worden omgezet in de dichtstbijliggende kleur die nog in het kleurenpalet voorkomt.

- ❖ Ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Selecteer een optie in het pop-upmenu Kleuren van het deelvenster Optimaliseren.
  - Typ een waarde (tussen 2 en 256) in het tekstvak.

**Opmerking:** het nummer onder aan de kleurentabel verwijst naar het aantal kleuren dat daadwerkelijk zichtbaar is in de afbeelding. Klik op de knop *Opnieuw samenstellen als u geen nummer ziet*.

## Ongebruikte kleuren uit een 8-bits afbeelding verwijderen

Zo maakt u kleinere bestanden.

- ❖ Selecteer Niet-gebruikte kleuren verwijderen in het menu Opties van het deelvenster Optimaliseren.






## Alle kleuren in het kleurenpalet opnemen, ook kleuren die niet voorkomen in de opgeslagen afbeelding

- ❖ Schakel Niet-gebruikte kleuren verwijderen uit.

## Kleuren in een kleurenpalet weergeven en bewerken

De kleurentabel in het deelvenster Optimaliseren toont de kleuren in de huidige voorvertoning als u met 8-bits kleuren of minder werkt. U kunt ook het palet van een afbeelding wijzigen. De kleurentabel wordt automatisch bijgewerkt als u in de voorvertoningsmodus werkt. De kleurentabel lijkt leeg als u meerdere segmenten tegelijkertijd optimaliseert of als u niet in 8-bits kleuren werkt.

Bij enkele kleurstalen worden verschillende kleine symbolen weergegeven. Deze verwijzen naar bepaalde kenmerken van individuele kleuren, zoals:

Symbool	Betekenis
	De kleur is bewerkt, maar dat beïnvloedt alleen het geëxporteerde document. Als u een kleur bewerkt, wordt de kleur in het brondocument niet gewijzigd.
	De kleur is vergrendeld.
	De kleur is transparant.
	De kleur is webveilig.
	De kleur heeft meerdere kenmerken. In dit geval gaat het om een webveilige, vergrendelde kleur die is bewerkt.

## De kleurentabel opnieuw samenstellen en aanpassen aan bewerkingen in het document

De knop *Opnieuw samenstellen* verschijnt onder aan het deelvenster Optimaliseren als de tabel opnieuw moet worden samengesteld.

- ❖ Klik op de knop *Opnieuw samenstellen*.

## Kleuren selecteren in een kleurenpalet

- Als u één kleur wilt selecteren, klikt u op de kleur in de kleurentabel van het deelvenster Optimaliseren.
- Houd Control (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt en klik om meerdere kleuren te selecteren.
- Als u een kleurbereik wilt selecteren, klikt u op een kleur en houdt u Shift ingedrukt terwijl u op de laatste kleur in het bereik klikt.

## Alle pixels in het document met een specifieke kleur voorvertonen


- 1 Klik op de knop Voorvertoning linksboven in het documentvenster.
- 2 Klik op een kleurstaal in de kleurentabel van het deelvenster Optimaliseren en houd de muisknop ingedrukt.

De pixels die de geselecteerde kleurstaal bevatten, krijgen tijdelijk een andere markeringskleur totdat u de muisknop loslaat.

**Opmerking:** wanneer u een voorvertoning weergeeft van de pixels in het document met de weergave 2 exemplaren tonen of 4 exemplaren tonen, selecteert u een andere weergave dan de weergave Origineel.


## Kleuren in een kleurenpalet ontgrendelen of vergrendelen

U kunt afzonderlijke kleuren vergrendelen, zodat u deze niet kunt verplaatsen of wijzigen wanneer u kleurenpaletten wijzigt of wanneer u het aantal kleuren in een kleurenpalet verlaagt. Als u overschakelt op een ander kleurenpalet nadat de kleuren zijn vergrendeld, worden vergrendelde kleuren toegevoegd aan het nieuwe kleurenpalet.

- Als u wilt schakelen tussen vergrendeling en ontgrendeling van geselecteerde kleurstaal, klikt u op de knop Vergrendelen  onder aan het deelvenster Optimaliseren, klikt u met de rechtermuisknop (Windows) op de kleurstaal of houdt u Control (Mac OS) ingedrukt en klikt u op de kleurstaal. Vervolgens selecteert u Kleur vergrendelen.
- Selecteer Alle kleuren ontgrendelen in het menu Opties van het deelvenster Optimaliseren om alle kleuren te ontgrendelen.

## De kleuren in een kleurenpalet bewerken


Als u een kleur bewerkt, wordt die kleur overal vervangen waar hij voorkomt in afbeeldingen die worden geëxporteerd of opgeslagen als bitmap. Behalve in het geval van bitmaps, wordt een bewerkte kleur in de oorspronkelijke afbeelding niet vervangen. Als u met een bitmap werkt, moet u een kopie van de afbeelding als PNG-bestand opslaan om een bewerkbare versie van de oorspronkelijke afbeelding te behouden.

- 1 Ga op een van de volgende manieren te werk om de kleurkiezer van het systeem te openen:
  - Selecteer een kleur en klik op de knop Kleur bewerken  onder aan het deelvenster Optimaliseren.
  - Dubbelklik op een kleur in de kleurentabel.
- 2 Wijzig de kleur.

**Opmerking:** klik met de rechtermuisknop (Windows) of houd Control ingedrukt (Mac OS) en klik op een kleur in het kleurenpalet om bewerkingsopties weer te geven.

## Webveilige kleuren gebruiken

*Webveilige kleuren* zijn de kleuren die zowel in het Mac OS- als in het Windows-platform voorkomen. Er wordt geen dithering toegepast op deze kleuren wanneer ze worden weergegeven in een webbrowser op een beeldscherm dat is ingesteld op 256 kleuren. Het wijzigen van de kleuren van een Fireworks PNG-bestand in webveilige kleuren in het deelvenster Optimaliseren beïnvloedt alleen de geëxporteerde versie van de afbeelding, niet de feitelijke afbeelding.

- Selecteer Web 216 in het pop-upmenu Kleurenpalet Geïndexeerde kleuren van het deelvenster Optimaliseren om alleen webveilige kleuren te gebruiken.
- Als u een adaptief kleurenpalet met een voorkeur voor webveilige kleuren wilt maken, selecteert u Webadaptief in het pop-upmenu Kleurenpalet Geïndexeerde kleuren in het deelvenster Optimaliseren.
- Als u gebruik van het dichtstbijzijnde webveilige equivalent van een kleur wilt forceren, selecteert u een kleur in de kleurentabel van het deelvenster Optimaliseren en klikt u op de knop Magnetische webveilige kleuren .

## Dithering gebruiken om kleuren te benaderen die niet voorkomen in een kleurenpalet

Dithering benadert kleuren die niet in het huidige kleurenpalet voorkomen door pixels met vergelijkbare kleuren af te wisselen. De kleuren gaan in elkaar over en lijken van een afstand sterk op de ontbrekende kleur. Dithering is vooral handig bij het exporteren van afbeeldingen met complexe mengkleuren of verlopen, of bij het exporteren van foto's naar een 8-bits grafische indeling, zoals GIF.

- ❖ Geef een percentage op in het tekstvak Dithering van het deelvenster Optimaliseren.

*Opmerking:* door dithering kan het bestand aanzienlijk groter worden.

## Kleurenpaletten opslaan

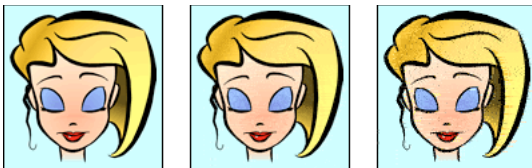
U kunt aangepaste paletten opslaan als externe paletbestanden die kunnen worden gebruikt met andere Fireworks-documenten of in andere toepassingen die externe paletbestanden ondersteunen, zoals Adobe Flash® en Adobe Photoshop®. Opgeslagen paletbestanden hebben de toevoeging .act.

- 1 Selecteer Kleurenpalet opslaan in het menu Opties van het deelvenster Optimaliseren.
- 2 Typ een naam en selecteer een doelmap.
- 3 Klik op Opslaan.

U kunt het opgeslagen paletbestand laden in het deelvenster Stalen of Optimaliseren en het gebruiken wanneer u andere documenten exporteert.

## Compressie aanpassen

U kunt GIF-bestanden comprimeren door hun verliesinstelling te wijzigen. Een hogere instelling voor verlies leidt tot kleinere bestanden, maar ook tot lagere kwaliteit. Een verliesinstelling tussen 5 en 15 is meestal het beste.

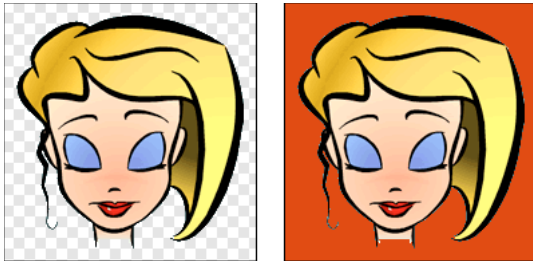


Origineel GIF-bestand; verlieswaarde ingesteld op 30; verlieswaarde ingesteld op 100

- ❖ Geef een instelling op bij Verlies in het deelvenster Optimaliseren.

## Gebieden transparant maken

Door de transparante gebieden in GIF- en 8-bits PNG-bestanden is de achtergrond van een webpagina zichtbaar. In Fireworks worden transparante gebieden aangeduid met een grijs en wit geruit schaakbordpatroon in het documentvenster.



*Geoptimaliseerde voorvertoning van afbeelding in Fireworks; afbeelding geëxporteerd met transparantie en geplaatst op een webpagina met een gekleurde achtergrond*

**Opmerking:** hoewel 32-bits PNG-bestanden transparantie bevatten, bevat het deelvenster Optimaliseren geen transparantieoptie.

Gebruik voor GIF-afbeeldingen *indextransparantie*; hiermee schakelt u pixels met specifieke kleurwaarden in of uit.

GIF-afbeeldingen worden standaard zonder transparantie geëxporteerd. Ook als in de weergave Origineel in Fireworks het canvas achter een afbeelding of object transparant lijkt, is de achtergrond voor die afbeelding wellicht niet transparant, tenzij u Indextransparantie selecteert voordat u de afbeelding exporteert.

Voor PNG-bestanden kunt u alfatransparantie gebruiken. Alfatransparantie wordt vaak gebruikt bij het exporteren van afbeeldingen met verlooptransparantie en halfdekkende pixels. De transparantie is dan wel niet handig voor exporteren naar het web (omdat de meeste webbrowsers geen ondersteuning bieden voor de PNG-indeling), maar het is wel handig voor exporteren naar Flash of Adobe Director, aangezien beide toepassingen ondersteuning bieden voor dit type transparantie.

**Opmerking:** het instellen van kleuren op transparantie beïnvloedt alleen de geëxporteerde versie van de afbeelding. De feitelijke afbeelding blijft ongewijzigd. Geef een voorvertoning weer om te zien hoe de geëxporteerde afbeelding eruit zal zien.

### Meer Help-onderwerpen


[“Exporteren uit de werkruimte”](#) op pagina 253

### De achtergrond van een afbeelding transparant maken

- 1 Klik op de knop Voorvertoning, 2 exemplaren tonen of 4 exemplaren tonen linksboven in het documentvenster. Klik in de weergave 2 exemplaren tonen of 4 exemplaren tonen op een andere weergave dan het origineel.
- 2 Selecteer GIF of PNG 8 als de bestandsindeling in het deelvenster Optimaliseren (Venster > Optimaliseren). Selecteer vervolgens Indextransparantie in het pop-upmenu Transparantietype kiezen.  
De canvaskleur wordt in de voorvertoning transparant gemaakt en de afbeelding is klaar om te worden geëxporteerd.

### Een kleur selecteren voor transparantie



- 1 Klik op de knop Voorvertoning, 2 exemplaren tonen of 4 exemplaren tonen linksboven in het documentvenster. Klik in de weergave 2 exemplaren tonen of 4 exemplaren tonen op een andere weergave dan het origineel.

- 2 Selecteer GIF of PNG 8 als de bestandsindeling in het deelvenster Optimaliseren (Venster > Optimaliseren). Selecteer vervolgens Indextransparantie in het pop-upmenu Transparantietype kiezen.
- 3 Klik op de knop voor de selectie van de transparantiekleur  om een andere kleur te selecteren.
- 4 Klik op een kleurstaal in de kleurentabel in het deelvenster Optimaliseren of klik op een kleur in het document.

### Transparante kleuren toevoegen of verwijderen

- 1 Klik op de knop Voorvertoning, 2 exemplaren tonen of 4 exemplaren tonen linksboven in het documentvenster. Klik in de weergave 2 exemplaren tonen of 4 exemplaren tonen op een andere weergave dan het origineel.

**Opmerking:** hoewel u transparante kleuren kunt toevoegen of verwijderen in de weergave Origineel, ziet u de resultaten pas als u een voorvertoning weergeeft.

- 2 Selecteer GIF of PNG 8 als de bestandsindeling in het deelvenster Optimaliseren (Venster > Optimaliseren). Selecteer vervolgens Indextransparantie in het pop-upmenu Transparantietype kiezen.
- 3 Klik onder aan het deelvenster op de knop Kleur toevoegen aan transparantie  of Kleur verwijderen uit transparantie .
- 4 Klik op een staal in de kleurentabel of klik op een kleur in de voorvertoning van het document.

### Afbeeldingen interliniëren om ze geleidelijk te downloaden

Wanneer geïnterlineerde afbeeldingen in een webbrowser worden weergegeven, ziet u eerst afbeeldingen met een lage resolutie en als het downloaden is voltooid, ziet u de afbeeldingen met volledige resolutie.

**Opmerking:** deze optie is alleen beschikbaar voor GIF- en PNG-bestandsindelingen. U kunt vergelijkbare resultaten verkrijgen voor JPEG-afbeeldingen door ze progressief te maken.

- ❖ Selecteer Met interliniëring in het menu Opties van het deelvenster Optimaliseren.

### Afstemmen op een bepaalde achtergrondkleur

Gebruik anti-aliasing om een object vloeiender te laten ogen door de kleur van het object te laten overgaan in de achtergrond. Als u bijvoorbeeld een zwart object op een witte pagina hebt, kunt u met anti-aliasing enkele grijstinten toevoegen aan de pixels bij de objectrand om de overgang tussen het zwart en wit vloeiender te maken.



- ❖ Selecteer een kleur in het pop-upmenu Maskerkleur in het deelvenster Optimaliseren. Kies de kleur die zo goed mogelijk overeenkomt met de achtergrondkleur waarop de afbeelding moet worden geplaatst.

**Opmerking:** anti-aliasing wordt alleen toegepast op objecten met zachte randen die rechtstreeks op het canvas zijn geplaatst.



## Stralenkransen verwijderen


Als u de canvaskleur transparant maakt voor een afbeelding waarop eerder anti-aliasing is toegepast, blijven de anti-aliasingpixels behouden. Als u de afbeelding dan exporteert (of in bepaalde gevallen opslaat) en op een webpagina met een andere achtergrondkleur plaatst, kunnen de omtrekpixels van het object met anti-aliasing worden weergegeven als een stralenkrans. Dit is vooral duidelijk zichtbaar tegen een donkere achtergrond.



### Stralenkransen voorkomen in Fireworks PNG-bestanden en geïmporteerde Photoshop-bestanden

- ❖ Ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Stel de canvaskleur in de eigenschappencontrole of de maskerkleur in het deelvenster Optimaliseren in op de gewenste kleur voor de webpagina-achtergrond.
  - Selecteer het object dat u wilt exporteren en selecteer Hard in het pop-upmenu Rand in de eigenschappencontrole.

### Een stralenkrans handmatig verwijderen uit een GIF-bestand of een ander afbeeldingsbestand

- 1 Open het bestand in Fireworks en klik op de knop Voorvertoning, 2 exemplaren tonen of 4 exemplaren tonen linksboven in het documentvenster. Klik in de weergave 2 exemplaren tonen of 4 exemplaren tonen op een andere weergave dan het origineel.
- 2 Selecteer Indextransparantie in het pop-upmenu Transparantie in het deelvenster Optimaliseren.
- 3 Klik op de knop Kleur toevoegen aan transparantie  en klik op een pixel in de stralenkrans. Alle pixels met dezelfde kleur worden uit de voorvertoning verwijderd.
- 4 Als de stralenkrans nog niet is verdwenen, herhaalt u stap drie totdat de stralenkrans wel is verdwenen.



## JPEG-bestanden optimaliseren

In het deelvenster Optimaliseren kunt u JPEG-bestanden optimaliseren door opties voor compressie en vloeiend maken in te stellen.

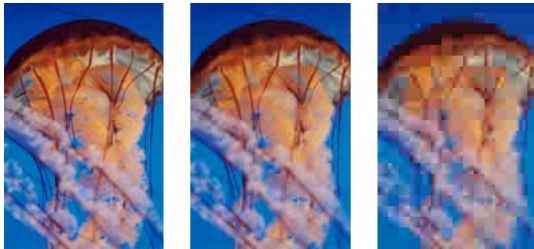
JPEG-bestanden worden altijd in 24-bitskleuren opgeslagen en geëxporteerd en dus kunt u een JPEG-bestand niet optimaliseren door het desbetreffende kleurenpalet te bewerken. De kleurentabel is leeg wanneer een JPEG-afbeelding wordt geselecteerd.

Gebruik tijdens het experimenteren met de verschillende optimalisatie-instellingen de knoppen 2 exemplaren tonen en 4 exemplaren tonen om de vormgeving en geschatte bestandsgrootte van een JPEG-bestand te testen en te vergelijken.

**Opmerking:** JPEG-bestanden kunt u direct opslaan vanuit het dialoogvenster "Opslaan als".

## De kwaliteit van JPEG-bestanden aanpassen

JPEG is een indeling met verlies en dat betekent dat bepaalde afbeeldingsgegevens worden verwijderd wanneer de afbeelding wordt gecomprimeerd, hetgeen de kwaliteit van het uiteindelijke bestand nadelig beïnvloedt.



Originele afbeelding; kwaliteitsinstelling van 50; kwaliteitsinstelling van 20

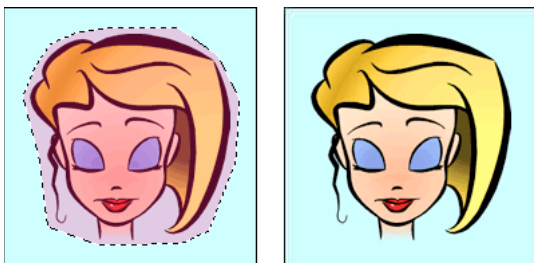
❖ Pas de kwaliteit aan met de schuifregelaar Kwaliteit in het pop-upmenu in het deelvenster Optimaliseren.

Bij een hoger percentage blijft de afbeeldingskwaliteit behouden, maar wordt de afbeelding minder sterk gecomprimeerd, hetgeen tot grotere bestanden leidt.

Een lager percentage produceert een kleiner bestand, maar ook een afbeelding van lagere kwaliteit.

## Selectieve gebieden van een JPEG-bestand comprimeren

Als u de algemene kwaliteit van de afbeelding wilt verlagen en de kwaliteit van de belangrijkste gebieden wilt behouden, comprimeert u deze laatste gebieden bij een hoger kwaliteitsniveau en de gebieden die minder belangrijk zijn, zoals de achtergrond, bij een lager kwaliteitsniveau.



Het geselecteerde gebied in deze afbeelding wordt gecomprimeerd met een kwaliteitsniveau van 90, terwijl het niet-geselecteerde gebied wordt gecomprimeerd met een kwaliteitsniveau van 50.

- 1 Selecteer in de weergave Origineel met de selectiekadere gereedschappen een afbeeldingsgebied dat u wilt comprimeren.
- 2 Selecteer Wijzigen > Selectieve JPEG > Selectie opslaan als JPEG-masker.
- 3 Selecteer JPEG in het pop-upmenu Bestandsindeling voor export in het deelvenster Optimaliseren.
- 4 Klik op de knop Selectieve kwaliteitsopties bewerken in het deelvenster Optimaliseren.
- 5 Selecteer Selectieve kwaliteit inschakelen en typ een waarde in het tekstvak.

Geef een lage waarde op om het geselecteerde gebied sterker te comprimeren dan de rest van de afbeelding en geef een hoge waarde op om het gebied in mindere mate te comprimeren dan de rest van de afbeelding.

- 6 (Optioneel) Wijzig de Bedekkingskleur voor het gebied Selectieve JPEG. Dit heeft geen invloed op de uitvoer.

- 7 Selecteer Tekstkwaliteit behouden als u alle tekstobjecten bij een hoger niveau wilt exporteren, ongeacht de waarde bij Selectieve kwaliteit.
- 8 Selecteer Knopkwaliteit behouden om knopsymbolen op een hoger niveau te exporteren.

### Het selectieve JPEG-compressiegebied wijzigen

- 1 Selecteer Wijzigen > Selectieve JPEG > JPEG-masker herstellen als selectie.
- 2 Wijzig de grootte van het gebied met het gereedschap Selectiekader of een ander selectiegereedschap.
- 3 Selecteer Wijzigen > Selectieve JPEG > Selectie opslaan als JPEG-masker.
- 4 (Optioneel) Wijzig de instellingen bij Selectieve kwaliteit in het deelvenster Optimaliseren.  
*Opmerking: selecteer Wijzigen > Selectieve JPEG > JPEG-masker verwijderen om een selectie ongedaan te maken.*

### JPEG-details vervagen of verscherpen

Met Vloeiend maken vervaagt u harde randen, die lastig te comprimeren zijn in JPEG-bestanden. Hogere waarden leiden tot meer vervaging in het geëxporteerde of opgeslagen JPEG-bestand en zorgen vaak voor kleinere bestanden. Een instelling van 3 voor Vloeiend maken leidt tot een kleinere bestandsgrootte terwijl de kwaliteit redelijk blijft.

Gebruik Randen in JPEG verscherpen als u JPEG-bestanden met tekst of fijne details exporteert of opslaat, dan blijft de scherpte in deze gebieden beter behouden. Deze instelling verhoogt de bestandsgrootte.

Ga op een van de volgende twee manieren te werk:

- Stel in het deelvenster Optimaliseren de optie Vloeiend maken in om de details te vervagen.
- Selecteer in het menu Opties van het deelvenster Optimaliseren de optie Randen in JPEG verscherpen om de details te verscherpen.

### Een progressieve JPEG-afbeelding maken

Progressieve JPEG-bestanden worden net als GIF- en PNG-bestanden met interliniëring eerst bij een lage resolutie en naarmate het downloaden vordert met een steeds hogere kwaliteit weergegeven.

- ❖ Selecteer Progressieve JPEG in het menu Opties van het deelvenster Optimaliseren.

*Opmerking: progressieve JPEG-bestanden kunnen niet worden geopend in bepaalde oudere toepassingen voor het bewerken van bitmapbestanden.*

## Exporteren uit de werkruimte

Nadat u een afbeelding of document hebt geoptimaliseerd, kunt u het exporteren (of opslaan, afhankelijk van het oorspronkelijke bestandstype).

U kunt een document exporteren (of in sommige gevallen opslaan) als één afbeelding in GIF-, JPEG- of een andere grafische bestandsindeling. U kunt het volledige document ook exporteren als een HTML-bestand en de bijbehorende afbeeldingsbestanden, alleen de geselecteerde segmenten of een opgegeven gebied. Bovendien kunt u Fireworks-frames en -lagen exporteren als afzonderlijke afbeeldingsbestanden.

De standaardlocatie waarnaar Fireworks bestanden exporteert, wordt in onderstaande volgorde bepaald door:

- 1 De huidige exportvoorkeur van het document; u hebt deze gedefinieerd als u het document ooit hebt geëxporteerd en het vervolgens hebt opgeslagen als een PNG-bestand

- 2 De huidige locatie voor exporteren en opslaan, die u hebt gedefinieerd toen u in de dialoogvensters Opslaan, Opslaan als of Exporteren navigeerde naar een andere locatie dan de standaardlocatie
- 3 De locatie van het huidige bestand
- 4 De standaardlocatie van uw besturingssysteem voor het opslaan van nieuwe documenten of afbeeldingen  
De standaardlocatie waar Fireworks een document opslaat, wordt daarentegen bepaald door een andere set criteria. Zie “[Fireworks-bestanden opslaan](#)” op pagina 11 voor meer informatie.

## Pagina's exporteren als afbeeldingsbestanden

- 1 Selecteer Bestand > Exporteren.
- 2 Kies de locatie voor de exportbestanden.
- 3 Ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Selecteer Alleen afbeeldingen in het pop-upmenu Exporteren en schakel het selectievakje Alleen huidige pagina in of uit. De pagina's worden geëxporteerd naar de afbeeldingsindeling die is ingesteld in het deelvenster Optimaliseren.
  - Selecteer Pagina's naar bestanden in het pop-upmenu Exporteren en selecteer Afbeeldingen in het pop-upmenu Exporteren als. De pagina's worden geëxporteerd naar de afbeeldingsindeling die is ingesteld in het deelvenster Optimaliseren.
  - Selecteer Pagina's naar bestanden in het pop-upmenu Exporteren en selecteer Fireworks PNG in het pop-upmenu Exporteren als. Elke pagina wordt geëxporteerd als een afzonderlijk PNG-bestand dat compatibel is met de oudere versie Fireworks 8.

**Opmerking:** als u alle pagina's in de geselecteerde indeling wilt exporteren, selecteert u alle pagina's en optimaliseert u vervolgens de instellingen.

## Eén afbeelding exporteren

Wanneer u met een bestaande afbeelding werkt die u hebt geopend in Fireworks, kunt u deze opslaan in plaats van deze te exporteren. Zie “[Documenten in andere indelingen opslaan](#)” op pagina 12 voor nadere informatie.

**Opmerking:** wanneer u slechts bepaalde afbeeldingen in een document wilt exporteren, dient u uw document eerst op te delen in segmenten en vervolgens alleen de gewenste segmenten te exporteren.

- 1 Selecteer in het deelvenster Optimaliseren een bestandsindeling en stel indelingsspecifieke opties in.
- 2 Selecteer Bestand > Exporteren.
- 3 Selecteer een locatie waar u het afbeeldingsbestand naartoe wilt exporteren.  
De beste locatie voor wefabbeelden is doorgaans een map in uw lokale website.
- 4 Typ een bestandsnaam zonder extensie. Tijdens het exporteren wordt op basis van het bestandstype een bestandsextensie toegevoegd.
- 5 Selecteer Alleen afbeeldingen in het pop-upmenu Exporteren.
- 6 Klik op Opslaan.

## Een gesegmenteerd document exporteren

Als u een gesegmenteerd Fireworks-document exporteert, worden standaard een HTML-bestand en daaraan gekoppelde afbeeldingen geëxporteerd. U kunt het geëxporteerde HTML-bestand weergeven in een webbrowser of importeren in een andere toepassing om het verder te bewerken.

Voordat u gaat exporteren, dient u de gewenste HTML-stijl te selecteren in het dialoogvenster HTML instellen. Zie “[HTML-exportopties instellen](#)” op pagina 262.

### Alle segmenten exporteren

- 1 Selecteer Bestand > Exporteren.
- 2 Navigeer naar de map op uw vaste schijf waarnaar u wilt exporteren.
- 3 Selecteer in het pop-upmenu Exporteren de optie HTML en afbeeldingen.
- 4 Typ een bestandsnaam in het vak Bestandsnaam (Windows) of Opslaan als (Mac OS).
- 5 Selecteer in het pop-upmenu HTML de optie HTML-bestand exporteren.
- 6 Selecteer in het pop-upmenu Segmenten de optie Segmenten exporteren.
- 7 (Optioneel) Selecteer Afbeeldingen in submap plaatsen.
- 8 Klik op Opslaan.

### Geselecteerde segmenten exporteren

- 1 Houd Shift ingedrukt terwijl u klikt om meerdere segmenten te selecteren.
- 2 Selecteer Bestand > Exporteren.
- 3 Selecteer een locatie waarin u de geëxporteerde bestanden wilt opslaan, zoals een map op uw lokale website.
- 4 Selecteer in het pop-upmenu Exporteren de optie HTML en afbeeldingen.
- 5 Typ een bestandsnaam zonder toevoeging. Tijdens het exporteren wordt op basis van het bestandstype een bestandsextensie toegevoegd.

Als u meerdere segmenten exporteert, gebruikt Fireworks de door u opgegeven naam als basisnaam voor alle geëxporteerde afbeeldingen, met uitzondering van afbeeldingen die u een aangepaste naam hebt gegeven in het deelvenster Lagen of in de eigenschappencontrole.

- 6 Selecteer in het pop-upmenu Segmenten de optie Segmenten exporteren.
- 7 Als u alleen de vóór het exporteren geselecteerde segmenten wilt exporteren, kiest u Alleen geselecteerde segmenten en zorgt u ervoor dat Inclusief gebieden zonder segmenten *niet* is geselecteerd.
- 8 Klik op Opslaan.

### Een segment bijwerken

Als u al een gesegmenteerd document hebt geëxporteerd en daarna in Fireworks wijzigingen aanbrengt in het oorspronkelijke document, kunt u alleen de gewijzigde afbeelding of het gewijzigde segment bijwerken. Gebruik segmenten met aangepaste namen, dan kunt u het te vervangen segment gemakkelijker vinden.

- 1 Verberg het segment en bewerk het onderliggende gebied.
- 2 Maak het segment weer zichtbaar.
- 3 Klik met de rechtermuisknop (Windows) of houd Control (Mac OS) ingedrukt en klik op het segment. Selecteer vervolgens Geselecteerd segment exporteren.
- 4 Selecteer de map waarin het oorspronkelijke segment met dezelfde basisnaam zich bevindt en klik op Opslaan.
- 5 Klik op OK als u wordt gevraagd of u het bestaande bestand wilt vervangen.

**Opmerking:** u kunt het segment beter niet groter maken dan het oorspronkelijke exportformaat in Fireworks, dat leidt namelijk tot ongewenste resultaten in het HTML-document nadat het segment is bijgewerkt.

## Een animatie exporteren

Nadat u een animatie hebt gemaakt en geoptimaliseerd, kunt u deze exporteren. U kunt een animatie exporteren als een van de volgende bestandstypen:

**Geanimeerde GIF's** Kies deze optie voor de beste resultaten met clipart en tekenfilmachtige afbeeldingen.

**Flash SWF of Fireworks PNG (geen export vereist)** U kunt een animatie het beste exporteren als een SWF-bestand als u dit wilt importeren in Flash. U kunt het exporteren ook overslaan door een Fireworks PNG-bronbestand rechtstreeks te importeren in Flash. Met gebruik van deze directe methode kunt u alle lagen en frames van uw animatie importeren en deze verder bewerken in Flash. Zie "[Werken met Flash](#)" op pagina 276.

**Meerdere bestanden** Het is handig animatieframes of lagen te exporteren als meerdere bestanden wanneer er vele symbolen op verschillende lagen van hetzelfde object staan. U kunt bijvoorbeeld een banneradvertentie exporteren als meerdere bestanden als elke letter van een bedrijfsnaam is geanimeerd in een afbeelding. Zie "[Frames of lagen exporteren als meerdere bestanden](#)" op pagina 256.

Als uw document meerdere animaties bevat, kunt u segmenten invoegen om elke animatie te exporteren met gebruik van verschillende animatie-instellingen, zoals herhaling en framevertraging.

## Een geanimeerde GIF exporteren

- 1 Selecteer Selecteren > Selectie opheffen om de selectie van alle segmenten en objecten op te heffen. Selecteer Geanimeerde GIF als de bestandsindeling in het deelvenster Optimaliseren.
- 2 Selecteer Bestand > Exporteren.
- 3 Typ een naam voor het bestand en selecteer de bestemming.
- 4 Klik op Opslaan.

## Meerdere geanimeerde GIF's exporteren met verschillende animatie-instellingen

- 1 Houd Shift ingedrukt en klik op de animaties om ze allemaal te selecteren.
- 2 Selecteer Bewerken > Invoegen > Rechthoekig segment of Veelhoeksegment.
- 3 Klik in het berichtenvak op Meerdere.
- 4 Selecteer elk segment afzonderlijk en stel in het deelvenster Frames verschillende animatie-instellingen voor elk segment in.
- 5 Selecteer alle segmenten die u wilt animeren en selecteer in het deelvenster Optimaliseren de optie Geanimeerde GIF als de bestandsindeling.
- 6 Klik met de rechtermuisknop (Windows) of houd Control (Mac OS) ingedrukt en klik op elk segment. Selecteer Geselecteerd segment exporteren om elk segment afzonderlijk te exporteren. Typ in het dialoogvenster Exporteren een naam voor elk bestand, selecteer de bestemming en klik op Opslaan.

## Frames of lagen exporteren als meerdere bestanden

Fireworks kan elke laag of elk frame in een document exporteren als een afzonderlijk afbeeldingsbestand en de optimalisatie-instellingen gebruiken die zijn opgegeven in het deelvenster Optimaliseren. De naam van de laag of het frame bepaalt de bestandsnaam van elk geëxporteerd bestand. Deze exportmethode wordt soms gebruikt voor het exporteren van animaties.

- 1 Selecteer Bestand > Exporteren.
- 2 Typ een bestandsnaam en selecteer een doelmap.

3 Selecteer een optie in het pop-upmenu Exporteren:

**Frames naar bestanden** Hiermee exporteert u frames als meerdere bestanden.


**Lagen naar bestanden** Hiermee exporteert u lagen als meerdere bestanden.

*Opmerking: alle lagen op het huidige frame worden geëxporteerd.*

4 Selecteer Afbeeldingen bijsnijden als u elke geëxporteerde afbeelding automatisch wilt uitsnijden, zodat alleen de objecten op elk frame worden opgenomen. Schakel deze optie uit als u het hele canvas wilt exporteren (dus ook de lege gebieden om de objecten heen).

5 Klik op Opslaan.

## Een gebied uit een document exporteren

1 Selecteer het gereedschap Exportgebied  in het deelvenster Gereedschappen.

2 Sleep een selectiekader om het gedeelte van het document te definiëren dat u wilt exporteren.

*Opmerking: u kunt de positie van het selectiekader tijdens het slepen aanpassen. Houd de muisknop en de spatiebalk ingedrukt en sleep het selectiekader naar een andere locatie op het canvas. Laat de spatiebalk los om door te gaan met het tekenen van het selectiekader.*

Het exportgebied blijft geselecteerd als u de muisknop loslaat.

3 Wijzig, indien nodig, het formaat van het exportgebied:

- Houd Shift ingedrukt en sleep een handgreep om de grootte van het selectiekader rond het exportgebied proportioneel aan te passen.
- Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en sleep een handgreep om het formaat van het selectiekader vanuit het middelpunt te wijzigen.
- Houd Alt en Shift (Windows) of Option en Shift (Mac OS) ingedrukt en sleep een handgreep om het formaat vanuit het middelpunt te wijzigen en de verhoudingen te behouden.

4 Dubbelklik in het selectiekader van het exportgebied om naar Voorvertoning afbeelding te gaan.

5 Pas de instellingen in Voorvertoning afbeelding aan en klik op Exporteren.

6 Typ een bestandsnaam en selecteer een doelmap.

7 Selecteer Alleen afbeeldingen in het pop-upmenu Exporteren.

8 Klik op Opslaan.

*Opmerking: dubbelklik buiten het selectiekader van het exportgebied, druk op Escape of selecteer een ander gereedschap om het exporteren te annuleren.*

## HTML exporteren

Tenzij u een andere instelling kiest, worden bij het exporteren van een gesegmenteerd Fireworks-document een HTML-bestand en de bijbehorende afbeeldingen geëxporteerd. U gebruikt het dialoogvenster HTML instellen om te bepalen hoe Fireworks HTML-bestanden exporteert.

Fireworks genereert zuivere HTML die door de meeste webbrowsers en HTML-editors kan worden gelezen. Standaard wordt UTF-8-codering gebruikt bij het exporteren.

U kunt Fireworks HTML op verschillende manieren exporteren:

- Exporteer een HTML-bestand dat u later kunt openen voor bewerking in een HTML-editor.

- Exporteer elke pagina in een Fireworks-bestand naar een afzonderlijk HTML-bestand.
- Kopieer HTML-code naar het klembord in Fireworks en plak die code rechtstreeks in een bestaand HTML-document.
- Exporteer een HTML-bestand, open het in een HTML-editor, kopieer handmatig gedeelten van de code uit het bestand en plak die code in een ander HTML-document.
- Exporteer HTML als CSS-lagen en XHTML.
- Gebruik de opdracht HTML bijwerken om wijzigingen aan te brengen in een HTML-bestand dat u eerder hebt gemaakt.

In Fireworks kunt u HTML exporteren in Generic-, Dreamweaver-, Microsoft® FrontPage®- en Adobe GoLive®-indelingen.

**Opmerking:** Adobe Dreamweaver is diepgaand geïntegreerd met Fireworks. Fireworks verwerkt het exporteren van HTML naar Dreamweaver op een andere manier dan het exporteren van HTML naar andere HTML-editors. Zie [“Werken met Dreamweaver”](#) op pagina 266 als u Fireworks HTML exporteert naar Dreamweaver.

De methode voor het exporteren van Fireworks HTML naar andere toepassingen is bij uitstek geschikt wanneer u in een team werkt. De workflow wordt opgedeeld in segmenten, zodat iemand een taak kan uitvoeren in een toepassing en iemand anders later verder kan gaan in een andere toepassing.

### Opmerkingen opnemen in geëxporteerde HTML

Fireworks HTML-opmerkingen beginnen met `<! --` en eindigen met `-->`. Alle tekens tussen deze twee markeringen worden niet opgevat als HTML- of JavaScript-code.

- ❖ Selecteer de optie Inclusief HTML-opmerkingen in het tabblad Algemeen van het dialoogvenster HTML instellen voordat u bestanden exporteert.

### Exportresultaten

Het volgende wordt gegenereerd wanneer u HTML kopieert of exporteert uit Fireworks:

- De HTML-code die nodig is om gesegmenteerde afbeeldingen weer samen te stellen en eventuele JavaScript-code als het document interactieve elementen bevat. Fireworks HTML bevat koppelingen naar de geëxporteerde afbeeldingen en stelt de achtergrond van de webpagina in op de kleur van het canvas.
- Een of meerdere afbeeldingsbestanden, afhankelijk van het aantal segmenten in uw document en het aantal statussen van de knoppen.
- Een bestand met de naam `spacer.gif`, als dat nodig is. `Spacer.gif` is een transparant GIF-bestand van 1 pixel bij 1 pixel dat Fireworks gebruikt voor het corrigeren van spatieproblemen als gesegmenteerde afbeeldingen opnieuw worden samengesteld in een HTML-tabel. U kunt kiezen of Fireworks een `spacer` exporteert.
- De volgende bestanden worden geëxporteerd als u pop-upmenu's exporteert: `mm_css_menu.js` en een CSS-bestand dat de CSS-code van het pop-upmenu bevat. Als uw pop-upmenu's submenu's bevatten, wordt er ook een bestand met de naam `arrows.gif` geëxporteerd.
- As u HTML exporteert of kopieert naar Dreamweaver, worden notitiebestanden gemaakt die de integratie tussen Fireworks en Dreamweaver bevorderen. Deze bestanden hebben de extensie `.mno`.

### Fireworks HTML exporteren

- 1 Selecteer Bestand > Exporteren.
- 2 Navigeer naar de map op uw vaste schijf waarnaar u wilt exporteren.
- 3 Selecteer in het pop-upmenu Exporteren de optie HTML en afbeeldingen.



- 4 Klik op de knop Opties en selecteer de gewenste HTML-editor in het pop-upmenu HTML-stijl op het tabblad Algemeen van het dialoogvenster HTML instellen. Selecteer Algemeen als uw HTML-editor niet wordt vermeld.

**Opmerking:** *het is belangrijk dat u de juiste HTML-editor selecteert als de HTML-stijl, zodat de interactieve elementen, zoals knoppen en rollovers, naar behoren functioneren als u ze importeert in de HTML-editor.*

- 5 Klik op OK.
- 6 Selecteer in het pop-upmenu HTML de optie HTML-bestand exporteren.
- 7 Selecteer Segmenten exporteren in het pop-upmenu Segmenten als uw document segmenten bevat.
- 8 Selecteer Afbeeldingen in submap plaatsen als u afbeeldingen in een aparte map wilt opslaan. U kunt een bepaalde map selecteren of u kunt de standaardafbeeldingenmap van Fireworks gebruiken.
- 9 Als u een Fireworks-document met meerdere pagina's exporteert, schakelt u het selectievakje Alleen huidige pagina uit om alle pagina's te exporteren als afzonderlijke HTML-documenten.
- 10 Klik op Opslaan.

Na het exporteren staan de door Fireworks geëxporteerde bestanden op uw vaste schijf. Er worden afbeeldingen en een HTML-bestand gegenereerd op de locatie die u hebt opgegeven in het dialoogvenster Exporteren.

## HTML-code kopiëren naar het Klembord

U kunt HTML-code op twee verschillende manieren naar het Klembord kopiëren in Fireworks. U kunt de opdracht HTML-code kopiëren gebruiken of de optie Kopiëren naar klembord selecteren in het dialoogvenster Exporteren. Later plakt u deze HTML in een document in een HTML-editor van uw keuze.

Overweeg de volgende nadelen van het kopiëren van HTML-code naar het Klembord als u besluit hoe u Fireworks HTML in andere toepassingen wilt plaatsen:

- Het is niet mogelijk afbeeldingen op te slaan in een submap. De afbeeldingen moeten in dezelfde map staan als het HTML-bestand waar u de gekopieerde HTML hebt geplakt. Naar Dreamweaver gekopieerde HTML vormt een uitzondering.
- Alle koppelingen of paden die in Fireworks-pop-upmenu's worden gebruikt, worden aan uw vaste schijf toegewezen. Naar Dreamweaver gekopieerde HTML vormt een uitzondering.
- Als u een andere HTML-editor dan Dreamweaver of Microsoft FrontPage gebruikt, wordt de JavaScript-code die aan knoppen, gedrag en rolloverafbeeldingen is gekoppeld wel gekopieerd, maar het kan zijn dat deze niet naar behoren functioneert.

Als u deze nadelen te zwaar vindt wegen, gebruikt u de optie HTML exporteren in plaats van HTML te kopiëren naar het Klembord.

**Opmerking:** *voordat u HTML-code kopieert, dient u ervoor te zorgen dat u de juiste HTML-stijl hebt geselecteerd en Inclusief HTML-opmerkingen hebt gekozen in het tabblad Algemeen van het dialoogvenster HTML instellen.*

## Fireworks HTML kopiëren met gebruik van de optie HTML-code kopiëren

- 1 Selecteer Bewerken > HTML-code kopiëren.
- 2 Volg de instructies van de wizard. Geef bij de aanwijzing een map op als bestemming voor de geëxporteerde afbeeldingen. U dient hier de locatie voor uw HTML-bestand op te geven.

**Opmerking:** *als u van plan bent de HTML-code in Dreamweaver te plakken, is de exportlocatie van de afbeeldingen niet belangrijk, als ze maar op dezelfde Dreamweaver-site staan als het HTML-bestand waarin u de code gaat plakken.*

### Fireworks HTML kopiëren met gebruik van het dialoogvenster Exporteren

- 1 Selecteer Bestand > Exporteren.
- 2 Geef een doelmap voor de geëxporteerde afbeeldingen op in het dialoogvenster Exporteren. U dient hier de locatie voor uw HTML-bestand op te geven.  
*Opmerking: als u van plan bent de HTML-code in Dreamweaver te plakken, is de exportlocatie van de afbeeldingen niet belangrijk, als ze maar op dezelfde Dreamweaver-site staan als het HTML-bestand waarin u de code gaat plakken.*
- 3 Selecteer in het pop-upmenu Exporteren de optie HTML en afbeeldingen.
- 4 Selecteer in het pop-upmenu HTML de optie Kopiëren naar klembord.
- 5 Selecteer Segmenten exporteren in het pop-upmenu Segmenten als uw document segmenten bevat.
- 6 Klik op de knop Opties, selecteer uw HTML-editor in het dialoogvenster HTML instellen en klik op OK.
- 7 Klik op Opslaan.

### Uit Fireworks gekopieerde HTML in een HTML-document plakken

- 1 Open een bestaand HTML-document in de HTML-editor of maak een nieuw document. Sla het document op de exportlocatie van uw afbeeldingen op.  
*Opmerking: u hoeft het HTML-bestand niet op dezelfde locatie op te slaan als de geëxporteerde afbeeldingen als u Dreamweaver gebruikt. Als u de afbeeldingen uit Fireworks naar een Dreamweaver-site exporteert en het HTML-bestand op een locatie in die site opslaat, kan Dreamweaver de paden naar de gekoppelde afbeeldingen oplossen.*
- 2 Geef de HTML-code weer en plaats het invoegpunt tussen de <BODY>-tags.  
*Opmerking: de uit Fireworks gekopieerde HTML-code bevat de openingstag <HTML> en de afsluitende tag <BODY> niet.*
- 3 Plak de HTML-code.  
Exporteer afbeeldingen als u naar het Klembord kopieert, indien mogelijk, naar hun locatie op de website. Fireworks gebruikt documentrelatieve URL's, dat betekent dat de URL-koppelingen worden verbroken als de HTML of de afbeeldingen worden verplaatst.

### Code uit een geëxporteerd Fireworks-bestand kopiëren en in een ander HTML-document plakken

- 1 Open het geëxporteerde Fireworks HTML-bestand in een HTML-editor.
- 2 Markeer de vereiste code en kopieer deze naar het Klembord.
- 3 Open een bestaand HTML-document of maak een nieuw HTML-document.
- 4 Plak de code in het nieuwe HTML-bestand. U hoeft de tags <HTML> en <BODY> niet te kopiëren. Als het goed is, staan deze namelijk al in het HTML-doeldocument.  
Als u Inclusief HTML-opmerkingen kiest in het dialoogvenster HTML instellen in Fireworks, volgt u de aanwijzingen in de opmerkingen om de code naar de gewenste locatie te kopiëren en plakken.
- 5 Als uw Fireworks-document interactieve elementen bevat, kopieert u de JavaScript-code.  
JavaScript-code wordt omgeven door <SCRIPT>-tags en bevindt zich in de sectie <HEAD> van het document. Kopieer en plak de volledige sectie <SCRIPT>, tenzij uw doeldocument al een sectie <SCRIPT> bevat. In dat geval dient u alleen de inhoud van de sectie <SCRIPT> in de bestaande sectie <SCRIPT> te kopiëren en te plakken, waarbij u moet opletten dat u niet de inhoud van de bestaande sectie overschrijft. Nadat u de code hebt geplakt, controleert u de sectie <SCRIPT> op geduplicateerde JavaScript-functies.

## Geëxporteerde HTML bijwerken

Door een Fireworks HTML-document bij te werken, kunt u wijzigingen aanbrengen in een reeds geëxporteed document. Dat is handig als u een document slechts gedeeltelijk wilt bijwerken.

**Opmerking:** *HTML bijwerken functioneert op een andere manier in Dreamweaver-documenten dan in andere HTML-documenten. Zie “Werken met Dreamweaver” op pagina 266 voor meer informatie.*

Tijdens het bijwerken kunt u alleen de gewijzigde afbeeldingen vervangen of juist alle code en afbeeldingen overschrijven. Als u ervoor kiest alleen de gewijzigde afbeeldingen te vervangen, blijven alle wijzigingen behouden die u buiten Fireworks in het HTML-bestand hebt aangebracht.

**Opmerking:** *als de documentlay-out aanzienlijk is gewijzigd, brengt u uw wijzigingen aan in Fireworks en exporteert u het HTML-bestand opnieuw.*

- 1 Selecteer Bestand > HTML bijwerken.
- 2 Selecteer het bestand dat u wilt bijwerken.
- 3 Klik op Openen.
- 4 Ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Als er geen door Fireworks gegenereerde HTML wordt gevonden, klikt u op OK om nieuwe HTML in te voegen aan het einde van het document.
  - Als door Fireworks gegenereerde HTML wordt gevonden, selecteert u een van de volgende opties en klikt u op OK:
    - Afbeeldingen en hiermee verbonden HTML vervangen** Hiermee vervangt u de vorige Fireworks HTML
    - Alleen afbeeldingen bijwerken** Hiermee overschrijft u alleen de afbeeldingen
- 5 Als het dialoogvenster Map voor afbeeldingen selecteren wordt weergegeven, selecteert u een map en klikt u op Openen.

## CSS-lagen exporteren

CSS-lagen kunnen elkaar overlappen en op elkaar worden gestapeld. In Fireworks overlapt gewone HTML-uitvoer niet.

- 1 Selecteer Bestand > Exporteren.
- 2 Typ een bestandsnaam en selecteer een doelmap.
- 3 Selecteer in het pop-upmenu Exporteren de optie CSS en afbeeldingen.
  - Als u alleen het huidige frame wilt exporteren, selecteert u Alleen huidig frame.
  - Als u alleen de huidige pagina wilt exporteren, selecteert u Alleen huidige pagina.
  - Selecteer Afbeeldingen in submap plaatsen om een map voor de afbeeldingen te kiezen.
- 4 Klik op Opties om de HTML-paginaeigenschappen in te stellen.
- 5 Klik op Bladeren om een achtergrondafbeelding op te geven en de achtergrondafbeeldingstegels in te stellen:
  - Selecteer Niet herhalen om de afbeelding maar eenmaal weer te geven.
  - Selecteer Herhalen als u de afbeelding zowel horizontaal als verticaal wilt herhalen.
  - Selecteer Herhalen-x als u de achtergrondafbeelding horizontaal wilt herhalen.
  - Selecteer de optie Herhalen-y als u de achtergrondafbeelding verticaal wilt herhalen.
- 6 Selecteer de pagina-uitlijning op de browser als links, midden of rechts.
- 7 Klik op OK en vervolgens op Opslaan.

## XHTML exporteren

XHTML is een combinatie van HTML (de huidige standaard voor het opmaken en weergeven van webpagina's) en XML (Extensible Markup Language). XHTML is achterwaarts compatibel (dat wil zeggen dat de meeste hedendaagse webbrowser het kunnen weergeven) en kan worden gelezen door alle apparaten die XML-inhoud weergeven, zoals PDA's, mobiele telefoons en andere handheldapparatuur.

Fireworks kan ook XHTML importeren. Zie “[Fireworks PNG-bestanden maken van HTML-bestanden](#)” op pagina 8.

Meer informatie over XHTML vindt u in de W3C (World Wide Web Consortium) XHTML-specificatie op [www.w3.org](http://www.w3.org).

- 1 Selecteer eerst Bestand > HTML instellen en vervolgens een XHTML-stijl in het pop-upmenu HTML-stijl van het tabblad Algemeen en klik op OK.
- 2 Exporteer uw document met een van de methoden die beschikbaar zijn voor het exporteren of kopiëren van HTML. Zie “[HTML exporteren](#)” op pagina 257.

*Opmerking:* Fireworks gebruikt UTF-8-codering voor het exporteren naar XHTML.

## Bestanden exporteren met en zonder UTF-8-codering

UTF-8, een afkorting van Universal Character Set Transformation Format-8, is een methode voor tekstcodering die browsers in staat stelt verschillende tekensets weer te geven op dezelfde HTML-pagina, zoals Chinese en Engelse tekst. UTF-8-codering is standaard ingeschakeld.

Fireworks kan ook documenten importeren die UTF-8-codering gebruiken. Zie “[Fireworks PNG-bestanden maken van HTML-bestanden](#)” op pagina 8.

### Documenten exporteren zonder UTF-8-codering

- 1 Selecteer Bestand > HTML instellen.
- 2 Schakel het selectievakje UTF-8-codering op het tabblad Documentspecifiek uit en klik op OK.
- 3 Exporteer uw document met een van de volgende methoden die beschikbaar zijn voor het exporteren of kopiëren van HTML.

## HTML-exportopties instellen

In het dialoogvenster HTML instellen kunt u bepalen hoe Fireworks HTML exporteert. Wijzigingen die u aanbrengt in het tabblad Documentspecifiek betreffen alleen het huidige document. De instellingen Algemeen en Tabel zijn algemene voorkeuren en gelden voor alle nieuwe documenten.

- 1 Ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Selecteer Bestand > HTML instellen
  - Klik op de knop Opties in het dialoogvenster Exporteren.

- 2 Selecteer de gewenste opties in het tabblad Algemeen.

**HTML-stijl** Selecteer de stijl voor de geëxporteerde HTML.

Algemene HTML werkt in alle HTML-editors. Als uw document echter gedrag of interactieve inhoud bevat, selecteert u uw specifieke editor als deze in de lijst voorkomt.

Selecteer de gewenste XHTML-stijl in het pop-upmenu als u uw document wilt exporteren met gebruik van de XHTML-standaard.

**Extensie** Selecteer een bestandsextensie in het pop-upmenu of typ een nieuwe extensie.

**Inclusief HTML-opmerkingen** Schakel deze optie in om opmerkingen betreffende de locatie van het kopiëren en plakken op te nemen in de HTML. Aanbevolen als uw document interactieve elementen bevat, zoals knoppen, gedrag of rolloverafbeeldingen.

**Bestandsnaam in kleine letters** Schakel deze optie in om de naam van het HTML-bestand en de gekoppelde afbeeldingsbestanden na het exporteren in kleine letters weer te geven.

*Opmerking: de extensie van het HTML-bestand verandert niet in kleine letters als u hoofdletters hebt geselecteerd voor de extensie in het pop-upmenu Extensie.*

**CSS gebruiken voor pop-upmenu's** Selecteer deze optie om CSS te gebruiken in plaats van JavaScript voor uw pop-upmenucode. U kunt Dreamweaver gebruiken om de menu's te indexeren en om de koppelingen in de code bij te werken.

**CSS naar een extern bestand schrijven** Schakel deze optie in als u de CSS-code naar een extern CSS-bestand wilt schrijven dat naar dezelfde locatie wordt geëxporteerd als het HTML-bestand. De naam van het CSS-bestand komt overeen met de naam van het HTML-bestand (met uitzondering van de bestandsextensie). Als u deze optie kiest, wordt ook een bestand met de naam mm\_css\_menu.js naar dezelfde locatie geëxporteerd als het HTML-bestand.

*Opmerking: deze optie is alleen beschikbaar als u de optie CSS gebruiken voor pop-upmenu's hebt gekozen.*

**Bestandenmaker (Mac OS)** Selecteer een gekoppelde toepassing in het pop-upmenu. Dubbelklik op het geëxporteerde HTML-bestand op uw vaste schijf om het automatisch te openen in de geselecteerde toepassing.

- 3 Selecteer instellingen voor uw HTML-tabellen op het tabblad Tabel. Zie “[Definiëren hoe HTML-tabellen worden geëxporteerd](#)” op pagina 189 voor nadere informatie.

- 4 Maak op het tabblad Documentspecifiek een keuze uit de volgende opties:

**Segmentbestandsnamen** Selecteer een formule voor automatische naamgeving van segmenten in de pop-upmenu's. U kunt de standaardinstellingen gebruiken of uw eigen opties kiezen.

*Belangrijk: als u Geen hebt geselecteerd in een van de eerste drie menu's, exporteert Fireworks segmentbestanden die elkaar overschrijven. Dit resulteert in één geëxporteerde afbeelding en een tabel met deze afbeelding in iedere cel.*

**Standaard ALT-markering** Typ de tekst die in plaats van alle afbeeldingen moet worden weergegeven tijdens het downloaden van afbeeldingen van het web en in plaats van afbeeldingen die niet kunnen worden gedownload. In sommige browsers kan deze tekst ook als knopinfo worden weergegeven wanneer de muisaanwijzer boven de afbeelding wordt gehouden. Dit is ook handig voor slechtziende webgebruikers.

**Meerdere HTML-bestanden op navigatiebalk (voor gebruik zonder framesets) exporteren** Schakel deze optie in wanneer u een navigatiebalk exporteert die verschillende pagina's aan elkaar koppelt. Fireworks exporteert aanvullende pagina's voor elke knop op de navigatiebalk.

**Gebieden zonder segmentobjecten opnemen** Schakel deze optie in om gebieden van het canvas waarop zich geen segmenten bevinden op te nemen.

**UTF-8-codering** Deze optie is standaard ingeschakeld. Er kunnen dan tekens uit verschillende tekensets worden weergegeven in het geëxporteerde document. Schakel het selectievakje uit als u deze optie niet wilt gebruiken.

- 5 Klik op Standaardwaarden instellen om deze instellingen op te slaan als uw globale standaardinstellingen..

## Adobe PDF-bestanden exporteren

Wanneer u een Fireworks-ontwerp wilt afdrukken of wilt distribueren ter revisie, exporteert u het naar Adobe PDF. Revisoren kunnen opmerkingen toevoegen en reageren op opmerkingen van anderen in Adobe Reader® of Acrobat®. Zie Help bij Acrobat voor meer informatie over het instellen van PDF-revisies.

In geëxporteerde PDF-bestanden blijven alle pagina's en hypertextkoppelingen behouden, zodat revisoren op dezelfde manier in bestanden kunnen navigeren als op het web. In tegenstelling tot HTML-prototypen verschaft Adobe PDF echter beveiligingsinstellingen die voorkomen dat revisoren uw ontwerpen bewerken of kopiëren.

- 1 Kies Bestand > Exporteren.
- 2 Kies Adobe PDF in het pop-upmenu Exporteren.
- 3 Kies de pagina's die u wilt exporteren, en selecteer PDF weergeven na exporteren om de PDF automatisch te openen in Adobe Reader of Acrobat.
- 4 Klik op Opties en pas de volgende instellingen aan als u het PDF-bestand wilt aanpassen:
  - Compatibiliteit** Hier bepaalt u in welke Adobe PDF-toepassingen het geëxporteerde bestand kan worden geopend.
  - Compressie** Hier bepaalt u het type afbeeldingscompressie waardoor het bestand kleiner wordt gemaakt. Doorgaans biedt JPEG- en JPEG2000-compressie betere resultaten bij afbeeldingen zoals foto's met geleidelijke kleurovergangen. ZIP is een goede keuze voor illustraties met grote gebieden effen kleuren.
  - Kwaliteit** Voor JPEG- of JPEG2000-compressie, biedt afbeeldingskwaliteitsinstellingen. Als u een hoge kwaliteit selecteert, resulteert dit in een groot bestandsformaat en een goede afbeeldingskwaliteit.
  - Omzetten in grijswaarden** Hiermee zet u alle afbeeldingen om in grijswaarden, zodat de bestandsgrootte kleiner wordt.
  - Tekstselectie toestaan** Hiermee kunnen revisoren tekst uit het geëxporteerde bestand kopiëren. Als u deze optie uitschakelt, wordt de bestandsgrootte aanzienlijk kleiner.
  - Afloopwaarde** Hiermee bepaalt u in pixels de breedte van het lege kader dat de afbeelding op iedere pagina omringt. Als u hier bijvoorbeeld 20 opgeeft, wordt elke afbeelding omringd door een kader van 20 pixels.
  - Wachtwoord gebruiken om document te openen** Hiermee is het wachtwoord voor het openen van documenten nodig om het geëxporteerde bestand te kunnen openen.
  - Wachtwoord gebruiken om taken te beperken** Hiermee is het beveiligingswachtwoord nodig om de volgende functies te kunnen uitvoeren: afdrukken, bewerken, kopiëren en opmerkingen plaatsen.
- 5 Klik op OK om het dialoogvenster Opties te sluiten.
- 6 Geef een bestandsnaam en een locatie op en klik vervolgens op Opslaan.

**Opmerking:** als uw Fireworks-document pagina's met een transparant canvas bevat, gaan de transparantiekenmerken van objecten waarop transparantie-opties zijn toegepast verloren wanneer u het document naar PDF exporteert. Als u dit wilt voorkomen, kunt u het canvas instellen op een niet-transparante achtergrond wanneer u naar PDF exporteert.

### Geëxporteerde PDF-bestanden weergeven (aanbevolen)

Wanneer u geëxporteerde PDF-bestanden weergeeft in Adobe Acrobat of Adobe Reader, gebruikt u de volgende instellingen:

- 1 Selecteer in Adobe Acrobat of Adobe Reader Bewerken > Voorkeuren.
- 2 Selecteer Paginaweergave in het linkerdeelvenster.
- 3 Stel de aangepaste resolutie in op 72 pixels per inch.
- 4 Stel de zoomwaarde in op 100%.

## FXG-bestanden exporteren

FXG is een bestandsindeling die wordt ondersteund door Flash Catalyst, Fireworks, Illustrator en Photoshop. Wanneer u een bestand met vector- en bitmapafbeeldingen exporteert aan de hand van een FXG-export, wordt een afzonderlijke map met de naam <filename.assets> gemaakt. De map bevat de bitmapafbeeldingen die zijn gekoppeld aan het bestand.

De importbewerking mislukt als een van de gekoppelde bestanden uit deze map is verwijderd.

**Opmerking:** *Elementen, filters, overvloeimodi, verlopen en maskers waarvoor geen bijbehorende toewijzingsmarkering aanwezig is in FXG, worden geëxporteerd als bitmapafbeeldingen.*

- 1 Selecteer Bestand > Exporteren en navigeer naar de locatie waar u de bestanden wilt opslaan.
- 2 Geef een bestandsnaam op voor het FXG-bestand.
- 3 Selecteer FXG en afbeeldingen in het menu Exporteren van het dialoogvenster Exporteren.
- 4 Klik op Opslaan.

**Opmerking:** *Objecten die in Fireworks buiten het canvas vallen worden volledig weergegeven wanneer het geëxporteerde FXG-bestand wordt geopend in Flash Catalyst.*

## Een Fireworks-document verzenden als een e-mailbijlage

U kunt een Fireworks PNG-bestand, een gecomprimeerd JPEG-bestand of een document verzenden met gebruik van andere bestandsindelingen en optimalisatie-instellingen die beschikbaar zijn in het deelvenster Optimaliseren.

- 1 Selecteer Bestand > Verzenden naar email.
- 2 Selecteer een van de volgende opties:

**Fireworks PNG** Hiermee koppelt u het huidige PNG-document aan een nieuw e-mailbericht.

**Gecomprimeerde JPEG** Koppelt het huidige document aan een nieuw e-mailbericht met gebruik van de optimalisatie-instelling JPEG, hogere kwaliteit.

**Exportinstellingen gebruiken** Koppelt het huidige document aan een e-mailbericht met gebruik van de instellingen die zijn gedefinieerd in het deelvenster Optimaliseren.

**Opmerking:** *Mozilla, Netscape 6 en Nisus Mailer worden niet ondersteund op Macintosh-computers.*

# Hoofdstuk 18: Fireworks gebruiken met andere toepassingen

Of het nu gaat om inhoud voor het web of voor multimediadoeleinden, Adobe® Fireworks® is een onmisbaar programma voor iedere ontwerper. Fireworks sluit goed aan op andere toepassingen en bevat een groot aantal verschillende integratiefuncties waarmee het ontwerpproces wordt gestroomlijnd.

Fireworks biedt krachtige en eenvoudige integratie met andere Adobe-producten, zoals Adobe Photoshop® en Adobe GoLive®. Zo kunt u in een handomdraai Photoshop-afbeeldingen als volledig bewerkbare bestanden importeren en exporteren, of HTML maken en bewerken met Fireworks en GoLive.

De zelfstudie van Dan Carr in het Adobe Dev Center biedt inzicht in [http://www.adobe.com/go/learn\\_fw\\_interactivecontent\\_nl](http://www.adobe.com/go/learn_fw_interactivecontent_nl).

## Werken met Dreamweaver

Adobe Dreamweaver® en Fireworks bevatten en delen een groot aantal identieke bestandsbewerkingen, waaronder het wijzigen van koppelingen, afbeeldingen met hyperlinks en tabelsegmenten. Samen bieden de twee toepassingen een gestroomlijnde workflow voor het plaatsen van grafische webbestanden in HTML-pagina's en het bewerken en optimaliseren van deze bestanden.

### Fireworks-afbeeldingen plaatsen in Dreamweaver-bestanden

Wanneer u Fireworks JPEG-bestanden invoegt in Dreamweaver, wordt de kwaliteit van het bestand automatisch berekend. Voor een aantal van de bestanden kan de waarde 79 zijn.

*Opmerking: controleer of Dreamweaver is geselecteerd als het HTML-type in het dialoogvenster HTML instellen voordat u de onderstaande procedures uitvoert.*

### Fireworks-afbeeldingen invoegen in Dreamweaver met het deelvenster Bestanden

- 1 Exporteer de afbeelding van Fireworks naar de lokale sitemap die is ingesteld in Dreamweaver.
- 2 Open het Dreamweaver-document en ga naar de ontwerpweergave.
- 3 Sleep de afbeelding van het deelvenster Bestanden naar het Dreamweaver-document.

### Fireworks-afbeeldingen invoegen in Dreamweaver met het menu Invoegen.

- 1 Plaats het invoegpunt op de plaats in het Dreamweaver-documentvenster waar u de afbeelding wilt invoegen.
- 2 Ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Selecteer Invoegen > Afbeelding.
  - Klik op de knop Afbeeldingen: Afbeelding in de categorie Algemeen op de invoegbalk.
- 3 Ga naar de afbeelding die u uit Fireworks hebt geëxporteerd en klik op OK.



## Nieuwe Fireworks-bestanden maken op basis van tijdelijke aanduidingen in Dreamweaver

Met tijdelijke aanduidingen voor afbeeldingen kunt u experimenteren met verschillende webpaginalay-outs voordat u de uiteindelijke pagina maakt. Gebruik de tijdelijke aanduidingen voor afbeeldingen om de grootte en positie te bepalen van de Fireworks-afbeeldingen die u later in Dreamweaver wilt plaatsen.

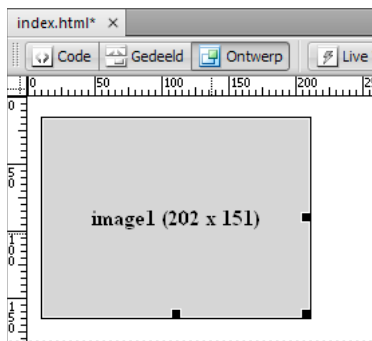
Wanneer u een Fireworks-afbeelding maakt op basis van een tijdelijke plaatsaanduiding voor afbeeldingen uit Dreamweaver, wordt een Fireworks-document gemaakt met een canvas dat dezelfde afmetingen heeft als de geselecteerde tijdelijke aanduiding.

**Opmerking:** *al het gedrag dat in Fireworks is toegepast, blijft behouden wanneer het document weer naar Dreamweaver wordt geëxporteerd. Tevens geldt dat vrijwel al het Dreamweaver-gedrag dat is toegepast op de tijdelijke aanduidingen voor afbeeldingen, behouden blijft wanneer het document in Fireworks wordt gestart en bewerkt. Er is echter één uitzondering: gescheiden rollovers die op tijdelijke aanduidingen voor afbeeldingen in Dreamweaver zijn toegepast, blijven niet behouden wanneer het document wordt geopend en bewerkt in Fireworks.*

Wanneer de Fireworks-sessie beëindigd is en u naar Dreamweaver bent teruggekeerd, neemt de nieuwe Fireworks-afbeelding die u hebt gemaakt de plaats in van de tijdelijke aanduiding voor de afbeelding die u eerder hebt geselecteerd.

- 1 Sla het gewenste HTML-document op in Dreamweaver, op een locatie in uw Dreamweaver-sitemap.
- 2 Plaats het invoegpunt op de gewenste positie in het document en ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Selecteer Invoegen > Afbeeldingsobjecten > Tijdelijke aanduiding voor afbeelding.
  - Klik op het pop-upmenu Afbeeldingen: Afbeelding in de categorie Algemeen op de invoegbalk en kies Tijdelijke aanduiding voor afbeelding.
- 3 Geef de naam, afmetingen, kleur en alternatieve tekst op voor de tijdelijke aanduiding voor de afbeelding.

Er wordt een tijdelijke aanduiding voor de afbeelding ingevoegd in het Dreamweaver-document.



- 4 Ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Selecteer de tijdelijke aanduiding voor de afbeelding en klik op Maken in de eigenschappencontrole.
  - Houd Control (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt en dubbelklik op de tijdelijke aanduiding voor de afbeelding.
  - Klik met de rechtermuisknop (Windows) of houd Control ingedrukt en klik (Mac OS) en kies Afbeelding maken in Fireworks.

Fireworks wordt geopend met een leeg canvas dat precies dezelfde afmetingen heeft als de afbeelding waarop de tijdelijke aanduiding betrekking heeft. Boven aan het documentvenster wordt aangegeven dat u een afbeelding uit Dreamweaver bewerkt.

- 5 Maak een afbeelding in Fireworks en klik op Gereed.

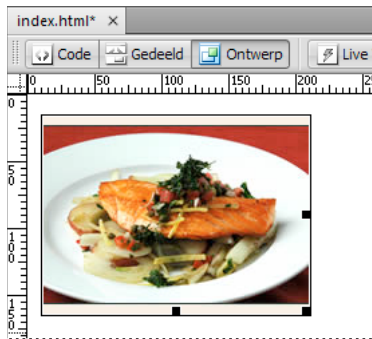
6 Geef een naam en locatie op voor het PNG-bronbestand.

7 Geef een naam op voor de geëxporteerde afbeeldingsbestanden.

Dit zijn de afbeeldingsbestanden die worden weergegeven in Dreamweaver.

8 Geef een locatie op in de Dreamweaver-sitemap voor het geëxporteerde afbeeldingsbestand of de geëxporteerde afbeeldingsbestanden en klik op Opslaan.

Wanneer u terugkeert naar Dreamweaver, is de eerder geselecteerde aanduiding voor de afbeelding vervangen door de nieuwe Fireworks-afbeelding of -tabel.



## Fireworks HTML-code plaatsen in Dreamweaver

Het exporteren van Fireworks-bestanden naar Dreamweaver vindt plaats in twee stappen. Exporteer de bestanden vanuit Fireworks rechtstreeks naar een Dreamweaver-sitemap. Er worden een HTML-bestand en bijbehorende afbeeldingsbestanden gegenereerd op een locatie die u opgeeft. Vervolgens plaatst u de HTML-code in Dreamweaver met de functie Fireworks-HTML invoegen.

- 1 Exporteer het Fireworks HTML-document in HTML-indeling.
- 2 Sla het document op in Dreamweaver, op een gedefinieerde site.
- 3 Plaats het invoegpunt op de plaats in het document waar u de ingevoegde HTML-code wilt laten beginnen.
- 4 Ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Selecteer Invoegen > Afbeeldingsobjecten > Fireworks-HTML.
  - Klik op het pop-upmenu Afbeeldingen: Afbeelding in de categorie Algemeen op de invoegbalk en kies Fireworks HTML.
- 5 Klik in het dialoogvenster dat wordt weergegeven op Bladeren en kies het gewenste Fireworks HTML-bestand.
- 6 (Optioneel) Selecteer Bestand verwijderen na invoegen als u het HTML-bestand wilt verplaatsen naar de Prullenbak (Windows) of als u het blijvend wilt verwijderen (Mac OS) nadat de bewerking is voltooid. De optie heeft geen invloed op het PNG-bronbestand dat aan het HTML-bestand is gekoppeld.
- 7 Klik op OK om de HTML-code, samen met de gekoppelde afbeeldingen, segmenten en JavaScript, in te voegen in het Dreamweaver-document.

## Fireworks HTML-code kopiëren voor gebruik in Dreamweaver

Als u Fireworks HTML-code naar het Klembord kopieert, wordt alle aan het Fireworks-document gekoppelde HTML- en JavaScript-code gekopieerd naar het Dreamweaver-document, afbeeldingen worden geëxporteerd naar een door u opgegeven locatie en de HTML wordt in Dreamweaver bijgewerkt met documentrelatieve koppelingen naar die afbeeldingen.

**Opmerking:** deze methode werkt alleen met Dreamweaver. De methode kan niet worden gebruikt in combinatie met andere HTML-editors.

❖ Kopieer de HTML-code naar het Klembord in Fireworks en plak de code in een Dreamweaver-document.

💡 U kunt ook een geëxporteerd Fireworks HTML-bestand openen in Dreamweaver en de gewenste delen kopiëren en in een ander Dreamweaver-document plakken.

## Naar Dreamweaver geëxporteerde Fireworks HTML bijwerken

💡 Roundtrip HTML biedt een groot aantal voordelen wanneer u werkt met HTML die is geëxporteerd naar Dreamweaver. (Zie “Roundtrip HTML” op pagina 270.)

- 1 Breng wijzigingen aan in het PNG-document in Fireworks.
- 2 Selecteer Bestand > HTML bijwerken.
- 3 Ga naar het Dreamweaver-bestand met de HTML-code die u wilt bijwerken en klik op Openen.
- 4 Ga naar de map waarin u de bijgewerkte afbeeldingsbestanden wilt plaatsen en klik op Openen.

De HTML- en JavaScript-code in het Dreamweaver-document wordt door Fireworks bijgewerkt. Fireworks exporteert ook bijgewerkte afbeeldingen die aan de HTML-code zijn gekoppeld en plaatst de afbeeldingen in de opgegeven doelmap.

**Opmerking:** als Fireworks geen overeenkomende HTML-code kan vinden die moet worden bijgewerkt, krijgt u de gelegenheid nieuwe HTML-code in het Dreamweaver-document in te voegen. Fireworks plaatst de JavaScript-sectie van de nieuwe code aan het begin van het document en plaatst de HTML-tabel of de koppeling naar de afbeelding aan het einde.

## Fireworks-bestanden exporteren naar Dreamweaver-bibliotheken

Een *bibliotheekitem* is een deel van een HTML-bestand dat zich bevindt in een map genaamd Bibliotheek in de hoofdmap van uw site. Bibliotheekitems worden weergegeven als een categorie in het deelvenster Middelen in Dreamweaver. In Dreamweaver kunt u met bibliotheekitems veelgebruikte websitecomponenten gemakkelijker bewerken en bijwerken. U kunt een bibliotheekitem (een bestand met de extensie .lbi) slepen van het deelvenster Middelen naar een willekeurige pagina in uw website.

U kunt een bibliotheekitem niet rechtstreeks bewerken in het Dreamweaver-document; u kunt alleen het hoofdbibliotheekitem bewerken. Vervolgens kunt u elk exemplaar van dat item op verschillende plaatsen in uw website opnemen en dit daarbij automatisch door Dreamweaver laten bijwerken. Dreamweaver-bibliotheekitems lijken veel op Fireworks-symbolen: wijzigingen in het hoofdbibliotheekdocument (.lbi) worden doorgevoerd in alle exemplaren van de bibliotheek op uw website.

**Opmerking:** Dreamweaver-bibliotheekitems bieden geen ondersteuning voor pop-upmenu's.

- 1 Selecteer Bestand > Exporteren.
- 2 Selecteer Dreamweaver-bibliotheek in het pop-upmenu Exporteren.

Selecteer of maak een map met de naam Bibliotheek in uw Dreamweaver-site als de locatie voor de bestanden. De naam is hoofdlettergevoelig.

**Opmerking:** Dreamweaver herkent het geëxporteerde bestand pas als een bibliotheekitem wanneer dit is opgeslagen in de map Bibliotheek.

- 3 Geef een naam op voor het bestand.
- 4 (Optioneel) Als de afbeelding segmenten bevat, kiest u de gewenste segmentopties.
- 5 Selecteer Afbeeldingen in submap plaatsen als u afbeeldingen in een aparte map wilt opslaan.

6 Klik op Opslaan.

## Fireworks-bestanden bewerken in Dreamweaver

Met de functie Roundtrip HTML sluiten Fireworks en Dreamweaver nauw op elkaar aan. Met deze functie worden wijzigingen die u aanbrengt in de ene toepassing, perfect weerspiegeld in de andere toepassing.

### Roundtrip HTML

Fireworks herkent en behoudt de meeste soorten bewerkingen die in een document in Dreamweaver worden uitgevoerd, waaronder het wijzigen van koppelingen, het bewerken van afbeeldingen met hyperlinks, het bewerken van tekst en HTML in HTML-segmenten, en gedrag dat wordt gedeeld door Fireworks en Dreamweaver. Met de eigenschappencontrole in Dreamweaver kunt u in Fireworks gegenereerde afbeeldingen, tabelsegmenten en tabellen in een document gemakkelijker identificeren.

Fireworks ondersteunt de meeste soorten bewerkingen uit Dreamweaver. Zeer grote wijzigingen in de structuur van een tabel in Dreamweaver kunnen echter leiden tot onherstelbare verschillen tussen de twee toepassingen. Als u drastische wijzigingen wilt aanbrengen in de lay-out van een tabel, is het raadzaam de Dreamweaver-functie Starten en bewerken te gebruiken om de tabel in Fireworks te bewerken.

**Opmerking:** Dreamweaver biedt standaardfuncties (gebaseerd op Fireworks-technologie) voor het bewerken van afbeeldingen waarmee u afbeeldingen zonder een externe toepassing voor het bewerken van afbeeldingen kunt aanpassen. De Dreamweaver-functies voor het bewerken van afbeeldingen kunnen alleen worden gebruikt voor JPEG- en GIF-afbeeldingsbestanden.

### Een Fireworks-afbeelding bewerken die is geplaatst in Dreamweaver

**Opmerking:** voordat u Fireworks-afbeeldingen kunt bewerken in Dreamweaver, dient u een aantal voorbereidende taken uit te voeren. Raadpleeg “[Opties voor Starten en bewerken instellen](#)” op pagina 272 voor meer informatie.

- 1 Ga naar Dreamweaver en kies Venster > Eigenschappen om de eigenschappencontrole te openen.
- 2 Ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Selecteer de afbeelding die u wilt bewerken. (De eigenschappencontrole herkent de selectie als een Fireworks-afbeelding en geeft de naam van het bekende PNG-bronbestand voor de afbeelding weer.) Klik vervolgens op Bewerken in de eigenschappencontrole.
  - Houd Control (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt en dubbelklik op de afbeelding die u wilt bewerken.
  - Klik met de rechtermuisknop (Windows) of terwijl u Control ingedrukt houdt (Mac OS) op de geselecteerde afbeelding en kies Bewerken met Fireworks in het snelmenu.
- 3 Geef indien nodig op of een Fireworks-bronbestand moet worden gezocht voor de geplaatste afbeelding.
- 4 Bewerk de afbeelding in Fireworks.

Uw bewerkingen blijven behouden in Dreamweaver.

- 5 Klik op Gereed om de afbeelding te exporteren met de actieve optimalisatie-instellingen, werk het GIF- of JPEG-bestand bij dat door Dreamweaver wordt gebruikt en sla het PNG-bronbestand op indien u een bronbestand hebt geselecteerd.

**Opmerking:** als u een afbeelding opent in het deelvenster Dreamweaver-site, wordt het bestand geopend in de standaardeditor voor die afbeelding, die is ingesteld in de voorkeuren voor Dreamweaver. Als afbeeldingen vanaf deze locatie worden geopend, wordt het originele PNG-bestand niet geopend in Fireworks. Als u de integratiefuncties van Fireworks wilt gebruiken, moet u afbeeldingen openen vanuit het Dreamweaver-documentvenster.

### Een Fireworks-tabel bewerken die is geplaatst in Dreamweaver

**Opmerking:** voordat u Fireworks-tabellen vanuit Dreamweaver kunt bewerken, dient u een aantal voorbereidingstaken voor Starten en bewerken uit te voeren. Raadpleeg “Opties voor Starten en bewerken instellen” op pagina 272 voor meer informatie.

- 1 Ga naar Dreamweaver en kies Venster > Eigenschappen om de eigenschappencontrole te openen.
- 2 Ga op een van de volgende manieren te werk om het PNG-bronbestand te openen in het documentvenster:
  - Klik in de tabel en klik op de tag `TABEL` op de statusbalk om de hele tabel te selecteren. (De eigenschappencontrole herkent de selectie als een Fireworks-tabel en geeft de naam van het bekende PNG-bronbestand voor de tabel weer.) Klik vervolgens op Bewerken in de eigenschappencontrole.
  - Selecteer een afbeelding in de tabel en klik op Bewerken in de eigenschappencontrole.
  - Klik met de rechtermuisknop (Windows) of terwijl u Control ingedrukt houdt (Mac OS) op de afbeelding en selecteer Bewerken met Fireworks in het snelmenu.

#### 3 Bewerk de tabel in Fireworks.

Dreamweaver herkent en behoudt alle bewerkingen die in Fireworks op de tabel zijn toegepast.

#### 4 Klik op Gereed in het documentvenster als u klaar bent met het bewerken van de tabel.

De HTML- en afbeeldingssegmentbestanden voor de tabel worden geëxporteerd met de actieve optimalisatie-instellingen, de in Dreamweaver geplaatste tabel wordt bijgewerkt en het PNG-bronbestand wordt opgeslagen.

**Opmerking:** er kan een Dreamweaver-fout optreden wanneer u in de originele, in Fireworks gegenereerde tabel een andere tabel nest en u vervolgens probeert de tabel te bewerken met de Roundtrip-functie in Dreamweaver. Zie TechNote 19231 op de website van Adobe voor meer informatie.

### Ondersteund en niet-ondersteund Dreamweaver-gedrag

Wanneer één Fireworks-afbeelding zonder segmenten wordt geplaatst in een Dreamweaver-document en er wordt een Dreamweaver-gedrag toegepast, dan bevindt zich op deze afbeelding een segment wanneer de afbeelding wordt geopend en bewerkt in Fireworks. Het segment is in eerste instantie niet zichtbaar, omdat segmenten automatisch worden uitgeschakeld wanneer u afzonderlijke afbeeldingen zonder segmenten waarop Dreamweaver-gedrag is toegepast, opent en bewerkt. U kunt het segment weergeven door de zichtbaarheid ervan in te schakelen onder Weblaat in het deelvenster Lagen.

Als u in Fireworks de eigenschappen weergeeft van een segment waaraan een Dreamweaver-gedrag is gekoppeld, wordt in het tekstvak Koppeling in de eigenschappencontrole mogelijk `javascript: ;` weergegeven. U kunt deze tekst probleemloos verwijderen. U kunt de tekst desgewenst overschrijven met een URL zonder dat dit gevolgen heeft voor het gedrag wanneer u terugkeert naar Dreamweaver.

Wanneer u Roundtrip HTML uit Dreamweaver gebruikt, ondersteunt Fireworks server-side bestandsindelingen zoals CFM en PHP.

Dreamweaver ondersteunt al het gedrag dat in Fireworks wordt toegepast, waaronder het gedrag dat is vereist voor rollovers en knoppen.

**Opmerking:** Dreamweaver-bibliotheekitems bieden geen ondersteuning voor pop-upmenu's.

Fireworks ondersteunt het volgende Dreamweaver-gedrag tijdens een Starten en bewerken-sessie:

- Eenvoudige rollover
- Afbeelding wisselen
- Afbeelding wisselen herstellen

- Statusbalktekst instellen
- Navigatiebalkafbeelding instellen
- Pop-upmenu

*Opmerking:* Fireworks biedt geen ondersteuning voor niet-native gedrag, waaronder server-side gedrag.

## Fireworks-afbeeldingen en -animaties die zijn geplaatst in Dreamweaver optimaliseren

### Optimalisatie-instellingen wijzigen voor een Fireworks-afbeelding die is geplaatst in Dreamweaver

- 1 Selecteer de afbeelding in Dreamweaver en ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Selecteer Opdrachten > Afbeelding optimaliseren.
  - Klik op de knop Optimaliseren in de eigenschappencontrole.
  - Klik met de rechtermuisknop (Windows) of houd Control ingedrukt en klik (Mac OS) en kies Optimaliseren in Fireworks in het pop-upmenu.
- 2 Geef indien nodig op of een Fireworks-bronbestand moet worden gezocht voor de geplaatste afbeelding.
- 3 Bewerk de afbeelding in het dialoogvenster Voorvertoning afbeelding:
  - Klik op het tabblad Opties als u de instellingen voor optimalisatie wilt bewerken.
  - Klik op het tabblad Bestand als u de grootte en oppervlakte van de geëxporteerde afbeelding wilt bewerken. Als u de afmetingen van een afbeelding wijzigt in Fireworks, moet u de grootte van de afbeelding opnieuw instellen in de eigenschappencontrole wanneer u terugkeert naar Dreamweaver.
  - Klik op het tabblad Animatie als u animatie-instellingen voor de afbeelding wilt bewerken.
- 4 Als u klaar bent met het bewerken van de afbeelding, klikt u op OK om de afbeelding te exporteren, de afbeelding in Dreamweaver bij te werken en het PNG-bestand op te slaan.

Als u de indeling van de afbeelding hebt gewijzigd, wordt u door de koppelingscontrole in Dreamweaver gevraagd verwijzingen naar de afbeelding bij te werken.

### Animatie-instellingen wijzigen

Wanneer u een GIF-bestand met animaties opent en optimaliseert, kunt u ook de animatie-instellingen bewerken. De animatieopties in het dialoogvenster Voorvertoning export lijken op die in het deelvenster Frames in Fireworks.

*Opmerking:* als u afzonderlijke afbeeldingselementen in een Fireworks-animatie wilt bewerken, moet u de Fireworks-animatie openen en bewerken.

## Opties voor Starten en bewerken instellen

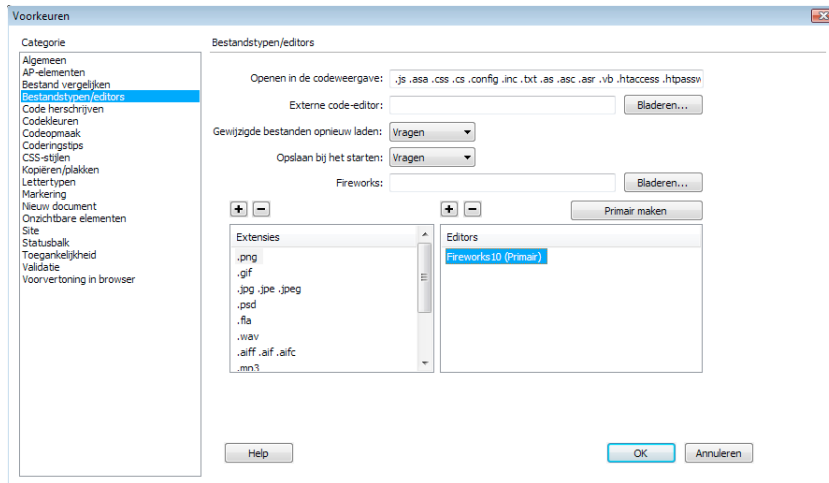
Om Roundtrip HTML effectief te kunnen gebruiken, dient u een aantal voorbereidende taken uit te voeren, zoals Fireworks instellen als de primaire afbeeldingseditor in Dreamweaver, voorkeuren voor Starten en bewerken opgeven in Fireworks en een lokale site instellen in Dreamweaver.

### Fireworks instellen als de primaire externe afbeeldingseditor voor Dreamweaver

Dreamweaver bevat voorkeuren voor het automatisch starten van bepaalde toepassingen waarmee bepaalde bestandstypen kunnen worden bewerkt. Als u de Fireworks-functies voor starten en bewerken wilt gebruiken, moet u Fireworks instellen als de primaire editor voor GIF-, JPEG- en PNG-bestanden in Dreamweaver.

**Opmerking:** u hoeft deze voorkeur alleen in te stellen wanneer u problemen ondervindt bij het starten van Fireworks vanuit Dreamweaver.

- 1 Kies in Dreamweaver het menupad Bewerken > Voorkeuren en kies vervolgens Bestandstypen/editors.
- 2 Selecteer in de lijst Extensies een bestandsextensie voor webafbeeldingen (.gif, .jpg of .png).
- 3 Selecteer Fireworks in de lijst Editors. Klik op de knop met het plusteken (+) als Fireworks niet in de lijst staat, zoek Fireworks op de vaste schijf en klik op Openen.



- 4 Klik op Primair maken.
- 5 Herhaal stap 2 - 4 om Fireworks in te stellen als de primaire editor voor andere bestandstypen voor webafbeeldingen.

### Voorkeuren voor het starten en bewerken van Fireworks-bronbestanden instellen

Met de voorkeuren voor Starten en bewerken in Fireworks kunt u bepalen hoe PNG-bronbestanden worden verwerkt wanneer u Fireworks-bestanden opent in een andere toepassing.

Dreamweaver herkent de voorkeuren voor Starten en bewerken uit Fireworks *alleen* wanneer u een afbeelding opent en optimaliseert die geen deel uitmaakt van een Fireworks-tabel en geen correct ontwerpnotitiepad naar een PNG-bronbestand bevat. In alle andere gevallen, waaronder alle instanties van het starten en bewerken van Fireworks-afbeeldingen, wordt het PNG-bronbestand automatisch in Dreamweaver geopend en wordt u gevraagd het bronbestand te zoeken als dit niet is aangetroffen.


- 1 Ga naar Fireworks en kies Bewerken > Voorkeuren (Windows) of Fireworks > Voorkeuren (Mac OS).
- 2 Klik op de categorie Starten en bewerken en stel de opties naar wens in.

Raadpleeg "[Voorkeuren voor Starten en bewerken](#)" op pagina 313 voor meer informatie.

### Ontwerpnotities en bronbestanden

Wanneer u een Fireworks-bestand vanuit een opgeslagen PNG-bronbestand exporteert naar een Dreamweaver-site, stelt Fireworks een ontwerpnotitie op met informatie over het PNG-bestand. Als u een Fireworks-afbeelding opent en bewerkt vanuit Dreamweaver, gebruikt Dreamweaver de ontwerpnotitie om het PNG-bronbestand voor dat bestand te zoeken. U bereikt de beste resultaten door het PNG-bronbestand van het Fireworks-bestand en de geëxporteerde bestanden altijd op te slaan in een Dreamweaver-site. U weet dan zeker dat iedere gebruiker die de site deelt, het PNG-bronbestand kan vinden wanneer hij of zij Fireworks start vanuit Dreamweaver.

## Sitebestanden overbrengen met de knop Bestandsbeheer

De knop Bestandsbeheer  (boven in het documentvenster) biedt snelle toegang tot de opdrachten voor bestandsoverdracht. Gebruik deze knop als uw document zich in een Dreamweaver-sitemap bevindt en de site toegang heeft tot een externe server. U kunt Fireworks de map laten herkennen als een site door in het dialoogvenster Sites beheren in Dreamweaver de doelmap (of een bevattende map) in te stellen als de lokale hoofdmap van een site.

**Opmerking:** Voordat u de incheck- en uitcheckopties in Fireworks kunt gebruiken, selecteert u de optie Het in- en uitchecken van bestanden inschakelen voor de Dreamweaver-site waarin het document zich bevindt.

**Ophalen** De externe versie van het bestand wordt gekopieerd naar de lokale site en het lokale bestand wordt overschreven door de externe versie.

**Uitchecken** Het bestand wordt uitgecheckt en het lokale bestand wordt overschreven door de externe versie.

**Plaatsen** De lokale versie van het bestand wordt gekopieerd naar de externe site en het externe bestand wordt overschreven door de lokale versie.

**Inchecken** Het lokale bestand wordt uitgecheckt en het externe bestand wordt overschreven door de lokale versie.

**Uitchecken ongedaan maken** Het uitchecken van het lokale bestand wordt ongedaan gemaakt, het lokale bestand wordt ingecheckt en wordt overschreven door de externe versie.

**Opmerking:** de opdrachten voor bestandsbeheer zijn alleen ingeschakeld in Fireworks als uw document zich in een Dreamweaver-sitemap bevindt en er een externe server is gedefinieerd. De opdrachten voor bestandsbeheer in Fireworks kunnen alleen worden gebruikt voor bestanden die zich bevinden in sites die gebruikmaken van verbinding via een lokale server of die toegang hebben tot de webserver via een netwerk of FTP. Bestanden in sites die gebruikmaken van verbinding via SFTP of methoden van derden, zoals SourceSafe, WebDAV en RDS, kunnen niet vanuit Fireworks worden overgebracht van en naar de externe server.

## Werken met HomeSite, GoLive en andere HTML-editors

Fireworks en HomeSite® zijn nauw met elkaar geïntegreerd, zodat u Fireworks vanuit HomeSite kunt starten om grafische webbestanden te bewerken. Als u Fireworks afsluit, worden de wijzigingen die u hebt aangebracht automatisch toegepast op de geplaatste afbeelding in HomeSite. Samen bieden de twee toepassingen een gestroomlijnde workflow voor het bewerken van grafische webbestanden in HTML-pagina's.

### Fireworks-afbeeldingen plaatsen in HomeSite

Nadat u GIF- of JPEG-afbeeldingen exporteert uit Fireworks, kunt u ze invoegen in een HomeSite-document.

- 1 Sla uw document op in HomeSite (zodat relatieve paden naar afbeeldingen kunnen worden gemaakt).
- 2 Zoek in het venster Resources de Fireworks-afbeelding die u wilt exporteren en selecteer de afbeelding.
- 3 Ga op een van de volgende manieren te werk om de Fireworks-afbeelding in te voegen in het HomeSite-document:
  - Sleep het bestand van het venster Resources naar de gewenste locatie in de HTML-code op het tabblad Edit van het documentvenster.
  - Plaats op het tabblad Edit van het documentvenster het invoegpunt op de plaats waar u de Fireworks-afbeelding wilt invoegen en klik met de rechtermuisknop op het bestand in het venster Resources en kies Insert as Link.

Er wordt een koppeling naar de Fireworks-afbeelding gemaakt in de HTML-code. Klik op het tabblad Browse om een voorvertoning van de afbeelding weer te geven in het HomeSite-document.



## Fireworks-HTML plaatsen in HomeSite

**Opmerking:** voordat u Fireworks-HTML exporteert, kopieert of bijwerkt voor gebruik in HomeSite, dient u het HTML-type in te stellen op Algemeen in het dialoogvenster HTML instellen.

Zie de Help van Fireworks voor meer informatie.

## Fireworks HTML exporteren naar HomeSite

Bij het exporteren van HTML uit Fireworks worden een HTML-bestand en bijbehorende afbeeldingsbestanden gegenereerd op de locatie die u opgeeft. Vervolgens kunt u het HTML-bestand openen in HomeSite en het bestand verder bewerken.

- ❖ Exporteer uw document naar HTML in Fireworks en open het geëxporteerde bestand in HomeSite met de optie File > Open.

## Fireworks-HTML kopiëren naar het Klembord voor gebruik in HomeSite

Kopieer in Fireworks gegenereerde HTML vanuit Fireworks naar het Klembord en plak de HTML rechtstreeks in een HomeSite-document. Alle benodigde afbeeldingen worden gekopieerd naar een door u opgegeven locatie.

- ❖ Kopieer HTML naar het Klembord in Fireworks en plak de HTML in een nieuw HomeSite-document.

## Code uit een geëxporteerd Fireworks-bestand kopiëren en plakken in HomeSite

- ❖ Exporteer een HTML-bestand uit Fireworks en kopieer en plak de gewenste code in een bestaand HomeSite-document.

## Fireworks-HTML die is geëxporteerd naar HomeSite bijwerken

- ❖ Gebruik de opdracht HTML bijwerken in Fireworks.

## Fireworks-afbeeldingen bewerken in HomeSite

- 1 Sla het document op in HomeSite.
- 2 Ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Klik met de rechtermuisknop op het afbeeldingsbestand op een van de tabbladen Files in het venster Resources.
  - Klik met de rechtermuisknop op de afbeelding op het tabblad Thumbnails in het venster Results.
  - Klik met de rechtermuisknop op de bijbehorende `img`-tag in de HTML-code op het tabblad Edit van het documentvenster.

- 3 Selecteer Edit In Fireworks in het pop-upmenu.

Als Fireworks nog niet is geopend, wordt dit programma gestart in HomeSite.

- 4 Geef indien nodig op of een Fireworks-bronbestand moet worden gezocht voor de geplaatste afbeelding. Raadpleeg de Help van Fireworks voor meer informatie over PNG-bronbestanden in Fireworks.
- 5 Bewerk de afbeelding in Fireworks.

In het documentvenster wordt aangegeven dat u een Fireworks-afbeelding uit een andere toepassing bewerkt.
- 6 Klik op Gereed in het documentvenster wanneer u klaar bent met het bewerken van de afbeelding.

De bijgewerkte afbeelding wordt weer naar HomeSite geëxporteerd en het PNG-bronbestand wordt opgeslagen als een bronbestand is geselecteerd.

## Werken met GoLive en andere HTML-editors

Fireworks genereert pure HTML die kan worden gelezen door alle HTML-editors. Fireworks kan ook HTML-inhoud importeren. Met deze functie kunt u vrijwel elk HTML-document openen en bewerken in Fireworks.

U kunt Fireworks-HTML kopiëren en exporteren naar GoLive net zoals u dat kunt doen met de meeste andere HTML-editors. Het enige verschil is dat u GoLive HTML moet kiezen als de HTML-stijl voordat u de HTML vanuit Fireworks exporteert of kopieert.

**Opmerking:** *de stijl GoLive HTML biedt geen ondersteuning voor pop-upmenucode. Als uw Fireworks-document pop-upmenu's bevat, kiest u Algemene HTML als de HTML-stijl voordat u de HTML exporteert.*

## Werken met Flash

- U kunt in een handomdraai Fireworks-vectoren, -bitmaps, -animaties en -afbeeldingen voor meerdere knopstatussen importeren, kopiëren of exporteren voor gebruik in Adobe Flash®.
- Vanuit Flash wordt TLF-tekst als een lege bitmapafbeelding gekopieerd in Fireworks (uitgevoerd onder Windows). TLF-tekst converteren naar ASCII-tekst en deze importeren in Fireworks.
- Dankzij de functie Starten en bewerken kunt u Fireworks-afbeeldingen gemakkelijk bewerken in Flash. Als u Flash gebruikt, worden de voorkeuren voor Starten en bewerken die u in Fireworks hebt ingesteld, altijd toegepast.
- De stijl Flash HTML biedt geen ondersteuning voor pop-upmenucode. Het gedrag van Fireworks-knoppen en andere soorten interactiviteit worden niet geïmporteerd naar Flash.

## Fireworks-afbeeldingen plaatsen in Flash

Door een Fireworks PNG-bestand te importeren of te kopiëren, hebt u de meeste controle over de manier waarop afbeeldingen en animaties aan Flash worden toegevoegd. U kunt ook JPEG-, GIF-, PNG- en SWF-bestanden importeren die zijn geëxporteerd vanuit Fireworks.

**Opmerking:** *bij het importeren of kopiëren en plakken van Fireworks-afbeeldingen in Flash gaan bepaalde kenmerken, zoals structuren en actieve filters, verloren. Het is niet mogelijk een verloopeffect voor contouren uit Fireworks te importeren of te kopiëren en plakken in een Flash-document. Flash biedt bovendien alleen ondersteuning voor effen vullingen, verloopvullingen en standaardlijnen.*

## Fireworks PNG-bestanden importeren in Flash

U kunt Fireworks PNG-bronbestanden rechtstreeks in Flash importeren, zonder de bestanden eerst naar een andere afbeeldingsindeling te hoeven exporteren. Alle Fireworks-vectorafbeeldingen, -bitmapafbeeldingen, -animaties en -afbeeldingen voor meerdere knopstatussen kunnen worden geïmporteerd in Flash.

**Opmerking:** *het gedrag van Fireworks-knoppen en andere soorten interactiviteit worden niet geïmporteerd in Flash, omdat Fireworks-gedrag wordt ingeschakeld door JavaScript dat extern is ten opzichte van de bestandsindeling. Flash maakt gebruik van interne ActionScript-code.*

- 1 Sla het document op in Fireworks.
- 2 Ga naar een open document in Flash.
- 3 (Optioneel) Klik op het hoofdframe en de laag waarin u de Fireworks-inhoud wilt importeren.
- 4 Selecteer File > Import.
- 5 Ga naar het PNG-bestand en selecteer dit.

6 Ga op een van de volgende manieren te werk in het dialoogvenster Import Fireworks Document:

- Selecteer de optie Import As A Single, Flattened Bitmap.
- Selecteer een importoptie in de twee pop-upmenu's.

7 Selecteer hoe u tekst wilt importeren.

8 Klik op OK.

*Opmerking: de selecties in het dialoogvenster Import Fireworks Document worden opgeslagen en gebruikt als standaardinstellingen.*

## Opties voor het importeren van Fireworks-afbeeldingen, vectorobjecten en tekst

### Opties voor het importeren van afbeeldingen

**Import As A Single Flattened Bitmap** Er wordt één, niet-bewerkbare afbeelding geïmporteerd.

**Import All Pages Into New States As Movie Clips** Alle pagina's van het PNG-bestand worden geïmporteerd in een nieuwe Flash-laag die de naam krijgt van het PNG-bestand. Er wordt een hoofdframe gemaakt in de nieuwe laag op de locatie van het actieve frame, de eerste pagina van het PNG-bestand wordt als een filmfragment in dit frame geplaatst en alle andere pagina's worden als filmfragmenten in de daaropvolgende frames geplaatst. De laaghiërarchie en frames in het PNG-bestand blijven behouden.

**Import Page 1 Into Current Frame As Movie Clip** De inhoud van de geselecteerde pagina wordt geïmporteerd als een filmfragment, dat wordt geplaatst in het actieve frame en de actieve laag in het Flash-bestand. De laaghiërarchie en frames in het PNG-bestand blijven behouden.

**Import All Pages Into New Scenes As Movie Clips** Alle pagina's van het PNG-bestand worden geïmporteerd en elke pagina wordt als een filmfragment aan een nieuwe scène toegewezen. Alle lagen en frames op de pagina's blijven behouden. Als het Flash-bestand al scènes bevat, worden de nieuwe scènes bij het importeren na de bestaande scènes ingevoegd.

**Import Page 1 Into New Layer** De geselecteerde pagina wordt geïmporteerd als een nieuwe laag. Frames worden in de tijdlijn geïmporteerd als afzonderlijke frames.

### Opties voor het importeren van vectorobjecten

**Import As Bitmaps To Maintain Appearance** De bewerkbaarheid van vectorobjecten blijft behouden, tenzij de objecten speciale vullingen, lijnen of effecten hebben die niet door Flash worden ondersteund. De vormgeving van dergelijke objecten blijft behouden doordat de objecten in Flash worden omgezet in niet-bewerkbare bitmapafbeeldingen.

**Import As Editable Paths** De bewerkbaarheid van alle vectorobjecten blijft behouden. Als de objecten speciale vullingen, lijnen of effecten hebben die niet door Flash worden ondersteund, zien deze vullingen, lijnen of effecten er mogelijk anders uit nadat ze zijn geïmporteerd.

### Opties voor het importeren van tekst

**Import As Bitmaps To Maintain Appearance** De bewerkbaarheid van tekst blijft behouden, tenzij de tekst speciale vullingen, lijnen of effecten heeft die niet door Flash worden ondersteund. De vormgeving van dergelijke tekst blijft behouden doordat de tekst in Flash wordt omgezet in een niet-bewerkbare bitmapafbeelding.

*Opmerking: Vanuit Flash wordt TLF-tekst als een lege bitmapafbeelding gekopieerd in Fireworks.*

**Keep All Paths Editable** De bewerkbaarheid van alle tekst blijft behouden. Als de tekstobjecten speciale vullingen, lijnen of effecten hebben die niet door Flash worden ondersteund, zien deze objecten er mogelijk anders uit nadat ze zijn geïmporteerd.

## Fireworks-afbeeldingen kopiëren of slepen naar Flash

Als u afbeeldingen wilt kopiëren naar versies van Flash die ouder zijn dan Flash 8, kiest u Bewerken > Padomtrekken kopiëren.

**Opmerking:** wellicht moet u de objecten degroeperen (Wijzigen > Degroeperen) voordat u deze als aparte vectorobjecten in Flash kunt bewerken.

- 1 Selecteer in Fireworks het object of de objecten die u wilt kopiëren.
- 2 Selecteer Bewerken > Kopiëren en kies Kopiëren in het pop-upmenu van Flash.
- 3 Maak een nieuw document in Flash en kies Edit > Paste of sleep het bestand rechtstreeks van Fireworks naar Flash.
- 4 Selecteer in het dialoogvenster Import Fireworks Document een optie bij Into:
  - Current Frame As Movie Clip** De inhoud wordt geïmporteerd als een filmfragment en wordt geplaatst in het actieve frame en de actieve laag in het Flash-bestand. De laaghiërarchie en frames in het PNG-bestand blijven behouden.
  - New Layer** De geplakte inhoud wordt geïmporteerd als een nieuwe laag. Frames worden in de tijdlijn geïmporteerd als afzonderlijke frames.
- 5 Selecteer hoe u vectorobjecten wilt importeren.
- 6 Selecteer hoe u tekst wilt importeren.
- 7 Klik op OK.

**Opmerking:** de selecties in het dialoogvenster Import Fireworks Document worden opgeslagen en gebruikt als standaardinstellingen.

## De structuur van de Flash-bibliotheek

Fireworks-objecten worden geïmporteerd in de map Fireworks Objects in de Flash-bibliotheek. Deze map heeft de volgende structuur:

Map Bestand 1 // Met als naam de Fireworks-bestandsnaam

- Map Pagina 1 // Met als naam de paginanaam (als er sprake is van meer dan één pagina)
  - Pagina 1 // Met als naam de paginanaam
    - — Map Frame 1 // Met als naam de framenaam (als er sprake is van meer dan één frame)
      - — Frame 1 // Met als naam de framenaam
        - — — Symbool 1 in frame 1 // Met een naam op basis van de symboolnaam
        - — — Symbool 2 in frame 1
        - ...
      - — — Map Gedeelde lagen // Gedeelde lagen op frames in pagina 1
        - — — Map Gedeelde laag // Met de naam van de gedeelde laag
        - — — Symbool Gedeelde laag
- Map pagina 2
  - Pagina 2
  - Symbool 1 op pagina 2 (voor een pagina zonder frames)
  - ...

- Map Stramienpagina
  - Stramienpagina
  - Symbool 1 in Stramienpagina
  - ...
  - Map Gedeelde lagen // Gedeelde lagen op pagina's
  - — Map Gedeelde laag // Met de naam van de gedeelde laag
  - — Symbool Gedeelde laag

### Fireworks-symbolen importeren in Flash

Neem bij het importeren van Fireworks-symbolen in Flash de volgende punten in overweging:

- Als een symbool gebruikmaakt van 9-delige schaling, worden de vier segmenthulplijnen geïmporteerd en behouden in Flash. De 9-delige schaling blijft echter niet behouden voor animaties. De geïmporteerde symbolen worden opgeslagen als symbolen in de Flash-bibliotheek.
- "Soft edits" die zijn toegepast op complexe symbolen gaan verloren. De hoofdversie van het symbool wordt geïmporteerd
- Grafisch complexe symbolen worden opgeslagen als een PNG-bestand en een JSF-bestand. Alleen het PNG-bestand wordt geïmporteerd. Als een symbool uit meerdere paden bestaat, worden de paden samengevoegd tot één symbool.
- Als u wilt beschikken over alle functies van complexe symbolen in Flash, vervangt u het symbool door de Flash-versie ervan.

### Zichtbaarheid en vergrendeling behouden

Objecten en lagen die in het PNG-bestand verborgen zijn, worden geïmporteerd in Flash en blijven hier verborgen. Niet-zichtbare delen van een complex grafisch symbool (bijvoorbeeld de knopstatus Boven of Omlaag) worden echter niet geïmporteerd.

Als een laag is vergrendeld of verborgen, nemen alle objecten en sublagen in die lagen de instelling Verborgen of Vergrendeld over, en deze instelling blijft behouden wanneer de objecten of sublagen worden geïmporteerd in Flash.

Als u één pagina importeert in een nieuwe laag in Flash, wordt één laag gemaakt voor de hele pagina en worden alle objecten weergegeven. De zichtbaarheids- en vergrendelingskenmerken blijven niet behouden.

### Ondersteunde Photoshop-laageffecten

**Actieve effecten uit Photoshop - Slagschaduw** Toewijzing is als volgt:

- grootte wordt toegewezen aan vervagenX, vervagenY
- afstand wordt toegewezen aan afstand
- kleur wordt toegewezen aan kleur
- hoek wordt toegewezen aan 180 - (hoek Photoshop-effect)

**Actieve effecten uit Photoshop - Schaduw binnen** Toewijzing is als volgt:

- grootte wordt toegewezen aan vervagenX, vervagenY
- afstand wordt toegewezen aan afstand
- kleur wordt toegewezen aan kleur

- hoek wordt toegewezen aan 180 - (hoek Photoshop-effect)

**Actieve effecten uit Photoshop - Gloed buiten** Toewijzing is als volgt:

- dekking wordt toegewezen aan sterkte
- kleur wordt toegewezen aan kleur
- grootte wordt toegewezen aan vervagenX, vervagenY

**Actieve effecten uit Photoshop - Gloed binnen** Toewijzing is als volgt:

- dekking wordt toegewezen aan sterkte
- kleur wordt toegewezen aan kleur
- grootte wordt toegewezen aan vervagenX, vervagenY
- objecten met andere Photoshop-laageffecten worden omgezet in pixels

### Fireworks-afbeeldingen in andere indelingen exporteren voor gebruik in Flash

U kunt Fireworks-afbeeldingen exporteren als JPEG-, GIF-, PNG- en Adobe Illustrator 8-bestanden (AI-bestanden) en deze vervolgens importeren in Flash.

Hoewel PNG de native bestandsindeling voor Fireworks is, verschillen PNG-afbeeldingsbestanden die u exporteert uit Fireworks van de PNG-bronbestanden die u opslaat in Fireworks. Net als GIF- of JPEG-bestanden, bevatten geëxporteerde PNG-bestanden alleen afbeeldingsgegevens en geen aanvullende gegevens over segmenten, lagen, interactiviteit, actieve filters of andere bewerkbare inhoud.

### Fireworks-afbeeldingen en -animaties exporteren als SWF-bestanden

U kunt Fireworks-afbeeldingen en -animaties exporteren als Flash SWF-bestanden. De instellingen voor de lijngrootte en -kleur blijven behouden als u Weergave behouden kiest in het deelvenster Exportopties Flash SWF-bestanden.

Tijdens het exporteren als SWF-bestand gaat de volgende opmaak verloren: overvloeimodus, lagen, maskers (die zijn toegepast vóór het exporteren), segmentobjecten, afbeeldingen met hyperlinks, gedrag, patroonvullingen en contourverlopen.

- 1 Selecteer Bestand > Opslaan als.
- 2 Geef een bestandsnaam op en kies de doelmap.
- 3 Selecteer de indeling Adobe Flash SWF.
- 4 Klik op Opties. Selecteer een optie bij Objecten:
  - Paden behouden** De bewerkbaarheid van paden blijft behouden. Effecten en opmaak gaan verloren.
  - Weergave behouden** Vectorobjecten worden indien nodig omgezet in bitmapobjecten; de weergave van toegepaste lijnen en vullingen blijft behouden. De bewerkbaarheid gaat verloren.
- 5 Selecteer een optie bij Tekst:
  - Bewerkbaarheid behouden** De bewerkbaarheid van tekst blijft behouden. Effecten en opmaak gaan verloren.
  - Omzetten in paden** Tekst wordt omgezet in paden en aangepaste tekenspatiëring of tussenruimtes die u in Fireworks hebt ingesteld, blijven behouden. De bewerkbaarheid als tekst gaat verloren.
- 6 Stel de kwaliteit van de JPEG-afbeeldingen in met de pop-upschuifregelaar JPEG-kwaliteit.
- 7 Selecteer de frames die u wilt exporteren en geef de beeldsnelheid in seconden op.
- 8 Klik op OK en klik vervolgens op Opslaan in het dialoogvenster Exporteren.

### 8-bits PNG-bestanden met transparantie exporteren

U kunt 32-bits PNG-bestanden met transparantie exporteren door Fireworks PNG-bronbestanden rechtstreeks te importeren in Flash. Als u 8-bits PNG-bestanden met transparantie wilt exporteren, volgt u de onderstaande procedure:

- 1 Kies in Fireworks de optie Venster > Optimaliseren om het deelvenster Optimaliseren te openen.
- 2 Selecteer PNG 8 bij Bestandsindeling voor export en kies Alfatransparantie in het pop-upmenu Transparantie.
- 3 Selecteer Bestand > Exporteren.
- 4 Selecteer Alleen afbeeldingen in het pop-upmenu Opslaan als type.
- 5 Geef een naam op voor het bestand en sla het op.

### Geëxporteerde Fireworks-afbeeldingen en -animaties importeren in Flash

- 1 Maak een nieuw document in Flash.

**Opmerking:** als u een Fireworks-afbeelding importeert in een bestaand Flash-bestand, maakt u een nieuwe laag in Flash.

- 2 Selecteer File > Import en zoek het afbeeldings- of animatiebestand.
- 3 Klik op Open om het bestand te importeren.

## Afbeeldingen in Flash bewerken met Fireworks

Dankzij de integratie van de functie Starten en bewerken, kunt u Fireworks gebruiken om een afbeelding te wijzigen die u in Flash hebt geïmporteerd, zelfs als deze afbeelding niet uit Fireworks is geëxporteerd.

**Opmerking:** in Fireworks gemaakte PNG-bestanden die in Flash zijn geïmporteerd vormen een uitzondering: het PNG-bestand moet in dat geval zijn geïmporteerd als een samengevoegde bitmapafbeelding.

Als de afbeelding is geëxporteerd vanuit Fireworks en u het oorspronkelijke PNG-bestand hebt opgeslagen, kunt u het PNG-bestand in Fireworks bewerken vanuit Flash. Als u terugkeert naar Flash, worden zowel het PNG-bestand als de afbeelding in Flash bijgewerkt.

- 1 Klik in Flash met de rechtermuisknop (Windows) of terwijl u Control ingedrukt houdt (Mac OS) op het afbeeldingsbestand in het deelvenster Documentbibliotheek.
- 2 Selecteer Edit With Fireworks in het pop-upmenu.

**Opmerking:** als Edit with Fireworks niet wordt weergegeven in het pop-upmenu, kiest u Edit With en kiest u Fireworks.

- 3 Klik op Yes in het vak Find Source om het originele PNG-bestand voor uw Fireworks-afbeelding te zoeken en klik op Open.
- 4 Bewerk de afbeelding en klik op Gereed als u klaar bent.

In Fireworks wordt een nieuw afbeeldingsbestand geëxporteerd naar Flash en wordt het oorspronkelijke PNG-bestand opgeslagen.

### Meer Help-onderwerpen

[“Voorkeuren voor Starten en bewerken”](#) op pagina 313

## Werken met Illustrator

Vectorafbeeldingen kunnen eenvoudig worden gedeeld tussen Fireworks en Adobe Illustrator®. De weergave van objecten kan per toepassing echter variëren, omdat Fireworks niet over alle functies van alle toepassingen voor vectorafbeeldingen beschikt.

### Werken met Illustrator

Fireworks biedt ondersteuning voor het importeren van bestanden die zijn gemaakt in Illustrator (AI) CS2 of hoger, met opties voor het behoud van veel aspecten van de geïmporteerde bestanden, waaronder lagen en patronen. Gekoppelde afbeeldingen worden echter niet geïmporteerd.

U kunt Illustrator-afbeeldingen in Fireworks importeren voor verdere bewerking en weboptimalisatie. U kunt Illustrator-bestanden ook exporteren vanuit Fireworks.

Bij het importeren van Illustrator-bestanden in Fireworks blijven de volgende kenmerken behouden:

**Bézier-punten** Het aantal Bézier-punten en de positie hiervan blijven behouden.

**Kleuren** Kleuren blijven zo goed mogelijk behouden bij het importeren van AI-inhoud naar Fireworks. Fireworks ondersteunt alleen het RGB-schema. Andere schema's dan het RGB-schema worden automatisch omgezet in 8-bits RGB voordat ze worden geïmporteerd in Fireworks.

**Tekstkenmerken:** Kopieer naadloos tekst van Illustrator naar Fireworks zonder wijzigingen aan de vormgeving van de tekst.

Wanneer u tekst importeert, blijft in Illustrator het volgende behouden:

- Lettertype
- Grootte
- Kleur
- Vet
- Cursief
- Uitlijning (links, rechts, in het midden, uitvullen)
- Tekstrichting (horizontaal, verticaal van links naar rechts, verticaal van rechts naar links)
- Letterspatiëring
- Tekenpositie (normaal, superscript, subscript)
- Automatische tekenspatiëring
- Paarsgewijze tekenspatiëring



*Als u bepaalde tekst snel in een Illustrator-bestand wilt importeren, kopieert u de tekst rechtstreeks naar Fireworks. Alle tekstkenmerken van gekopieerde tekst blijven behouden.*

**Verloopvullingen** Verlopen worden geïmporteerd als verlopen die in Fireworks zijn gemaakt. Alle grafiekpunten van het verloop blijven behouden. Dekkingswaarden die aan de verloopvullingen zijn gekoppeld, blijven ook behouden tijdens het importeren.

**Afbeeldingen** Illustrator AI-bestanden kunnen geplaatste bestanden bevatten van de volgende typen: PDF, BMP, EPS, GIF, JPEG, JPEG2000, PICT, PCX, PCD, PSD, PXR, PNG, TGA en TIFF. Ingesloten afbeeldingen worden naar Fireworks overgebracht als afbeeldingen die zijn omgezet in pixels. In Fireworks kunnen echter geen Illustrator AI-bestanden worden geopend die gekoppelde afbeeldingen zoals EPS en AI bevatten.



**Uitknipmaskers** Fireworks ondersteunt het importeren van uitknipmaskers met paden en samengestelde paden op basisniveau.

**Lijnen met vulling** Lijnen met vulling worden geïmporteerd als afzonderlijke tekenobjecten.

**Effen vullingen** Paden met vulling worden geïmporteerd als afzonderlijke tekenobjecten.

**Samengestelde paden** Samengestelde paden worden geïmporteerd als afzonderlijke tekenobjecten.

**Groepen** De groep blijft behouden en de afzonderlijke groepsobjecten worden geïmporteerd als tekenobjecten.

**Grafieken** Grafieken worden geïmporteerd als groepen, waarbij de speciale bewerkbaarheid van grafieken verloren gaat.

**Primitieven** Illustrator-primitieven zijn paden en worden dus niet geïmporteerd als Fireworks-primitieven.

**Patronen** Patronen worden geïmporteerd als afzonderlijke tegels. Deze tegels worden geïmporteerd als een native (eigen) patroon in Fireworks en het patroon wordt toegewezen aan het tekenobject.

**Penseelstreken** Penseelstreken worden geïmporteerd als meerdere groepen (één groep per gesloten pad).

**Symbolen** Symbolen worden geïmporteerd als normale groepsobjecten.

**Transparantie** De dekking van objecten wordt correct geïmporteerd in Fireworks en de transparantie-instellingen van objecten behouden hierbij de waarden die oorspronkelijk in Illustrator zijn ingesteld.

**Sublagen** Fireworks importeert alle sublagen als native Fireworks-sublagen.

## Illustrator-bestanden importeren die meerdere tekengebieden bevatten

U kunt een Illustrator -bestand met meerdere tekengebieden openen door een van de volgende handelingen uit te voeren:

**Het Illustrator -bestand importeren in Fireworks** Gebruik de optie Bestand > Importeren om Adobe Illustrator-bestanden met meerdere tekengebieden te importeren wanneer u tekengebieden afzonderlijk wilt importeren.

Wanneer u een Adobe Illustrator -bestand importeert dat meerdere tekengebieden bevat, wordt het menu Pagina ingeschakeld in het dialoogvenster Opties voor vectorbestanden. Selecteer in het menu Pagina het tekengebied dat u wilt importeren. Elk tekengebied in Illustrator wordt toegewezen aan een pagina in Fireworks. Tekengebied 1, 2 en 3 in het Adobe Illustrator-bestand worden bijvoorbeeld weergegeven als 1, 2 en 3 in het menu Pagina.

**Het Illustrator -bestand openen in Fireworks** Als u alle tekengebieden in een Illustrator-bestand wilt openen, selecteert u Bestand > Openen en opent u het Illustrator-bestand dat de tekengebieden bevat. Aangezien alle tekengebieden als afzonderlijke pagina's worden geïmporteerd, zijn de opties voor bestandomzetting uitgeschakeld in het dialoogvenster Opties voor vectorbestanden.

*Opmerking: opties voor vectorbestanden is uitgeschakeld wanneer u Illustrator-bestanden vanuit oudere versies dan CS3 en Illustrator-bestanden met één tekengebied importeert.*

## Werken met Photoshop

U kunt in Fireworks native Photoshop-bestanden (PSD-bestanden) importeren, waarbij veel Photoshop-kenmerken behouden blijven. U kunt ook Fireworks-afbeeldingen exporteren naar Photoshop en de afbeeldingen vervolgens uitvoerig bewerken.

## Photoshop-afbeeldingen plaatsen in Fireworks

U kunt Photoshop-afbeeldingen plaatsen in Fireworks met de opdrachten Bestand > Importeren en Bestand > Openen of door de bestanden naar het canvas te slepen. Met de opdracht Importeren hebt u toegang tot unieke opties voor de achtergrondlaag en laagmappen. Als u echter de opdracht Openen gebruikt of de bestanden sleept, hebt u toegang tot opties voor hulplijnen en frames.

### Meer Help-onderwerpen

[“Voorkeuren voor het importeren en openen van Photoshop-bestanden”](#) op pagina 312

## Omgezette en niet-ondersteunde Photoshop-kenmerken in Fireworks

Wanneer u een Photoshop-bestand opent of importeert, zet Fireworks de afbeelding om in de PNG-indeling. Daarbij wordt gebruik gemaakt van de door u opgegeven importvoorkeuren. (Zie [“Voorkeuren voor het importeren en openen van Photoshop-bestanden”](#) op pagina 312.)

- Afzonderlijke laagmaskers worden omgezet in Fireworks-objectmaskers. Groepmaskers worden niet ondersteund.
- Uitknipmaskers worden omgezet in objectmaskers, maar de vormgeving ervan verandert enigszins. Schakel de voorkeur voor uitknipmaskers in als u de vormgeving wilt behouden. De bewerkbaarheid gaat dan verloren.
- Overvloeimodi voor lagen worden omgezet in overvloeimodi voor Fireworks-objecten, als er overeenkomende modi bestaan.
- Laageffecten blijven standaard behouden. Selecteer de voorkeur voor laageffecten als u deze effecten liever wilt omzetten in overeenkomende actieve filters. De vormgeving van vergelijkbare effecten en filters kan echter enigszins afwijken.
- Het eerste alfakanaal in het deelvenster Kanalen wordt omgezet in transparante gebieden in de Fireworks-afbeelding. Fireworks biedt geen ondersteuning voor meerdere Photoshop-alfakanalen.
- Alle Photoshop-kleurdiepten en -kleurmodi worden omgezet in 8-bits RGB.

## Photoshop-afbeeldingen slepen naar, openen of importeren in Fireworks

Elke afbeelding die u sleept, opent of importeert wordt een nieuw bitmapobject.

**Opmerking:** in Windows moeten Photoshop-bestandsnamen een PSD-extensie hebben, anders kan Fireworks dit bestandstype niet herkennen.

- 1 Ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Sleep een Photoshop-afbeelding of -bestand naar een geopend Fireworks-document.
  - Selecteer Bestand > Openen of Bestand > Importeren en ga naar een Photoshop-bestand (PSD).
- 2 Klik op Openen.
- 3 Er wordt een dialoogvenster weergegeven waarin u opties voor de afbeelding kunt opgeven. Stel de gewenste opties in en klik op OK.
- 4 Als u de opdracht Bestand > Importeren hebt gebruikt, neemt de cursor de vorm aan van een omgekeerde L. Klik op het canvas op het punt waar u de linkerbovenhoek van de afbeelding wilt plaatsen.

### Meer Help-onderwerpen

[“Voorkeuren voor het importeren en openen van Photoshop-bestanden”](#) op pagina 312

## Importopties voor Photoshop-bestanden

Als u een Photoshop-bestand importeert of opent in Fireworks, wordt een dialoogvenster weergegeven waarin u kunt opgeven hoe u de afbeelding wilt importeren. De opties die u selecteert, bepalen de weergave en bewerkbaarheid van geïmporteerde bestanden.

- 1 Geef de afmetingen van de afbeelding op in pixels of procenten en stel de pixelresolutie in. Selecteer Verhoudingen beperken als u de actieve verhouding tussen hoogte en breedte wilt behouden.
- 2 Als het Photoshop-bestand laagstellingen bevat, geeft u op welke versie van de afbeelding moet worden geïmporteerd. Selecteer Voorvertoning tonen als u een voorbeeld van de geselecteerde samenstelling wilt bekijken. Het tekstvak Opmerkingen bevat opmerkingen uit het Photoshop-bestand.
- 3 Kies in het onderste pop-upmenu hoe de Photoshop-afbeelding moet worden geopend in Fireworks:

**Vormgeving Laagbewerkbaarheid behouden** De laagstructuur en tekstbewerkbaarheid worden zoveel mogelijk behouden zonder dat dit ten koste gaat van de weergave van de afbeelding. Als het bestand functies bevat die niet door Fireworks worden ondersteund, wordt de weergave van het document in Fireworks behouden door de lagen samen te voegen en om te zetten in pixels. Hieronder vindt u een aantal voorbeelden:

- CMYK-lagen, aanpassingslagen en lagen die gebruikmaken van een optie voor uitnemen, worden samengevoegd met onderliggende lagen.
- Lagen met niet-ondersteunde laageffecten worden mogelijk samengevoegd. (Dit hangt af van de overvloedmodus van de laag en de aanwezigheid van transparante pixels.)

**Vormgeving Photoshop-laag behouden** Alle objecten op elke Photoshop-laag worden samengevoegd en elke Photoshop-laag wordt omgezet in een bitmapobject. Met deze optie kunnen de Photoshop-lagen niet worden bewerkt in Fireworks. Laaggroepen blijven echter wel behouden.

**Aangepaste voorkeuren gebruiken** Het bestand wordt geïmporteerd op basis van de aangepaste instellingen voor bestandsconversie die u hebt opgegeven in het dialoogvenster Voorkeuren. (Zie “[Voorkeuren voor het importeren en openen van Photoshop-bestanden](#)” op pagina 312.)

**Photoshop-lagen samenvoegen tot één afbeelding** Het Photoshop-bestand wordt geïmporteerd als een samengevoegde afbeelding zonder lagen. In het omgezette bestand blijven afzonderlijke objecten niet behouden. De dekking blijft behouden, maar kan niet worden bewerkt.

- 4 Als u de opdracht Bestand > Importeren hebt gebruikt, zijn de volgende opties beschikbaar:

**Inclusief achtergrondlaag** Objecten op de achtergrondlaag van de afbeelding worden geïmporteerd.

**Importeren in nieuwe map** De afbeelding wordt geïmporteerd in een nieuwe laagmap met de naam Photoshop Import.

- 5 Als u de opdracht Bestand > Openen hebt gebruikt of het Photoshop-bestand naar Fireworks hebt gesleept, zijn de volgende opties beschikbaar:

**Inclusief hulplijnen** De Photoshop-hulplijnen blijven op de originele posities staan.

**Lagen omzetten in frames** Elke Photoshop-laaggroep wordt in een eigen, afzonderlijk frame geplaatst.

## Tekst importeren uit Photoshop



*Als u bepaalde tekst in een Photoshop-bestand snel wilt importeren, kopieert u de tekst rechtstreeks naar Fireworks. Alle tekstkenmerken van gekopieerde tekst blijven behouden.*

Als u Photoshop-bestand met tekst importeert, controleert Fireworks of de benodigde lettertypen op uw systeem zijn geïnstalleerd. Als de lettertypen niet worden aangetroffen, wordt u gevraagd of u de lettertypen wilt vervangen of de vormgeving ervan wilt behouden.

Als op de tekst in uw Photoshop-bestand effecten zijn toegepast die door Fireworks worden ondersteund, worden de effecten toegepast in Fireworks. Fireworks en Photoshop passen effecten echter op een verschillende manier toe en hierdoor kunnen de effecten er in iedere toepassing anders uitzien.

Als Photoshop 6- of 7-bestanden met tekst worden geopend of geïmporteerd in Fireworks en de optie voor het behouden van de vormgeving is geselecteerd, wordt een in het cachegeheugen geplaatst beeld van de tekst weergegeven, zodat de vormgeving ervan identiek is aan die in Photoshop. Zodra de tekst wordt bewerkt, wordt het beeld uit het cachegeheugen vervangen door de daadwerkelijke tekst. De vormgeving van de tekst kan afwijken van die van de originele tekst. De gegevens over de originele lettertypen zijn echter opgeslagen in het PNG-bestand, dus u kunt de originele lettertypen gebruiken als deze op uw systeem zijn geïnstalleerd.

**Opmerking:** u kunt geen tekst in de indeling Photoshop 6 of 7 exporteren uit Fireworks. Als u een document met tekst uit Photoshop 6 of 7 bewerkt en u exporteert het document weer naar Photoshop, wordt het bestand geëxporteerd in de indeling Photoshop 5.5. Als u echter geen wijzigingen in de tekst aanbrengt, wordt het bestand geëxporteerd in de indeling Photoshop 6.

### Meer Help-onderwerpen

“[Voorkeuren voor het importeren en openen van Photoshop-bestanden](#)” op pagina 312

### Photoshop-verlopen importeren/exporteren

De kwaliteit van het verloop na het importeren en exporteren is afhankelijk van het type verloop. De kleur en de dekking van de verlopen kunnen enigszins afwijken.

Verloop	Importkwaliteit
Lineair	Bijna perfect.
Radiaal	Bijna perfect.
Gereflecteerd	Bijna perfect.
Ruit	Bijna exacte overeenkomst (toegewezen aan rechthoekig)
Hoek	Bijna exacte overeenkomst (toegewezen aan kegelvormig)

Verloop	Exportkwaliteit
Lineair	Bijna perfect.
Radiaal	Bijna perfect.
Balken	Bijna perfect.
Rechthoekig	Bijna exacte overeenkomst (toegewezen aan ruit)
Kegelvormig	Bijna exacte overeenkomst (toegewezen aan hoek)
Ovaal	Bijna exacte overeenkomst (toegewezen aan radiaal)
Rimpels	Bijna exacte overeenkomst (toegewezen aan radiaal)
Exploderende ster	Imperfecte overeenkomst (toegewezen aan exploderende vorm)
Omtrek, satijn, golven	Imperfecte overeenkomst (toegewezen aan lineair)

## Vormgeving van aanpassingslaag behouden na het importeren

Wanneer u een PSD-bestand importeert dat een aanpassingslaag bevat, blijft de vormgeving van de afzonderlijke lagen behouden na het importeren.

- 1 Selecteer Photoshop importeren/openen in het dialoogvenster Voorkeuren.
- 2 Selecteer Vormgeving van aangepaste lagen behouden.

## Vormgeving van aangepaste lagen behouden

Wanneer u een PSD-bestand importeert dat een aanpassingslaag bevat, blijft de vormgeving van de afzonderlijke lagen behouden na het importeren. Selecteer Aangepaste Voorkeuren-instellingen in het dialoogvenster.

## Photoshop-filters en -plug-ins gebruiken

U kunt gebruikmaken van een groot aantal filters en plug-ins uit Photoshop en van andere leveranciers via het venster Actieve filters of het menu Filters.

**Opmerking:** Fireworks biedt ondersteuning voor plug-ins en filters voor Photoshop 5.5 en ouder. Raadpleeg voor meer informatie <http://www.fireworkszone.com/g-2-536>. Plug-ins en filters uit Photoshop 6 of later zijn niet compatibel met Fireworks.

## Photoshop-plug-ins inschakelen via het dialoogvenster Voorkeuren

- 1 Kies Bewerken > Voorkeuren (Windows) of Fireworks > Voorkeuren (Mac OS).
- 2 Klik op de categorie Plug-ins.
- 3 Selecteer Photoshop-plug-ins.

Het dialoogvenster Een map selecteren (Windows) of Een map kiezen (Mac OS) wordt geopend.

**Opmerking:** klik op Bladeren als het dialoogvenster niet wordt geopend.

- 4 Ga naar de map waarin de filters en plug-ins van Photoshop of van de andere leveranciers zijn geïnstalleerd en klik op Selecteren (Windows) of Kiezen (Mac OS).
- 5 Klik op OK om het venster Voorkeuren te sluiten.
- 6 Start Fireworks opnieuw.

## Meer Help-onderwerpen

“[Voorkeuren voor plug-ins](#)” op pagina 313


## Photoshop-plug-ins inschakelen via het venster Actieve filters

- 1 Selecteer een vectorobject, bitmapobject of tekstblok op het canvas en klik op de plusknop (+) naast de naam Filters in de eigenschappencontrole.
- 2 Selecteer Opties > Plug-ins zoeken in het pop-upmenu.
- 3 Ga naar de map waarin de filters en plug-ins van Photoshop of van de andere leveranciers zijn geïnstalleerd en klik op Selecteren (Windows) of Kiezen (Mac OS). Klik op OK als u wordt gevraagd of u Fireworks opnieuw wilt starten.
- 4 Start Fireworks opnieuw om de filters en plug-ins te laden.

**Opmerking:** u kunt plug-ins ook rechtstreeks in de map Plug-ins van Fireworks installeren.

## Fireworks-afbeeldingen plaatsen in Photoshop

Fireworks biedt uitgebreide ondersteuning voor het exporteren van bestanden in de Photoshop-indeling (PSD). Een Fireworks-afbeelding die naar Photoshop is geëxporteerd, behoudt dezelfde bewerkbaarheid als andere Photoshop-afbeeldingen als deze weer wordt geopend in Fireworks. Gebruikers van Photoshop kunnen werken met hun afbeelding in Fireworks en de afbeelding vervolgens verder bewerken in Photoshop.

 *U kunt de PSD-opslagextensie gebruiken om de pagina's en frames in uw Fireworks-document snel te exporteren als afzonderlijke PSD-bestanden. Deze extensie is beschikbaar via*

[http://www.adobe.com/go/learn\\_fw\\_psdsave\\_nl](http://www.adobe.com/go/learn_fw_psdsave_nl)

### Een bestand exporteren in de Photoshop-indeling

- 1 Selecteer Bestand > Opslaan als.
- 2 Geef het bestand een naam en kies Photoshop PSD in het menu Opslaan als.
- 3 Klik op Opties om vooraf ingestelde opties voor het exporteren van objecten, effecten en tekst op te geven. Kies vervolgens een van de vooraf ingestelde opties uit het menu Instellingen.

**Bewerkbaarheid boven weergave behouden** Objecten worden omgezet in lagen, effecten blijven bewerkbaar en tekst wordt omgezet in bewerkbare Photoshop-tekstlagen. Selecteer deze optie als u de afbeelding uitgebreid wilt gaan bewerken in Photoshop en u de exacte weergave van de Fireworks-afbeelding niet hoeft te behouden.

**Fireworks-weergave behouden** Elk object wordt omgezet in een aparte Photoshop-laag, en effecten en tekst kunnen niet worden bewerkt. Selecteer deze optie als u controle over de Fireworks-objecten in Photoshop wilt behouden, terwijl u ook de oorspronkelijke weergave van de Fireworks-afbeelding wilt handhaven.

**Kleiner Photoshop-bestand** Elke laag wordt samengevoegd tot een volledig weergegeven afbeelding. Selecteer deze optie als u een bestand met een groot aantal Fireworks-objecten exporteert.

**Aangepast** Met deze optie kunt u specifieke instellingen voor objecten, effecten en tekst opgeven.

- 4 Klik op Opslaan om het Photoshop-bestand te exporteren.

***Opmerking:** in Photoshop 5.5 en ouder kunnen geen bestanden worden geopend die meer dan 100 lagen bevatten. Als het Fireworks-document dat u exporteert meer dan 100 objecten bevat, moet u objecten verwijderen of samenvoegen.*

### Instellingen voor Photoshop-export aanpassen

- 1 Kies Photoshop PSD als bestandstype in het dialoogvenster Opslaan als en klik op Opties.
- 2 Kies Aangepast in het pop-upmenu Instellingen.
- 3 Kies een van de volgende opties in het pop-upmenu Objecten:

**Omzetten in Photoshop-lagen** Afzonderlijke Fireworks-objecten worden omgezet in Photoshop-lagen en Fireworks-maskers worden omgezet in Photoshop-laagmaskers.

**Elke Fireworks-laag samenvoegen** Alle objecten op elke Fireworks-laag worden samengevoegd en elke Fireworks-laag wordt een laag in Photoshop. Als u deze optie selecteert, kunt u de Fireworks-objecten niet bewerken in Photoshop. Ook gaan bepaalde functies, zoals overvloeimodi, die aan de Fireworks-objecten zijn gekoppeld verloren.

- 4 Kies een van de volgende opties in het pop-upmenu Effecten:

**Bewerkbaarheid behouden** Actieve filters uit Fireworks worden omgezet in het Photoshop-equivalent. Als de effecten geen deel uitmaken van Photoshop, worden ze genegeerd.

**Effecten renderen** Effecten worden samengevoegd in de bijbehorende objecten. Met deze optie blijft de weergave van de effecten behouden, maar u kunt de effecten niet bewerken in Photoshop.

5 Kies een van de volgende opties in het pop-upmenu Tekst:

**Bewerkbaarheid behouden** Tekst wordt omgezet in een bewerkbare Photoshop-laag. Tekstopmaak die niet wordt ondersteund door Photoshop gaat verloren.

**Tekst renderen** Tekst wordt omgezet in een afbeeldingsobject. Met deze optie blijft de weergave van de tekst behouden, maar u kunt de tekst niet bewerken in Photoshop.

## Werken met Director

U kunt afbeeldingen en interactieve inhoud exporteren van Fireworks naar Director®. Dit betekent dat gebruikers van Director kunnen profiteren van de Fireworks-functies voor optimalisatie en grafisch ontwerp zonder dat dit ten koste gaat van de kwaliteit.

- Bij het exporteren blijven het gedrag en de segmenten van de afbeelding behouden.
- U kunt afbeeldingen met segmenten en rollovers exporteren.

*Opmerking: de stijl Director HTML biedt geen ondersteuning voor pop-upmenucode.*

### Fireworks-bestanden plaatsen in Director

In Director kunnen samengevoegde afbeeldingen uit Fireworks, zoals JPEG- en GIF-afbeeldingen, worden geïmporteerd. Daarnaast kunnen 32-bits PNG-afbeeldingen met transparantie worden geïmporteerd. Inhoud met segmenten, interactieve elementen en animaties kan in Director worden geïmporteerd als Fireworks HTML.

Raadpleeg de Help van Fireworks voor informatie over het exporteren van samengevoegde Fireworks-afbeeldingen, zoals JPEG- en GIF-afbeeldingen.

### 32-bits PNG-afbeeldingen met transparantie exporteren

- 1 Kies in Fireworks de opdracht Venster > Optimaliseren, wijzig de bestandsindeling voor export in PNG 32 en stel Maskerkleur in op Transparant.
- 2 Selecteer Bestand > Exporteren.
- 3 Selecteer Alleen afbeeldingen in het pop-upmenu Opslaan als type.
- 4 Geef een naam op voor het bestand en sla het op.

### Fireworks-inhoud met lagen en segmenten exporteren naar Director

Door Fireworks-segmenten te exporteren naar Director, kunt u inhoud met segmenten en interactieve inhoud (zoals knoppen en rollover-afbeeldingen) exporteren. Door lagen te exporteren naar Director, kunt u Fireworks-inhoud met lagen (zoals animaties) exporteren.

- 1 Selecteer in Fireworks de opdracht Bestand > Exporteren.
- 2 Voer in het dialoogvenster Exporteren een bestandsnaam in en kies een doelmap.
- 3 Selecteer Director in het pop-upmenu Opslaan als.
- 4 Selecteer een optie bij Bron:

**Fireworks-lagen** Elke laag in het document wordt geëxporteerd. Selecteer deze optie als u inhoud met lagen of een animatie exporteert.

**Fireworks-segmenten** De segmenten in het document worden geëxporteerd. Selecteer deze optie als u inhoud met segmenten of interactieve inhoud, zoals rollover-afbeeldingen en knoppen, exporteert.

- 5 Selecteer Afbeeldingen bijsnijden als u de geëxporteerde afbeeldingen automatisch wilt laten bijsnijden, zodat de objecten op elk frame passen.
- 6 Selecteer Afbeeldingen in submap plaatsen als u afbeeldingen in een map wilt opslaan.

### Een samengevoegde Fireworks-afbeelding importeren in Director

- 1 Kies in Director de opdracht File > Import.
- 2 Navigeer naar het gewenste bestand en klik op Import.
- 3 (Optioneel) Wijzig opties in het dialoogvenster Image Options. Zie *Director*gebruiken voor informatie over elke optie.
- 4 Klik op OK om de geïmporteerde afbeelding in de cast weer te geven als een bitmap.

### Fireworks-inhoud met lagen en segmenten, of interactieve Fireworks-inhoud importeren

- 1 Kies in Director de opdracht Insert > Fireworks > Images from Fireworks HTML.  
*Opmerking:* de locatie en naam van dit menu variëren naar gelang de versie van Director die u gebruikt.
- 2 Zoek het Fireworks HTML-bestand dat u hebt geëxporteerd voor gebruik in Director.
- 3 (Optioneel) Wijzig opties in het dialoogvenster Open Fireworks HTML.  
**Color** Hiermee geeft u een kleurdiepte op voor de geïmporteerde afbeeldingen. Als de afbeeldingen transparantie bevatten, kiest u de optie voor 32-bits kleuren.  
**Registration** Hiermee stelt u het registratiepunt in voor de geïmporteerde afbeeldingen.  
**Import Rollover Behaviors As Lingo** Met deze optie wordt Fireworks-gedrag omgezet in Lingo-code.  
**Import To Score** Hiermee worden castmembers bij het importeren in de score geplaatst.
- 4 Klik op Openen.  
De afbeeldingen en code uit het Fireworks HTML-bestand worden geëxporteerd.  
*Opmerking:* als u een Fireworks-animatie importeert, sleept u de hoofdframes naar Director om de timing van elke geïmporteerde laag indien nodig in evenwicht te brengen.

## Castmembers uit Director bewerken in Fireworks

### Meer Help-onderwerpen

[“Voorkeuren voor Starten en bewerken”](#) op pagina 313

### Fireworks starten voor het bewerken van een castmember uit Director

- 1 Klik in Director met de rechtermuisknop (Windows) of terwijl u Control ingedrukt houdt (Mac OS) op de afbeelding in het venster Cast.
- 2 Selecteer Launch External Editor in het pop-upmenu.  
*Opmerking:* als u Fireworks wilt instellen als de externe editor voor bitmapafbeeldingen, kiest u in Director Bestand > Voorkeuren > Editors en stelt u Fireworks in.  
Het bestand wordt geopend in Fireworks en boven aan het documentvenster wordt aangegeven dat u een bestand uit Director bewerkt.
- 3 Breng de gewenste wijzigingen aan en klik op Gereed als u klaar bent.



Fireworks exporteert de nieuwe afbeelding naar Director.

Dankzij de integratie van de functie Starten en bewerken kunt u castmembers uit Director wijzigen door Fireworks te starten en de castmembers vanuit Director te bewerken. U kunt Fireworks ook starten vanuit Director om castmembers te optimaliseren.

### Castmembers optimaliseren in Director

Start Fireworks vanuit Director om een voorvertoning weer te geven van optimalisatiewijzigingen voor bepaalde castmembers.

- 1 Selecteer in het Director-venster Cast de castmember en klik op Optimize in Fireworks op het tabblad Bitmap van de eigenschappencontrole.
- 2 Wijzig de optimalisatie-instellingen in Fireworks.
- 3 Klik op Bijwerken als u klaar bent. Klik op Done als het dialoogvenster MIX Editing wordt weergegeven.

## Metagegevens over afbeeldingen delen met Adobe XMP

Met Adobe XMP (eXtensible Metadata Platform) kunt u bestandsgegevens toevoegen aan opgeslagen PNG-, GIF-, JPEG-, Photoshop- en TIFF-bestanden. Met XMP kunnen metagegevens (zoals auteur, copyright en trefwoorden) worden uitgewisseld tussen Adobe-toepassingen.


- 1 Kies Bestand > Bestandsinfo.
- 2 Ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Zie “[Metagegevens toevoegen via het dialoogvenster Bestandsinfo](#)” op pagina 291 als u metagegevens wilt toevoegen.
  - Zie “[Werken met metagegevenssjablonen](#)” op pagina 292 als u nieuwe categorieën met metagegevens wilt maken.
  - Zie “[Metagegevens in een document importeren](#)” op pagina 294 als u metagegevens wilt importeren uit een bestaand XML-bestand.

### Metagegevens toevoegen via het dialoogvenster Bestandsinfo

In het dialoogvenster Bestandsinfo worden de cameragegevens, andere bestandseigenschappen, een bewerkingsgeschiedenis, copyrightgegevens en informatie over de auteur weergegeven. In het dialoogvenster Bestandsinfo worden ook aangepaste vensters met metagegevens weergegeven. Metagegevens kunt u rechtstreeks via het dialoogvenster Bestandsinfo toevoegen. Als u meerdere bestanden selecteert, worden in het dialoogvenster de verschillende waarden voor het gewenste tekstveld weergegeven. De bestaande metagegevens worden vervangen door de gegevens die u invoert. De nieuwe waarde wordt op alle geselecteerde bestanden toegepast.

**Opmerking:** u kunt de metagegevens ook in het deelvenster Metagegevens bekijken, in bepaalde weergaven van het deelvenster Inhoud en door de aanwijzer boven de miniatuur van het deelvenster Inhoud te plaatsen.

- 1 Selecteer een of meer bestanden.
- 2 Kies Bestand > Bestandsinfo.
- 3 Selecteer een van de volgende opties via de tabbladen boven aan het dialoogvenster:

 Gebruik de rechter- en linkerpijltoetsen om door de tabbladen te schuiven of klik op de pijl die omlaag wijst en kies een categorie uit de lijst.

**Beschrijving** Hiermee kunt u informatie over het bestand invoeren, bijvoorbeeld de titel van het document, auteur, beschrijving en trefwoorden die kunnen worden gebruikt om het document op te zoeken. Als u de copyrightgegevens wilt opgeven, gaat u naar het pop-upmenu Copyrightstatus en selecteert u Met copyright. Vervolgens voert u in wie de eigenaar is van het copyright, de tekst van de kennisgeving en de URL van de persoon of het bedrijf die het copyright heeft.

**IPTC** Bevat vier gedeelten: IPTC-inhoud beschrijft de visuele inhoud van de afbeelding. Bij IPTC-contactpersoon vindt u de contactgegevens van de fotograaf. Bij IPTC-afbeelding vindt u een beschrijving van de afbeelding. Bij IPTC-status vindt u de informatie over de workflow en de copyrightgegevens.

**Cameragegevens** Bevat twee gedeelten: Bij Cameragegevens 1 wordt alleen-lezeninformatie weergegeven over de camera en de instellingen die zijn gebruikt om de foto te maken, zoals het merk, het model, de sluitersnelheid en de f-stop. Bij Cameragegevens 2 wordt alleen-lezeninformatie weergegeven over de foto, met inbegrip van pixelafmetingen en resolutie.

**Videogegevens** Hier vindt u informatie over het videobestand, inclusief de breedte en de hoogte van het videoframe. Hier kunt u ook informatie als de naam van de tape en de naam van de scène kwijt.

**Audiogegevens** Hier kunt u informatie over het audiobestand kwijt, inclusief de titel, artiest, bitsnelheid en herhalingsinstellingen.

**Mobiel SWF** Hier vindt u informatie over mobiele mediabestanden, inclusief titel, auteur, beschrijving en inhoudtype.

**Categorieën** Hier kunt u informatie invoeren op basis van Associated Press-categorieën.

**Herkomst** Hier kunt u de bestandsinformatie invoeren die handig is voor persbureaus, inclusief wanneer en waar het bestand is gemaakt, overdrachtgegevens, speciale instructies en headline-informatie.

**DICOM** Geeft informatie weer over patiënten, onderzoeken, series en apparatuurgegevens van DICOM-afbeeldingen.

**Historie** Geeft een Adobe Photoshop-historieoverzicht weer van afbeeldingen die in Photoshop zijn opgeslagen. De optie Historie verschijnt alleen als Adobe Photoshop is geïnstalleerd.

**Illustrator** Hiermee kunt u een documentprofiel toepassen voor afdrukken, beelden die geschikt zijn voor het web en beelden die geschikt zijn voor weergave op mobiele apparatuur.

**Geavanceerd** Geeft velden en structuren weer om metagegevens op te slaan door gebruik te maken van naamruimten en eigenschappen, zoals bestandsindeling en XMP, Exif en PDF-eigenschappen.

**Onbewerkte gegevens** Geeft de XMP-tekstinformatie over het bestand weer.


4 Typ de informatie die in de weergegeven velden moet komen te staan.

5 Klik op OK om de wijzigingen op te slaan.

## Werken met metagegevenssjablonen

U kunt nieuwe metagegevenssjablonen maken in Adobe Bridge met de opdracht Sjabloon Metagegevens maken. U kunt de metagegevens ook aanpassen in het dialoogvenster Bestandsinfo en ze opslaan in een tekstbestand met de bestandsnaamextensie .xmp. U kunt XMP-bestanden delen met andere gebruikers of ze toepassen op andere bestanden.

U kunt metagegevens opslaan in een sjabloon die u kunt gebruiken om metagegevens toe te voegen aan Adobe InDesign-documenten en andere documenten die zijn gemaakt met XMP-software. De sjablonen die u maakt, worden opgeslagen op een gedeelde locatie die toegankelijk is voor alle software die XMP ondersteunt.

 *U kunt uw XMP-sjablonen weergeven door het dialoogvenster Bestandsinfo te openen, op de knop Importeren te klikken en Map met sjablonen weergeven te kiezen.*

### Een sjabloon voor metagegevens maken

- 1 Ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Kies Gereedschappen > Sjabloon Metagegevens maken.
  - Kies Sjabloon Metagegevens maken in het menu van het deelvenster Metagegevens.
- 2 Typ een naam in het vak Naam sjabloon.
- 3 Selecteer de metagegevens die u wilt opnemen in de sjabloon in de velden in het dialoogvenster Sjabloon Metagegevens maken en geef waarden voor de metagegevens op in de vakken.

**Opmerking:** *als u een metagegevensoptie selecteert en u laat het bijbehorende vakje leeg, verwijdert Adobe Bridge de bestaande metagegevens wanneer u de sjabloon toepast.*

- 4 Klik op Opslaan.

### Metagegevens in het dialoogvenster Bestandsinfo opslaan als een XMP-bestand

- 1 Kies Bestand > Bestandsinfo.
- 2 Kies Exporteren in het pop-upmenu onder in het dialoogvenster.
- 3 Typ een bestandsnaam, kies een locatie voor het bestand en klik op Opslaan.

### Metagegevenssjablonen tonen of verwijderen

- 1 Ga op een van de volgende twee manieren te werk om metagegevenssjablonen weer te geven in Windows Verkenner (Windows) of Finder (Mac OS):
  - Kies Gereedschappen > Sjabloon Metagegevens maken. Klik op het pop-upmenu rechtsboven in het dialoogvenster Sjabloon Metagegevens maken en kies Map met sjablonen weergeven.
  - Kies Bestand > Bestandsinfo. Klik op het pop-upmenu onder in het dialoogvenster Bestandsinfo en kies Map met sjablonen weergeven.
- 2 Selecteer de sjabloon die u wilt verwijderen en druk op Delete of sleep de sjabloon naar de prullenbak (Windows) of prullenmand (Mac OS).

### Metagegevenssjablonen toepassen op bestanden in Adobe Bridge

- 1 Selecteer een of meer bestanden.
- 2 Kies een van de twee onderstaande opdrachten in het menu van het deelvenster Metagegevens of in het menu Gereedschappen:
  - Metagegevens toevoegen, gevolgd door de naam van de sjabloon. Hiermee past u de metagegevens uit de sjabloon alleen toe als er in het bestand op dat moment geen metagegevenswaarde of -eigenschap gedefinieerd is.
  - Metagegevens vervangen, gevolgd door de naam van de sjabloon. Hiermee vervangt u alle bestaande metagegevens in het bestand door de metagegevens uit de sjabloon.

## Metagegevensjablonen bewerken

- 1 Ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Kies Gereedschappen > Metadata-sjabloon bewerken, gevolgd door de naam van de sjabloon.
  - Kies Metadata-sjabloon bewerken, gevolgd door de naam van de sjabloon in het menu van het deelvenster Metagegevens.
- 2 Geef nieuwe waarden voor de metagegevens op in de vakken.
- 3 Klik op Opslaan.

## Metagegevens in een document importeren

- 1 Selecteer een of meer bestanden.
- 2 Kies Bestand > Bestandsinfo.
- 3 Kies in het dialoogvenster in het pop-upmenu linksboven het menu-item Importeren.  
*Opmerking: U moet een sjabloon voor metagegevens eerst opslaan voordat u de metagegevens eruit kunt importeren.*
- 4 Geef op hoe u de gegevens wilt importeren:
  - Clear Existing Properties And Replace With Template Properties###** Hiermee vervangt u alle metagegevens in het bestand door de metagegevens in het XMP-bestand.
  - Keep Original Metadata, But Replace Matching Properties From Template###** Hiermee vervangt u alleen de metagegevens die andere eigenschappen hebben in het sjabloon.
  - Keep Original Metadata, But Append Matching Properties From Template### (Default)###** Hiermee past u de metagegevens uit het sjabloon alleen toe als er in het bestand momenteel geen metagegevenswaarde of metagegevenseigenschap gedefinieerd is.
- 5 Klik op OK.
- 6 Navigeer naar het XMP-tekstbestand en klik op Openen.

## Voorvertoning van Fireworks-documenten weergeven in mobiele emulators

In de verschillende mobiele emulators die beschikbaar zijn in Device Central kan een voorvertoning worden weergegeven van Fireworks-documenten. Device Central wordt automatisch samen met Fireworks geïnstalleerd.

### Voorvertoning van Fireworks-documenten weergeven in Device Central

- 1 Maak het document waarvan u een voorvertoning wilt weergeven in Fireworks. U kunt ook een document maken met een set pagina's en van elke pagina afzonderlijk een voorvertoning weergeven.
- 2 Selecteer Bestand > Voorvertoning in Device Central.
- 3 Geef in Device Central een voorvertoning van het document weer in verschillende apparaten die worden weergegeven in het deelvenster Testapparatuur.

De achtergrondkleur van de pagina wordt gebruikt als de achtergrondkleur tijdens de voorvertoning. Als de achtergrond is ingesteld op transparant, wordt de achtergrondkleur tijdens de voorvertoning wit weergegeven.

Gebruik de verschillende opties in Device Central bij het weergeven van een voorvertoning van het document. Raadpleeg voor meer informatie de [videodemo](#) op Adobe TV.

## Fireworks-document maken op basis van een geselecteerd mobiel apparaat

Gebruik de volgende procedure bij het maken van een document voor een specifiek mobiel apparaat.

- 1 Selecteer Bestand > Device Central.
- 2 Selecteer in het deelvenster Testapparatuur van het venster Device Central het apparaat waarvoor u het Fireworks-document wilt maken.

***Opmerking:** als u een Fireworks-document wilt maken waarvan de grootte enigszins afwijkt van de in het deelvenster vermelde grootte, selecteert u Aangepaste grootte gebruiken. Pas de waarden naar wens aan.*

- 3 Klik op Maken.
- 4 Er wordt een document met de geselecteerde grootte geopend in Fireworks.

Raadpleeg voor meer informatie de [videodemo](#) op Adobe TV.

## Fireworks-document maken op basis van geselecteerde mobiele apparaten

Gebruik de volgende procedure bij het maken van een document voor een set mobiele apparaten met dezelfde dimensies.

- 1 Selecteer Bestand > Device Central.
- 2 Selecteer in het deelvenster Apparatuurtest van het venster Device Central de apparaten waarvoor u het Fireworks-document wilt maken.

***Opmerking:** wanneer u apparaten van een verschillende grootte selecteert, worden in Device Central groepen gemaakt met apparaten van vergelijkbare grootte. Deze groepen worden weergegeven in het deelvenster Voorinstellingen voor vergelijkbare grootte.*

- 3 Selecteer in het deelvenster Voorinstellingen voor vergelijkbare grootte de groep waarvoor u een Fireworks-document wilt maken.
- 4 Klik op Maken.
- 5 Er wordt een document met de geselecteerde grootte geopend in Fireworks.

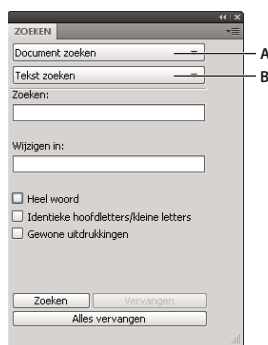
Raadpleeg voor meer informatie de [videodemo](#) op Adobe TV.

# Hoofdstuk 19: Taken automatiseren

In Adobe® Fireworks® worden veel tijdrovende taken geautomatiseerd en vereenvoudigd, zoals tekenen, bewerken en het converteren van bestanden dat is vereist voor webontwikkeling.

## Zoeken en vervangen

- Met de functie Zoeken en vervangen kunt u naar elementen zoeken en ze vervangen, zoals tekst, URL's, lettertypen en kleuren. Met Zoeken en vervangen kunt u het huidige document of meerdere bestanden doorzoeken.
- U kunt de functie Zoeken en vervangen alleen in Fireworks PNG-bestanden gebruiken of in bestanden met vectorobjecten, zoals bestanden van Adobe FreeHand® en Adobe Illustrator®.



Het deelvenster Zoeken

A. Document zoeken B. Tekst zoeken

## Gewone uitdrukkingen zoeken en vervangen

In de volgende voorbeelden wordt het gebruik van 'zoeken en vervangen' geïllustreerd voor gewone uitdrukkingen.

### Voorbeeld 1

- 1 Typ K2Editor in het tekstobject.
- 2 Selecteer Bewerken > Zoeken en vervangen.
- 3 Selecteer Gewone uitdrukkingen.
- 4 Voer (\w+) Editor in bij Zoeken.
- 5 Voer \$1Soft in bij Vervangen.
- 6 Klik op Alles vervangen.

Het woord K2Editor wordt gewijzigd in K2Soft.

### Voorbeeld 2

- 1 Typ IndyCar=3500:WRCar=2000 in het tekstobject.
  - 2 Zoek in het dialoogvenster Zoeken en vervangen naar  $(\w{4})(\w{3})=\d+:\w+\d=\d+\d$
- Er wordt gezocht naar de tekenreeks IndyCar=3500:WRCar=2000.

## De bron voor de zoekactie selecteren

- 1 Open het document.
- 2 Voer een van de volgende handelingen uit om het deelvenster Zoeken te openen:
  - Selecteer Venster > Zoeken.
  - Selecteer Bewerken > Zoeken en vervangen.
  - Druk op Ctrl+F (Windows) of op Command+F (Mac OS).

***Opmerking:** als de bestanden die u selecteert vergrendeld zijn of zijn ingecheckt van een Adobe Dreamweaver®-site, wordt u gevraagd de bestanden te ontgrendelen voordat u verdergaat.*

- 3 Selecteer in het pop-upmenu Document zoeken een bron voor de zoekactie.
- 4 Selecteer in het pop-upmenu Tekst zoeken een kenmerk waarnaar u wilt zoeken. Stel de opties voor het geselecteerde zoekkenmerk in.
- 5 Selecteer een optie voor zoeken en vervangen.

***Opmerking:** als u objecten in meerdere bestanden vervangt, worden die bestanden automatisch opgeslagen. U kunt deze actie niet meer ongedaan maken.*

## Opties instellen voor het zoeken en vervangen in meerdere bestanden

Wanneer u in meerdere bestanden zoekt en vervangt, moet u opgeven wat er na de zoekactie met deze geopende bestanden moet gebeuren.

- 1 Selecteer Opties vervangen in het menu Opties van het deelvenster Zoeken.
- 2 Selecteer Bestanden opslaan en sluiten om elk bestand na het zoeken en vervangen op te slaan en te sluiten.  
Alleen de originele, actieve documenten blijven geopend.

***Opmerking:** als Bestanden opslaan en sluiten is uitgeschakeld en u verwerkt een groot aantal bestanden als batch, is er in Fireworks mogelijk onvoldoende geheugen beschikbaar en wordt het batchproces geannuleerd.*

- 3 Selecteer een van de opties van Back-up maken van oorspronkelijke bestanden:

**Geen back-ups** Hiermee wordt een zoek- en vervangactie uitgevoerd, zonder een back-up van de originele bestanden te maken. De originele bestanden worden vervangen door de gewijzigde bestanden.

**Bestaande back-ups overschrijven** Hiermee wordt slechts één back-upexemplaar van elk gewijzigd bestand gemaakt tijdens een zoek- en vervangactie. Als u nog meer zoek- en vervangacties uitvoert, wordt het back-upexemplaar altijd vervangen door het vorige originele bestand. De back-upexemplaren worden in een submap met de naam Oorspronkelijke bestanden opgeslagen.

**Incrementele back-ups** Hiermee worden alle back-upexemplaren opgeslagen van bestanden die tijdens een zoek- en vervangactie zijn gewijzigd. De oorspronkelijke bestanden worden naar de map Oorspronkelijke bestanden in hun huidige map verplaatst en aan elke bestandsnaam wordt een incrementeel nummer toegevoegd. Als u nog meer zoek- en vervangacties uitvoert, wordt het oorspronkelijke bestand naar de map Oorspronkelijke bestanden gekopieerd en wordt het eerstvolgende hogere nummer aan de bestandsnaam toegevoegd. Het back-upbestand van het bestand met de naam Tekening.png krijgt bijvoorbeeld de naam Tekening-1.png, de eerste keer dat u de zoek-


en vervangactie uitvoert. De tweede keer dat u een zoek- en vervangactie uitvoert, krijgt het back-upbestand de naam Tekening-2.png enzovoort.

- 4 Klik op OK.

## Tekst zoeken en vervangen

- 1 Selecteer in het deelvenster Zoeken de optie Tekst zoeken in het tweede pop-upmenu.
- 2 Geeft de tekst op die u wilt zoeken.
- 3 Voer de vervangende tekst in.
- 4 (Optioneel) Selecteer extra opties om de zoekactie te verfijnen.

## Lettertypen zoeken en vervangen

- 1 Selecteer het menu-item Lettertype zoeken in het tweede pop-upmenu van het deelvenster Zoeken.
- 2 Selecteer het lettertype en de tekenstijl die u wilt zoeken.  
 *U kunt de zoekactie beperken door voor de puntgrootte een minimumwaarde en een maximumwaarde op te geven.*
- 3 Geef het lettertype, de tekenstijl en de puntgrootte voor de vervangende tekst op.

## Kleuren zoeken en vervangen

- 1 Selecteer het menu-item Kleur zoeken in het tweede pop-upmenu van het deelvenster Zoeken.
- 2 Selecteer een item in het pop-upmenu Toepassen op om te bepalen hoe de gevonden kleuren worden toegepast:  
**Vullingen en lijnen** Hiermee kunt u zowel kleuren van vullingen als lijnen zoeken en vervangen.  
**Alle eigenschappen** Hiermee kunt u kleuren van vullingen, lijnen en effecten zoeken en vervangen.  
**Vullingen** Hiermee kunt u een vullingkleur zoeken en vervangen, behalve in patroonvullingen.  
**Lijnen** Hiermee kunt u alleen lijnkleuren zoeken en vervangen.  
**Effecten** Hiermee kunt u alleen effectkleuren zoeken en vervangen.

## URL's zoeken en vervangen

- 1 Selecteer het menu-item URL zoeken in het tweede pop-upmenu van het deelvenster Zoeken.
- 2 Geef de URL op die u wilt zoeken.
- 3 Voer de vervangende URL in.
- 4 (Optioneel) Selecteer extra opties om de zoekactie te verfijnen:  
**Gewone uitdrukkingen** Hiermee kunt u delen van woorden of nummers zoeken die aan bepaalde voorwaarden voldoen.




## Niet-webveilige kleuren zoeken en vervangen

Zie “[GIF-, PNG-, TIFF-, BMP- en PICT-bestanden optimaliseren](#)” op pagina 244 voor meer informatie.

Een kleur is *webveilig* als deze op zowel het Mac OS- als het Windows-platform in dezelfde kleur wordt weergegeven. Een niet-webveilige kleur is een kleur die niet in het kleurenpalet van de 216 webkleuren voorkomt.

- ❖ Selecteer het menu-item *Andere kleuren dan 216 webkleuren zoeken* in het pop-upmenu *Zoeken* van het deelvenster *Zoeken*.

 *Met *Andere kleuren dan 216 webkleuren zoeken* worden geen kleuren in afbeeldingsobjecten gezocht of vervangen.*

## Batchverwerking

Batchverwerking is een handige manier om een groep afbeeldingsbestanden automatisch om te zetten. Gebruik een van de volgende opties voor batchverwerking:

- Een selectie bestanden naar een andere indeling converteren
- Een selectie bestanden naar dezelfde indeling converteren met verschillende optimalisatie-instellingen
- Geëxporteerde bestanden schalen.
- Tekst, kleuren, URL's, lettertypen en andere kleuren dan de 216 webkleuren zoeken en vervangen.
- De naam van groepen bestanden wijzigen door een willekeurige combinatie toe te voegen van voor- en achtervoegsels, een subtekenreeks te vervangen en spaties te vervangen.
- Opdrachten uitvoeren op een selectie bestanden.

Zie “[De locatie voor het opslaan van back-upbestanden opgeven](#)” op pagina 304 voor meer informatie.

### Workflow batchverwerking

1 Select *Bestand* > *Batchverwerking* en selecteer de bestanden die u wilt verwerken.

- De bestanden kunnen uit meerdere mappen afkomstig zijn.
- Ook bestanden die op dat moment zijn geopend kunnen in de batch worden opgenomen.
- U kunt het script voor batchverwerking opslaan voor toekomstig gebruik zonder dat u bestanden toevoegt.

**Opmerking:** *als de bestanden die u selecteert, zijn vergrendeld of zijn ingecheckt van een Adobe Dreamweaver-site, wordt u gevraagd de bestanden te ontgrendelen voordat u verdergaat.*

2 Selecteer welke bestanden moeten worden toegevoegd of verwijderd door in het dialoogvenster *Batch* (Windows) of *Batchverwerking* (Mac OS) op een van de volgende knoppen te klikken:

**Toevoegen** Hiermee voegt u geselecteerde bestanden en mappen toe aan de lijst met bestanden waarop de batchverwerking moet worden toegepast. Als er een map is geselecteerd, worden alle geldige, leesbare bestanden in die map aan het batchproces toegevoegd.

**Opmerking:** *geldige bestanden zijn bestanden die zijn gemaakt, waaraan een naam is gegeven en die zijn opgeslagen. Als de meest recente bestandsversie nog niet is opgeslagen, wordt u gevraagd deze versie op te slaan. U kunt nu verdergaan met het batchproces. Als u het bestand niet opslaat, wordt het hele batchproces beëindigd.*

**Alles toevoegen** Hiermee voegt u alle geldige bestanden in de op dat moment geselecteerde map toe aan de lijst met bestanden waarop de batchverwerking moet worden uitgevoerd.

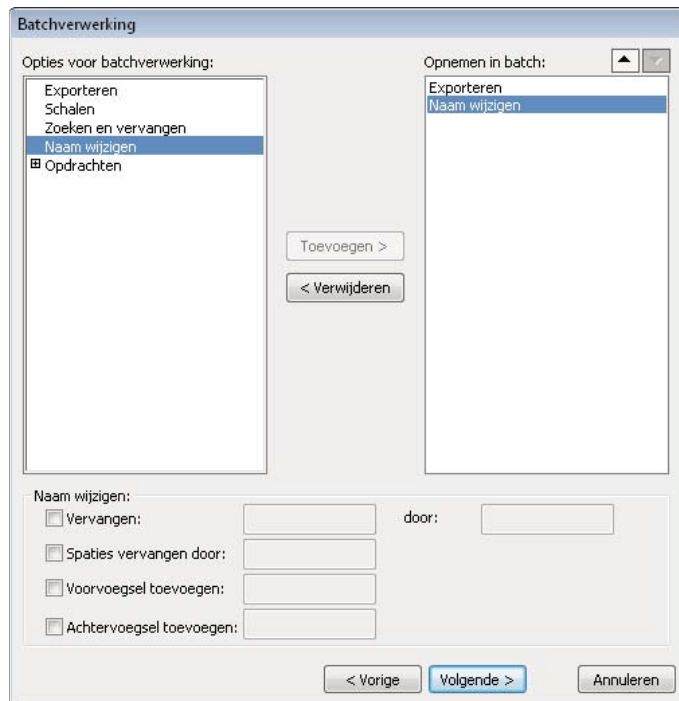
**Verwijderen** Hiermee verwijdert u geselecteerde bestanden uit de lijst met bestanden waarop de batchverwerking moet worden toegepast.

- 3 Selecteer Inclusief geopende bestanden om alle op dat moment geopende bestanden toe te voegen.

Deze bestanden worden niet weergegeven in de lijst met bestanden waarop de batchverwerking moet worden uitgevoerd, maar ze worden wel in de bewerking opgenomen.

- 4 Klik op Volgende en voer een van de volgende handelingen uit of voer beide handelingen uit:

- Als u een taak aan de batch wilt toevoegen, selecteert u een taak in de lijst Batchopties en klikt u op Toevoegen.



- Als u de lijst opnieuw wilt rangschikken, selecteert u de taak in de lijst Opnemen in batch en klikt u op de knop met de pijl omhoog of de pijl omlaag.

**Opmerking:** het exporteren en het wijzigen van de naam worden altijd als laatste uitgevoerd. De andere taken worden uitgevoerd in de volgorde waarin ze worden weergegeven.

- 5 Als u extra opties voor een taak wilt weergeven, selecteert u de taak in de lijst Opnemen in batch.

- 6 Selecteer instellingen voor elke extra optie. Klik op Verwijderen als u een taak uit de lijst wilt verwijderen.

- 7 Klik op Volgende.

- 8 Selecteer opties voor het opslaan van verwerkte bestanden:

**Back-ups** Selecteer back-upopties voor de originele bestanden.

**Script opslaan** Hiermee slaat u de instellingen voor het batchproces voor toekomstig gebruik op.

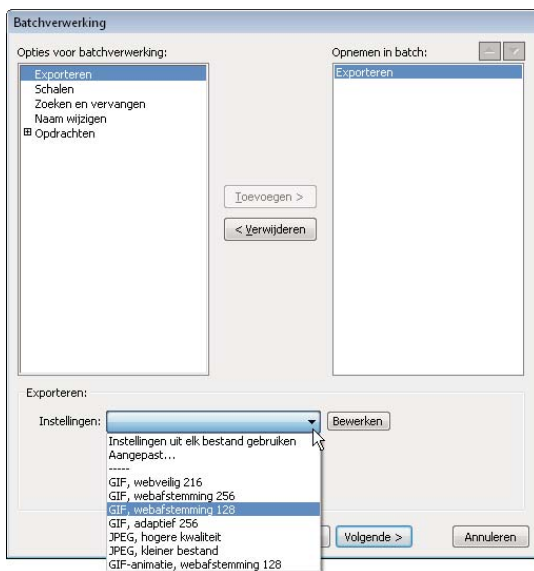
**Batchuitvoer** Hiermee voert u het batchproces uit.

Aan het einde van het batchproces wordt u gevraagd of er bestanden zijn die aan de batch zijn toegevoegd, maar die niet zijn verwerkt.

**Opmerking:** er wordt tijdens het batchproces een logboekbestand met de naam *FireworksBatchLog.txt* gemaakt. Het logboekbestand bevindt zich in de volgende map:

- \Documents and Settings\<>gebruikersnaam>\Application Data\Adobe\Fireworks CS5\FireworksBatchLog.txt (Windows XP)
- \Gebruikers\<>gebruikersnaam>\AppData\Roaming\Adobe\Fireworks CS5\FireworksBatchLog.txt (Windows Vista)
- /Gebruikers/<>gebruikersnaam>/Library/Application Support/Adobe/Fireworks CS5/FireworksBatchLog.txt (Mac OS)

## Optimalisatie-instellingen wijzigen tijdens een batchverwerking



- 1 Selecteer Exporteren in de lijst Batchopties en klik op Toevoegen.
- 2 Selecteer in het pop-upmenu Instellingen een van de volgende opties en klik op OK:
  - Selecteer Instellingen uit elk bestand gebruiken om tijdens het batchproces de vorige exportinstellingen van elk bestand te behouden. Wanneer u bijvoorbeeld een map met GIF- en JPEG-bestanden in batch verwerkt, blijven de verkregen bestanden GIF- en JPEG-bestanden. Fireworks gebruikt bij het exporteren van elk bestand de instellingen van het originele kleurenpalet en de originele compressie.
  - Selecteer Aangepast of klik op Bewerken om instellingen in het dialoogvenster Voorvertoning afbeelding te wijzigen.
  - Selecteer een vooraf ingestelde exportinstelling, zoals GIF, webveilig 216 of JPEG – betere kwaliteit. Alle bestanden worden naar deze instelling geconverteerd.

## Bestandsnamen wijzigen tijdens batchverwerking

- 1 Selecteer Naam wijzigen in de lijst Batchopties en klik op Toevoegen.
- 2 Geef onder aan in het dialoogvenster Batchverwerking de opties voor het wijzigen van de naam op:

**Vervangen door** Hiermee kunt u tekens in elke bestandsnaam vervangen door andere tekens die u opgeeft. U kunt ook tekens uit elke bestandsnaam verwijderen. Als u bijvoorbeeld bestanden hebt met de namen *Temp\_123.jpg*,

Temp\_124.jpg en Temp\_125.jpg, kunt u "Temp\_12" vervangen door "Verjaardag" en zo de bestandsnamen wijzigen in Verjaardag3.jpg, Verjaardag4.jpg en Verjaardag5.jpg.

**Spaties vervangen door** Hiermee kunt u bestaande spaties in de bestandsnaam vervangen door een teken dat of tekens die u opgeeft. U kunt ook alle spaties uit elke bestandsnaam verwijderen. Bestanden met de naam Picknick.jpg en Slapstick.jpg kunt u bijvoorbeeld wijzigen in Picknick.jpg en Slapstick.jpg of in Pick-nick.jpg en Slapstick.jpg.

**Voorvoegsel toevoegen** Hiermee kunt u tekst aan het begin van de bestandsnaam toevoegen. Als u bijvoorbeeld "nacht\_" opgeeft, wordt de naam van het bestand Zonsopgang.gif gewijzigd in nacht\_Zonsopgang.gif als het bestand in een batch wordt verwerkt.

**Achtervoegsel toevoegen** Hiermee kunt u tekst toevoegen aan het einde van de bestandsnaam, vóór de bestandsnaamextensie. Als u bijvoorbeeld "\_dag" opgeeft, wordt de naam van het bestand Zonsondergang.gif gewijzigd in Zonsondergang\_dag.gif als het bestand in een batch wordt verwerkt.

***Opmerking:** voor elke gewijzigde bestandsnaam kunt u elke combinatie van de opties Vervangen, Spaties vervangen, Voorvoegsel toevoegen en Achtervoegsel toevoegen gebruiken. U kunt "Tijdelijk" bijvoorbeeld vervangen door "Feest" en tegelijkertijd alle spaties verwijderen en een voor- en achtervoegsel toevoegen.*

- 3 Klik op Volgende om de batchverwerking voort te zetten.

## Afbeeldingen schalen tijdens batchverwerking


- 1 Selecteer Schalen in de lijst Batchopties en klik op Toevoegen.

- 2 Selecteer een schalingsoptie in het pop-upmenu Schalen:

**Niet schalen** Hiermee exporteert u de bestanden zonder ze te wijzigen.

**Schalen naar grootte** Hiermee maakt u afbeeldingen passend aan de hand van de exacte breedte en hoogte die u opgeeft.

**Schalen naar gebied** Hiermee maakt u de afbeeldingen passend binnen het bereik van maximumbreedte en -hoogte dat u opgeeft, waarbij de juiste hoogte-breedteverhouding behouden blijft.

 *Gebruik Schalen naar gebied om een groep afbeeldingen te converteren naar miniatuurafbeeldingen van dezelfde grootte.*

**Schalen naar percentage** Hiermee schaalt u de afbeelding aan de hand van een percentage.

- 3 (Optioneel) Als u Schalen naar gebied hebt geselecteerd, kunt u ook de optie Alleen documenten schalen die doelgrootte overschrijden selecteren.

## Zoeken en vervangen tijdens batchverwerking



De optie Vervangen via batchverwerking is alleen van invloed op de volgende bestandsindelingen: Fireworks PNG, Illustrator en FreeHand. Vervangen via batchverwerking is niet van invloed op GIF- en JPEG-bestanden.

- 1 Selecteer Zoeken en vervangen in de lijst Batchopties en klik op Toevoegen.
- 2 Klik op Bewerken.
- 3 Selecteer het type kenmerk dat u wilt zoeken en vervangen.
- 4 Geef in het vak Zoeken het specifieke element op dat u zoekt.
- 5 Geef in het vak Wijzigen het specifieke element op waarmee het gevonden element moet worden vervangen.
- 6 Klik op OK om de instellingen voor Zoeken en vervangen op te slaan.
- 7 Klik op Volgende om de batchverwerking voort te zetten.

## Opdrachten voor batchverwerking gebruiken

**Opmerking:** de exacte locatie van de map Opdrachten varieert per systeem. Dit is ook afhankelijk van uw keuze of het deelvenster alleen voor uw gebruikersprofiel beschikbaar moet zijn of voor alle gebruikers. De mappen met opdrachten vindt u in de map Configuratie in de toepassingsmap van Fireworks en ook in uw gebruikersspecifieke Fireworks-configuratiemap.

## JavaScript-commando's uitvoeren tijdens batchverwerking

**Opmerking:** opdrachten kunnen niet worden bewerkt.

- 1 Klik op de plusknop (+) (Windows) of op het driehoekje (Mac OS) naast de optie Opdrachten in de lijst Batchopties om de beschikbare opdrachten weer te geven.
- 2 Selecteer een opdracht en klik op Toevoegen om de opdracht aan de lijst Opnemen in batch toe te voegen.

**Opmerking:** sommige opdrachten werken niet tijdens een batchproces. Selecteer opdrachten die werken in het document, zonder dat er objecten hoeven te worden geselecteerd.

## De locatie voor het opslaan van back-upbestanden opgeven

Back-upexemplaren van bestanden worden in de submap Oorspronkelijke bestanden in dezelfde map als elk oorspronkelijke bestand geplaatst.



- 1 Selecteer een locatie voor de batchuitvoer.
- 2 Selecteer Back-ups om de back-upopties in te stellen.
- 3 Selecteer op welke manier u een back-up van de bestanden wilt maken:

**Bestaande back-ups overschrijven** Hiermee overschrijft u het vorige back-upbestand.

**Incrementele back-ups** Hiermee bewaart u kopieën van alle back-upbestanden. Wanneer u een nieuw batchproces uitvoert, wordt er aan het einde van de bestandsnaam van het nieuwe back-upexemplaar een nummer toegevoegd.

***Opmerking:** als Back-up is uitgeschakeld, wordt bij een batchverwerking in dezelfde bestandsindeling het originele bestand overschreven als de naam dezelfde is. Als u bij een batchverwerking echter een andere bestandsindeling gebruikt, wordt er een bestand gemaakt en wordt het originele bestand niet verplaatst of verwijderd.*

## Batchprocessen als scripts

Als u het script in de map Opdrachten op de vaste schijf opslaat, wordt het script aan het menu Opdrachten in Fireworks toegevoegd.

### Een batchverwerkingsscript maken

- 1 Klik op Script opslaan om een batchscript te maken.
- 2 Voer een naam en een bestemming in voor het script.

***Opmerking:** de exacte locatie van deze map varieert. De mappen Opdrachten bevinden zich in de map Configuratie in de Fireworks-toepassingsmap en ook in uw gebruikersspecifieke Fireworks-configuratiemap.*

- 3 Klik op Opslaan.

## Een batchscript uitvoeren

- 1 Ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Selecteer in Fireworks Opdrachten > Script uitvoeren.
  - Dubbelklik buiten Fireworks op de bestandsnaam van het script op de vaste schijf.
- 2 Selecteer een script en klik op Openen.

## Veelgebruikte scripts slepen en neerzetten

- 1 Sla een script op.
- 2 Ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Sleep het pictogram van het scriptbestand boven op het Fireworks-bureaubladpictogram.
  - Sleep het scriptbestandspictogram naar een geopend Fireworks-document.

***Opmerking:** als u meerdere scriptbestanden en meerdere afbeeldingsbestanden naar Fireworks sleept, worden de afbeeldingsbestanden meerdere keren verwerkt, voor elk script één keer.*

## Fireworks uitbreiden

Een extensie is een opdrachtscript, opdrachtdeelvenster, bibliotheek, filter, patroon, structuur of automatische vorm waarmee de functionaliteit van Fireworks wordt uitgebreid. Fireworks wordt geleverd met Adobe Extension Manager, waarmee u eenvoudig extensies kunt installeren, beheren en verwijderen. Een verzameling van standaardextensies wordt in het menu Opdrachten weergegeven.

Als u kunt werken met JavaScript, kunt u uw eigen Fireworks-extensies maken. U kunt ook de communicatiearchitectuur van Fireworks voor meerdere producten gebruiken om Fireworks te besturen met ActionScript™- en C++-toepassingen. Zie De Help voor Fireworks-extensies voor meer informatie.

Wanneer u extensies installeert of maakt, moet u rekening houden met het volgende:

- Nadat u een extensie hebt geïnstalleerd of een aangepaste opdracht hebt gemaakt, wordt deze in het menu Opdrachten geplaatst.
- Extensies van derden worden in submappen van de map Configuratie in de Fireworks-toepassingsmap opgeslagen.
- Opdrachten die als een SWF-bestand in de map Opdrachtdeelvensters zijn opgeslagen, zijn beschikbaar als deelvensters in het menu Venster.
- Opdrachten die u maakt en opslaat via het deelvenster Historie worden in uw gebruikersmap Opdrachten opgeslagen.
- Raadpleeg voor meer informatie over het uitbreiden van Fireworks de help van Extension Manager en ga naar de Fireworks Exchange: [www.adobe.com/go/learn\\_fw\\_exchange\\_nl](http://www.adobe.com/go/learn_fw_exchange_nl).

## Extension Manager openen vanuit Fireworks

- ❖ Ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Selecteer Opdrachten > Extensies beheren.
  - Selecteer Help > Extensies beheren.

## Een MXP-bestand maken voor elementen

- 1 Maak een MXI-bestand. U kunt een kopie van het MXI-bestand in de map Adobe Extension Manager CS5 als sjabloon gebruiken. Bekijk voor voorbeelden van MXI-bestanden de MXI-bestanden in de map Configuration op de locatie waar u Adobe Fireworks CS5 hebt geïnstalleerd.
- 2 Voer in de `<files>`-tag de volgende handelingen uit:
  - a Geef in het `<filename>`-kenmerk de naam op van de bestanden die lokaal aanwezig zijn en die moeten worden ingepakt in de MXP.
  - b Geef in het `<destination>`-kenmerk de locatie op de computer van de gebruiker op waar de bestanden moeten worden geïnstalleerd.
- 3 Selecteer Opdrachten > Extensies beheren.
- 4 Selecteer in de Adobe Extension Manager Bestand > MXP-extensie inpakken.
- 5 Selecteer het MXI-bestand.
- 6 Geef een locatie op voor het MXP-bestand.
- 7 Dubbelklik op het MXP-bestand dat op de opgegeven locatie is gemaakt. De bestanden die in het MXI-bestand worden vermeld, worden toegevoegd aan de locatie die is opgegeven in het bestand.

Als u bijvoorbeeld een set STL-bestanden wilt toevoegen aan Fireworks, geeft u de locatie voor de STL-bestanden op als `$Fireworks\First Run\Styles` in het MXI-bestand. Wanneer u een MXP-bestand dat is gemaakt met behulp van het MXI-bestand uitvoert, worden de STL-bestanden geïnstalleerd op deze locatie. U kunt toegang tot de stijlen krijgen via het deelvenster Stijlen in Fireworks, nadat u de toepassing hebt gesloten en opnieuw hebt geopend.

## Scripts maken

### Scripts maken via het deelvenster Historie

In het deelvenster Historie wordt een lijst vastgelegd van de stappen die u hebt uitgevoerd tijdens het werken in Fireworks. Elke stap wordt op een afzonderlijke regel van het deelvenster Historie opgeslagen, te beginnen met de meest recente stap. In het deelvenster worden standaard 20 stappen vastgelegd. U kunt deze waarde echter op elk gewenst moment wijzigen.

U kunt groepen stappen in het deelvenster Historie opslaan als een opdracht die u opnieuw kunt gebruiken. Omdat opgeslagen opdrachten niet documentspecifiek zijn, kunt u deze in elk gewenst Fireworks-document gebruiken.

Opgeslagen opdrachten worden als JSF-bestanden in de map Opdrachten in uw gebruikersspecifieke Fireworks-configuratiemap opgeslagen.

U kunt vastgelegde opdrachten of een selectie van acties op elk gewenst moment in het deelvenster Historie opslaan.

### Stappen opslaan als een opdracht die opnieuw kan worden gebruikt

- 1 Selecteer de stappen die u als een opdracht wilt opslaan:
  - Klik op een stap, houd Shift ingedrukt en klik op een andere stap om een reeks stappen als een opdracht op te slaan.
  - Houd Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt en klik om niet-aaneensluitende stappen op te slaan.
- 2 Klik op de knop Stappen opslaan als een opdracht onder in het deelvenster Historie.
- 3 Geef een naam op voor de opdracht en klik op OK.



## Stappen ongedaan maken of opnieuw uitvoeren

- ❖ Ga op een van de volgende manieren te werk:
  - Sleep de markering voor ongedaan maken omhoog in het deelvenster totdat u de laatste stap bereikt die u ongedaan wilt maken of opnieuw wilt uitvoeren.
  - Klik langs het spoor van de markering voor ongedaan maken links in het deelvenster Historie.

*Opmerking: de stappen die ongedaan zijn gemaakt, blijven in het deelvenster Historie aanwezig en zijn grijs gemarkeerd.*

## Het aantal stappen wijzigen dat in het deelvenster Geschiedenis bewaard blijft

- 1 Kies Bewerken > Voorkeuren (Windows) of Fireworks > Voorkeuren (Mac OS).
- 2 Wijzig de waarde in Stappen voor Ongedaan maken.

*Opmerking: voor meer stappen is meer computergeheugen nodig.*

## Alle stappen wissen

- ❖ Selecteer Historie wissen in het menu Opties van het deelvenster Historie.

Door stappen te wissen maakt u geheugen en schijfruimte vrij. U kunt geen bewerkingen van gewiste stappen ongedaan maken.

## Een opgelegde opdracht afspelen

- 1 Selecteer indien nodig een of meer objecten.
- 2 Selecteer de opdracht in het menu Opdrachten.

## Een selectie van stappen opnieuw afspelen

- 1 Selecteer een of meer objecten.
- 2 Selecteer de stappen in het deelvenster Historie.
- 3 Klik op de knop Opnieuw afspelen onder in het deelvenster Historie.

Stappen die zijn gemarkeerd met een X, kunnen niet worden herhaald en kunnen niet worden afgespeeld.

Scheidingslijnen geven aan dat er een ander object is geselecteerd. Opdrachten die worden gemaakt van stappen die een scheidingslijn kruisen, kunnen onvoorspelbare resultaten opleveren.

## Geselecteerde stappen toepassen op objecten in meerdere documenten

- 1 Selecteer een bereik van stappen.
- 2 Klik op de knop Stappen kopiëren naar klembord.
- 3 Selecteer een of meer objecten in elk gewenst Fireworks-document.
- 4 Selecteer Bewerken > Plakken.

## De laatste stap herhalen

- ❖ Selecteer Bewerken > Opdrachscript herhalen.

## Scripts maken met JavaScript

U kunt het aantal steeds terugkerende taken dat u moet uitvoeren, verminderen door uw eigen JavaScript te schrijven in een teksteditor die binnen Fireworks wordt uitgevoerd. U kunt vrijwel elke opdracht of instelling in Fireworks besturen via JavaScript. Omdat in Dreamweaver ook gebruik wordt gemaakt van JavaScript, kunt u scripts schrijven waarmee u Fireworks bestuurt vanuit Dreamweaver.

Zie *Extending Fireworks* voor documentatie over de JavaScript-API.

## Opdrachten en deelvensters maken met Flash

Als u uw eigen Fireworks-opdrachten of -deelvensters wilt maken, moet u Adobe Flash® gebruiken om SWF-films te maken die JavaScript-code bevatten. Sla de films die worden gebruikt als opdrachten, op in de map Opdrachten op de vaste schijf. Sla films die worden gebruikt als deelvensters, op in de map Opdrachtdeelvensters (het deelvenster Uitlijnen is een voorbeeld).

**Opmerking:** de exacte locatie van deze mappen varieert. De mappen *Opdrachten* en *Opdrachtdeelvensters* bevinden zich in de map *Configuratie* in de *Fireworks-toepassingsmap* en ook in uw gebruikersspecifieke *Fireworks-configuratiemap*.

## Opdrachten beheren

**Opmerking:** u kunt alle opdrachten die u maakt met de optie *Opgeslagen opdrachten beheren* in Fireworks, een andere naam geven of verwijderen. Gebruik *Extension Manager* voor andere opdrachten en extensies die samen met Fireworks zijn geïnstalleerd of die u hebt geïnstalleerd vanaf de *Adobe Exchange-website*.

## De naam wijzigen van een aangepaste opdracht die u hebt gemaakt

- 1 Selecteer *Opdrachten > Opgeslagen opdrachten beheren* en selecteer de opdracht.
- 2 Klik op *Naam wijzigen*, voer een nieuwe naam in en klik op *OK*.

## Een aangepaste opdracht wijzigen die u hebt gemaakt

❖ Ga op een van de volgende manieren te werk:

- Selecteer *Opdrachten > Opgeslagen opdrachten beheren* in Fireworks. Selecteer vervolgens de opdracht en klik op *Verwijderen*.
- Verwijder op de vaste schijf van uw computer het JSF-bestand voor de opdracht uit de map *Opdrachten* in uw gebruikersspecifieke *Fireworks-configuratiemap*.

**Opmerking:** als u de naam van een opdracht wilt wijzigen of een opdracht wilt verwijderen die bij Fireworks wordt geleverd of die u van de *Adobe Exchange-website* hebt gedownload, opent u *Extension Manager*.

## Een opdracht bewerken met JavaScript

Opdrachtscripts worden opgeslagen als JavaScript en kunnen in elke gewenste teksteditor worden bewerkt.

- 1 Ga vanaf het bureaublad naar de juiste map *Opdrachten* of *Opdrachtdeelvensters* op de vaste schijf van uw computer.
- 2 Open het scriptbestand in een teksteditor en wijzig de JavaScript-code.
- 3 Sla het script op en sluit het.

## **Geselecteerde acties in het deelvenster Historie bewerken met JavaScript**

- 1 Selecteer in Fireworks een reeks stappen in het deelvenster Historie.
- 2 Klik op de knop Stappen kopiëren naar klembord onder in het deelvenster Historie.
- 3 Maak een nieuw document in een tekstverwerkingstoepassing.
- 4 Plak de stappen in een nieuw tekstdocument en wijzig deze daar waar nodig.
- 5 Sla het script op en sluit het.
- 6 Kopieer het script naar de map Opdrachten op de vaste schijf van uw computer.
  - Opdrachten die rechtstreeks in de map Opdrachten of in het deelvenster Historie worden opgeslagen, verschijnen meteen in het menu Opdrachten.
  - Opdrachten die in de map Opdrachtdeelvensters worden opgeslagen, zijn pas beschikbaar in het menu Venster nadat u Fireworks opnieuw hebt gestart.

# Hoofdstuk 20: Voorkeuren en sneltoetsen

Met de voorkeursinstellingen van Fireworks hebt u controle over de algemene weergave van de gebruikersinterface en kunt u aspecten van beweringsfuncties en het gebruik van mappen aanpassen. U kunt ook de sneltoetsen aanpassen.

## Voorkeuren instellen

- 1 Kies Bewerken > Voorkeuren (Windows) of Fireworks > Voorkeuren (Mac OS).
- 2 Selecteer de categorie met voorkeuren die u wilt aanpassen.
- 3 Breng de gewenste wijzigingen aan en klik op OK.

### Algemene voorkeuren

**Documentopties** Schakel Startpagina tonen uit als u de toepassing direct in de werkruimte wilt openen. Schakel Lijnen en effecten schalen uit als u lijn- en effectafmetingen wilt behouden bij het vergroten of verkleinen van objecten.

**Bestanden opslaan: Voorvertoningspictogrammen toevoegen (alleen Mac OS)** Hiermee kunt u miniaturen van Fireworks-PNG-bestanden op de vaste schijf weergeven of verbergen. Schakel deze optie uit om het traditionele Fireworks-pictogram voor Fireworks-PNG-bestanden weer te geven. Wijzigingen zijn van kracht nadat u het bestand hebt opgeslagen.

**Stappen voor Ongedaan maken** Hiermee kunt u het aantal stappen voor Ongedaan maken of Opnieuw uitvoeren instellen op een waarde van 0 t/m 1009. Deze instelling is van toepassing op de opdracht Bewerken > Ongedaan maken en het deelvenster Historie. Als u een hoge waarde opgeeft, is mogelijk meer geheugen nodig.

**Interpolatie** Selecteer een van de vier verschillende schalingsmethoden die in Fireworks worden gebruikt voor het interpoleren van pixels wanneer afbeeldingen worden geschaald:

- Bicubische interpolatie is de standaardinstelling en biedt doorgaans de scherpste beelden en de hoogste kwaliteit.
- Bij bilineaire interpolatie zijn de resultaten scherper dan bij zachte interpolatie, maar minder scherp dan bij bicubische interpolatie.
- Bij zachte interpolatie, de interpolatiemethode uit Fireworks 1, ontstaat een zachte vervaging en worden scherpe details verwijderd. Deze interpolatiemethode is handig wanneer andere methoden ongewenste artefacten opleveren.
- De interpolatiemethode Naaste buur leidt tot gekartelde randen en scherpe contrasten zonder vervaging. Het bereikte effect lijkt op het in- of uitzoomen op een afbeelding.

**Standaardkleurwaarden** Hiermee selecteert u de standaardkleuren voor penseelstreken, vullingen en gemarkeerde paden. Met lijn- en vullingopties worden de kleuren in het deelvenster Gereedschappen niet automatisch gewijzigd. Met deze opties kunt u de standaardkleuren in het deelvenster Gereedschappen wijzigen.

**Werkruimte** Als u gekoppelde deelvensters automatisch wilt laten samenvouwen wanneer u buiten deze deelvensters klikt, selecteert u Pictogramdeelvensters automatisch samenvouwen.

## Voorkeuren voor bewerkingen

Met voorkeuren voor bewerkingen kunt u de vormgeving van de aanwijzer en visuele aanwijzingen voor bitmapobjecten aanpassen.

**Objecten bij uitsnijden verwijderen** Hiermee verwijdert u pixels of objecten buiten het omsluitende kader van een selectie permanent wanneer u een document bijsnijdt of het formaat van het canvas wijzigt. Deze optie is alleen geldig voor bitmapobjecten.

**Paden bij omzetten in selectiekader verwijderen** Het pad wordt blijvend verwijderd nadat dit is omgezet in een selectiekader.

**Penseelformaat tekencursors** Stel het formaat en de vorm van de gereedschapsaanwijzers in. Voor bepaalde grote penselen met meerdere uiteinden wordt standaard de kruiscursor gebruikt. Als deze optie en de optie Precisiecursors zijn uitgeschakeld, worden de aanwijzers als gereedschapspictogrammen weergegeven.

**Precisiecursors** Met deze optie worden aanwijzers in de vorm van gereedschapspictogrammen vervangen door de kruiscursor.

**“Randen verbergen” uitschakelen** Hiermee wordt Randen verbergen uitgeschakeld wanneer de selectie wordt gewijzigd.

**Voorvertoning gereedschap Pen tonen** Hiermee wordt een voorvertoning weergegeven van het volgende padsegment dat wordt gemaakt wanneer u klikt met het gereedschap Pen.

**Gevulde ankerpunten weergeven** Hiermee worden geselecteerde punten gedimd weergegeven en niet-geselecteerde punten als gevulde punten.

**Muisselectie markeren** Hiermee worden de onderdelen gemarkeerd die met een actieve muisklik worden geselecteerd.

**Voorvertoning tijdens slepen** Hiermee wordt een voorvertoning van de nieuwe locatie van het object weergegeven tijdens het slepen.

**Vullinghandgrepen tonen** Als deze optie is geselecteerd, kunnen vullingen op het scherm worden bewerkt.

**Selecteerbaar binnen** Hiermee wordt bepaald hoe dicht (1 - 10 pixels) de aanwijzer zich bij een object moeten bevinden voordat het object kan worden geselecteerd.

**Optie 9-delige schaling** Automatische vormen worden automatisch gedegroepeerd wanneer het gereedschap 9-delige schaling wordt gebruikt. Het dialoogvenster waarin u wordt gevraagd of u deze vormen wilt degroeperen, wordt dan niet weergegeven.

## Voorkeuren voor hulplijnen en rasters

**Kleurvakken** Als op deze optie wordt geklikt, wordt een pop-upvenster weergegeven waarin een kleur kan worden geselecteerd of hexadecimale waarden kunnen worden ingevoerd.

**Tonen** Hulplijnen of rasters worden weergegeven op het canvas.

**Magnetisch** Objecten worden magnetisch uitgelijnd op hulplijnen of rasterlijnen.


**Vergrendelen** Geplaatste hulplijnen worden vergrendeld, zodat ze niet onbedoeld worden verplaatst tijdens het bewerken van objecten.

**Magnetisch binnen** Hiermee wordt bepaald hoe dichtbij (1 - 10 pixels) het object dat u verplaatst moet zijn voordat het magnetisch wordt uitgelijnd op een raster- of hulplijn. Magnetisch binnen is actief wanneer Magnetisch raster of Magnetische hulplijnen is geselecteerd.

**Rasterinstellingen** Hiermee wordt de grootte van cellen in pixels gewijzigd. Geef de gewenste waarden op in de vakjes voor de horizontale en verticale ruimte tussen cellen.

## Voorkeuren voor tekst

**Regelafstand, Basislijnverschuiving** Wijzig de incrementale waarde voor de desbetreffende sneltoetsen.

 Raadpleeg “[Een verwijzingspagina maken voor de huidige sneltoets](#)” op pagina 315 voor instructies voor het maken van een complete lijst met sneltoetsen voor tekst.

**Lettertypenamen in het Engels tonen** Aziatische tekens in het lettertypemenu worden vervangen.

*Opmerking:* deze wijziging wordt van kracht nadat u Fireworks opnieuw hebt opgestart.

**Groote lettertypevoorvertoning** Hiermee bepaalt u de grootte in punten van lettertypevoorbeelden in menu's.

**Aantal onlangs gebruikte lettertypen** Hiermee bepaalt u het maximaal aantal onlangs gebruikte lettertypen dat wordt weergegeven boven de scheidingslijn in lettertypemenu's.

*Opmerking:* deze wijziging wordt van kracht nadat u Fireworks opnieuw hebt opgestart.

**Standaardlettertype** Hiermee bepaalt u welk lettertype wordt gebruikt ter vervanging van documentlettertypen die niet op uw systeem zijn geïnstalleerd.

## Voorkeuren voor het importeren en openen van Photoshop-bestanden

Met deze voorkeuren bepaalt u het gedrag van Fireworks bij het importeren of openen van Photoshop-bestanden. Zie “[Werken met Photoshop](#)” op pagina 283 voor meer informatie.

**Importdialoogvenster tonen** Hiermee geeft u opties weer bij het importeren van PSD-bestanden met de opdracht Bestand > Importeren.

**Open dialoogvenster tonen** Hiermee geeft u opties weer bij het slepen van PSD-bestanden naar Fireworks of bij het openen van PSD-bestanden in Fireworks met de opdracht Bestand > Openen.

**Lagen delen over frames** Elke geïmporteerde laag wordt aan alle frames in het Fireworks-bestand toegevoegd. Als deze optie is uitgeschakeld, wordt in Fireworks elke laag aan een ander frame toegevoegd. Dit is handig wanneer u bestanden importeert die u wilt gebruiken als animaties.

**Bitmapafbeeldingen met bewerkbare laagstijlen** Hiermee kunt u de effecten op de bitmapafbeeldingen bewerken bij het importeren. Bitmapafbeeldingen kunnen niet worden bewerkt.

**Afgevlakte bitmapafbeelding** Hiermee importeert u de bitmapafbeeldingen en de bijbehorende effecten als samengevoegde afbeeldingen die niet kunnen worden bewerkt.

**Bewerkbare tekst** Hiermee importeert u de tekstlagen als bewerkbare tekst. U kunt de tekstopmaak, zoals doorhalen, superscript, subscript en automatische woordafbreking, niet wijzigen in Fireworks. Bovendien kunt u ligaturen in de brontekst niet van elkaar scheiden.

**Afgevlakte bitmapafbeelding** Hiermee importeert u de tekstlagen als samengevoegde afbeeldingen die niet kunnen worden bewerkt.

**Bewerkbare paden en effecten** Hiermee kunt u de vormlagen en de bijbehorende effecten bewerken.

**Afgevlakte bitmapafbeelding** Hiermee importeert u de vormlagen als samengevoegde afbeeldingen die niet kunnen worden bewerkt.

**Samengevoegde bitmapafbeeldingen met bewerkbare laagstijlen** Hiermee importeert u de vormlagen als samengevoegde afbeeldingen en kunt u de bijbehorende effecten wel bewerken.

**Laageffecten** Actieve effecten uit Photoshop worden vervangen door soortgelijke Fireworks-filters.

**Uitknipmaskers** Hiermee worden uitknipmaskers in pixels omgezet en verwijderd, waarbij de vormgeving behouden blijft. Schakel deze optie uit als u deze maskers wilt bewerken in Fireworks. De weergave wijkt echter af van die in Photoshop.

## Voorkeuren voor Starten en bewerken

Met de voorkeuren voor Starten en bewerken wordt bepaald hoe Fireworks-afbeeldingen in externe toepassingen worden gestart en bewerkt.

- 1 Kies een van de volgende twee pop-upmenu's:

**Bij bewerking in externe toepassing** Hiermee wordt bepaald of het originele Fireworks-PNG-bestand wordt geopend als u afbeeldingen vanuit andere toepassingen in Fireworks bewerkt.

**Bij optimalisering in externe toepassing** Hiermee wordt bepaald of het originele Fireworks-PNG-bestand wordt geopend als u een afbeelding optimaliseert. Deze instelling geldt niet voor Director. In dit programma worden afbeeldingen altijd automatisch geopend en geoptimaliseerd zonder dat wordt gevraagd naar een PNG-bronbestand, zelfs als deze voorkeur anders is ingesteld in Fireworks.

- 2 Geef op hoe Fireworks-afbeeldingen die in externe toepassingen zijn geplaatst, moeten worden bewerkt:

**Altijd PNG bronbestand gebruiken** Hiermee wordt automatisch het Fireworks-PNG-bestand geopend dat in de ontwerpnoot is gedefinieerd als bron van de geplaatste afbeelding. Het PNG-bronbestand en de corresponderende geplaatste afbeelding worden bijgewerkt.

**Nooit PNG-bronbestand gebruiken** Hiermee wordt de geplaatste Fireworks-afbeelding automatisch geopend, ongeacht of er een PNG-bronbestand bestaat. Alleen de geplaatste afbeelding wordt bijgewerkt.

**Vragen bij starten** U kunt steeds opgeven of het PNG-bronbestand moet worden geopend. Wanneer u een geplaatste afbeelding bewerkt of optimaliseert, wordt u gevraagd een beslissing voor starten en bewerken te nemen. U kunt vanuit het bericht ook algemene voorkeuren voor het openen en bewerken van bestanden opgeven.

## Voorkeuren voor plug-ins

Met deze voorkeuren krijgt u toegang tot extra plug-ins en structuur- en patroonbestanden van Adobe Photoshop. De doelmappen kunnen zich bevinden op uw vaste schijf, een cd-rom, een externe vaste schijf of een netwerkvolume.

Photoshop-plug-ins staan in het menu Filters in Fireworks en in het menu Effecten toevoegen van de eigenschappencontrole. Structuren of patronen die zijn opgeslagen als PNG-, JPEG- en GIF-bestanden worden als opties weergegeven in de pop-upmenu's Patroon en Structuur in de eigenschappencontrole.

Zie “[Structuur toevoegen aan een lijn of vulling](#)” op pagina 130 voor meer informatie over structuren en patronen.

## Standaardvoorkeuren herstellen

**Opmerking:** met Standaardvoorkeuren herstellen worden alle aangepaste instellingen verwijderd en wordt de oorspronkelijke configuratie van Fireworks hersteld.

- 1 Sluit Fireworks af.

- 2 Zoek het bestand Fireworks Preferences op uw vaste schijf en verwijder dit.

De exacte locatie van dit bestand varieert per systeem. Zie “[Locatie van het Fireworks-voorkeurenbestand](#)” op pagina 316.

- 3 Start Fireworks opnieuw.

De volgende keer dat Fireworks wordt opgestart, wordt er een nieuw voorkeurenbestand gemaakt.

## Sneltoetsen selecteren en aanpassen

In Fireworks kunt u sneltoetsen gebruiken om menuopdrachten te kiezen, gereedschappen in het deelvenster Gereedschappen te selecteren en verschillende taken die niet bestaan als menuopdrachten te versnellen. Als u vertrouwd bent met het gebruik van sneltoetsen uit andere toepassingen, zoals Adobe FreeHand, Adobe Illustrator, Photoshop of uit producten waarin een andere standaard wordt gebruikt, kunt u overschakelen op de sneltoetsset van uw voorkeur.

### Een sneltoetsset selecteren

- 1 Selecteer Bewerken > Sneltoetsen (Windows) of Fireworks > Sneltoetsen (Mac OS).
- 2 Selecteer een sneltoetsset in het pop-upmenu Huidige set en klik op OK.

### Aangepaste en secundaire sneltoetsen maken

U kunt aangepaste sneltoetsen maken op basis van een vooraf geïnstalleerde set en u kunt secundaire sneltoetsen maken waarin u meerdere verschillende manieren voor het uitvoeren van een handeling kunt opnemen.

Met uitzondering van menuopdrachten mogen de sneltoetsen geen wijzigingstoetsen bevatten: Control, Shift en Alt (Windows) of Command, Shift, Option en Control (Mac OS). Ze mogen slechts één lettertoets of één cijfertoets bevatten.

- 1 Selecteer Bewerken > Sneltoetsen (Windows) of Fireworks > Sneltoetsen (Mac OS).
- 2 Klik op de knop Set dupliceren.
- 3 Geef een naam op voor de aangepaste set en klik op OK.
- 4 Selecteer de juiste sneltoetscategorie in de lijst Opdrachten:
  - Menuopdrachten** Alle opdrachten die via een menubalk beschikbaar zijn.
  - Opties** Alle gereedschappen in het deelvenster Gereedschappen.
  - Overige** Een reeks vooraf-ingestelde handelingen
- 5 Selecteer in de lijst Opdrachten de opdracht waarvan u de sneltoets wilt wijzigen.
- 6 Klik in het tekstvak Drukken op toets en druk (op het toetsenbord) op de gewenste toetsencombinatie voor de nieuwe sneltoets.
- 7 Als u een secundaire sneltoets wilt toevoegen, drukt u op de knop Een nieuwe sneltoets toevoegen (+). Wilt u geen secundaire sneltoets toevoegen, klik dan op Wijzigen om de geselecteerde sneltoets te vervangen.

### Aangepaste sneltoetsen en sneltoetssets verwijderen

#### Een aangepaste sneltoetsset verwijderen

- 1 Selecteer Bewerken > Sneltoetsen (Windows) of Fireworks > Sneltoetsen (Mac OS).
- 2 Klik op de knop Set verwijderen (prullenbakpictogram).
- 3 Selecteer een sneltoetsset.
- 4 Klik op de knop Verwijderen.



## Een aangepaste sneltoets verwijderen

- 1 Selecteer de opdracht in de lijst Opdrachten.
- 2 Selecteer de aangepaste sneltoets in de lijst Sneltoetsen.
- 3 Klik op de knop Een geselecteerde snelkoppeling verwijderen (-).

## Een verwijzingspagina maken voor de huidige sneltoetsset

Een verwijzingspagina is een overzicht van de actieve sneltoetsset, opgeslagen als een HTML-tabel. U kunt de verwijzingspagina weergegeven in een webbrowser of afdrukken.

**Opmerking:** verwijzingspagina's die uit Fireworks worden geëxporteerd, zijn opgeslagen met UTF-8-codering.

- 1 Selecteer Bewerken > Sneltoetsen (Windows) of Fireworks > Sneltoetsen (Mac OS).
- 2 Klik op de knop Set exporteren als HTML naast het tekstvak Huidige set.
- 3 Voer een naam in voor de verwijzingspagina en kies een locatie voor het bestand.
- 4 Klik op Opslaan.

## Configuratiebestanden gebruiken

U kunt gebruikersspecifieke configuratiebestanden gebruiken om Fireworks-functies zoals stijlen, sneltoetsen en opdrachten aan te passen zonder dat dit gevolgen heeft voor de configuratie van Fireworks voor andere gebruikers.

Fireworks installeert ook hoofdconfiguratiebestanden.

**Opmerking:** u kunt de configuratiebestanden zien wanneer de opties voor mapweergave zijn ingesteld op het weergeven van alle bestanden en mappen. Bij bepaalde systemen moet u mogelijk klikken op Bestanden weergeven voor een map om de inhoud van die map weer te geven. Raadpleeg de Help van Windows voor informatie over het weergeven van alle bestanden en mappen.

## Gebruikersspecifieke configuratiebestanden

Fireworks maakt voor iedere gebruiker een andere set configuratiebestanden. De bestanden worden opgeslagen in de map Adobe/Fireworks CS5 in uw gebruikersspecifieke map Application Data (Windows) of Application Support (Mac OS). De locatie van deze map is afhankelijk van het besturingssysteem en van het gebruik van een systeem voor meerdere gebruikers of voor één gebruiker. Raadpleeg de documentatie bij uw besturingssysteem voor informatie over de locatie van deze map.

**Opmerking:** bepaalde systeemmapen kunnen bij gelokaliseerde en aangepaste systemen een andere naam hebben.

## Hoofdconfiguratiebestanden die van invloed zijn op alle gebruikers

Hoofdconfiguratiebestanden bevatten de standaardinstellingen voor Fireworks en zijn van invloed op alle gebruikers. Ze bevinden zich in de toepassingsmap van Fireworks (de locatie op de vaste schijf waarop Fireworks is geïnstalleerd).

**Opmerking:** gebruikers van Mac OS dienen vertrouwd te zijn met het pakketconcept van Apple.

Bij het opslaan van de meeste instellingen wijzigt Fireworks uw gebruikersspecifieke configuratiebestanden en niet de hoofdconfiguratiebestanden, omdat veel gebruikers geen toegang hebben tot alle bestanden als zij werken met een systeem voor meerdere gebruikers.

Gebruikers met beheerdersrechten kunnen functies voor alle gebruikers aanpassen door de hoofdconfiguratiebestanden te wijzigen.

#### Een hoofdconfiguratie-instelling opslaan voor alle gebruikers

- ❖ Sla een kopie van het bestand op de juiste locatie op in de toepassingsmap van Fireworks of sleep de kopie naar deze locatie.

## Locatie van het Fireworks-voorkeurenbestand

Fireworks-voorkeuren worden opgeslagen in een bestand genaamd Fireworks CS5 Preferences.txt (Windows) of Fireworks CS5 Preferences (Mac OS). De locatie van dit bestand is voor ieder besturingssysteem anders.

- In Windows vindt u de voorkeuren in uw gebruikersspecifieke Fireworks-configuratiemap.
- In Mac OS bevinden de voorkeuren zich in de map Bibliotheek/Voorkeuren in uw gebruikersmap. Raadpleeg de Help van Apple voor informatie over de locatie van uw Mac OS-gebruikersmap.

***Opmerking:** bij Mac OS worden de meeste gebruikersspecifieke Fireworks-configuratiebestanden opgeslagen in uw gebruikersspecifieke map Application Support. Een uitzondering hierop is het Fireworks CS5-voorkeurenbestand.*

## Fireworks opnieuw installeren

Wanneer u Fireworks verwijdert of opnieuw installeert, blijven de gebruikersspecifieke configuratiebestanden op de meeste systemen ongewijzigd. Als u Fireworks opnieuw wilt installeren met de standaardinstellingen, moet u uw gebruikersspecifieke configuratiebestanden handmatig verwijderen voordat u de toepassing opnieuw installeert.

Als u de voorkeuren en gebruikersspecifieke configuratiebestanden verwijdert tijdens het verwijderen van Fireworks, worden de bestanden voor alle gebruikers in het systeem verwijderd.

## Pakketinhoud weergeven (alleen Mac OS)

Bij Mac OS wordt Fireworks geïnstalleerd in een zelfstandige indeling die het programmapakket wordt genoemd. In dit programmapakket wordt het Fireworks-toepassingsbestand geïnstalleerd, evenals alle standaardconfiguratiebestanden die deel uitmaken van Fireworks. De pakketinhoud is standaard verborgen.

- 1 Ga naar de locatie op de vaste schijf waar Fireworks is geïnstalleerd.
- 2 Klik op het pictogram Fireworks CS5 terwijl u Control ingedrukt houdt en selecteer Toon pakketinhoud.