

Использование ADOBE® FIREWORKS® CS5

Юридическая информация

Юридическую информацию см. по адресу http://help.adobe.com/ru_RU/legalnotices/index.html.

Содержание

Глава 1. Новинки

Повышенная производительность и стабильность	1
Точность до пиксела	1
Интеграция с Adobe Device Central	1
Рабочие процессы с поддержкой Flash Catalyst и Flash Builder	1
Улучшения расширяемости	2
Обмен образцами между приложениями пакета	2

Глава 2. Основы Fireworks

О работе в программе Fireworks	3
Векторные и растровые изображения	4
Создание нового документа Fireworks	5
Шаблоны	6
Открытие и импорт файлов	6
Создание файлов Fireworks PNG на основе файлов HTML	8
Вставка объектов в документ Fireworks	9
Сохранение файлов Fireworks	12

Глава 3. Рабочее пространство

Основные сведения по использованию рабочего пространства	14
Навигация и просмотр документов	28
Изменение параметров холста	30
Просмотр в браузере	35
Отмена и повторное выполнение нескольких действий	36

Глава 4. Выделение и трансформирование объектов

Выделение объектов	38
Изменение выделенного объекта	40
Выбор пикселей	41
Редактирование выделенных объектов	48
9-фрагментное масштабирование	53
Упорядочивание нескольких объектов	56

Глава 5. Работа с растровыми изображениями

Создание растровых изображений	59
Редактирование растровых изображений	60
Ретуширование растровых изображений	63
Корректировка цвета и тона растрового изображения	67
Размытие и увеличение резкости растровых изображений	75
Добавление шума к изображению	77

Глава 6. Работа с векторными объектами

Стандартные фигуры	79
Автофигуры	84

Содержание

Произвольные формы	88
Составные фигуры	95
Специальные приемы редактирования векторных объектов	96
Глава 7. Работа с текстом	
Ввод текста	104
Выделение текста	105
Форматирование и редактирование текста	106
Глава 8. Применение цвета, обводки и заливки	
Применение цветов	119
Сохранение образцов	126
Палитра «Kuler»	126
Применение обводок и заливки	128
Глава 9. Использование живых фильтров	
Применение живых фильтров	138
Редактирование и настройка живых фильтров	142
Глава 10. Слои, маскирование и наложение	
Слои	145
Маскирование	150
Наложение и прозрачность	163
Глава 11. Использование стилей, символов и URL-адресов	
Стили	168
Символы	172
URL-адреса	181
Глава 12. Фрагменты, ролловеры и активные области	
Создание и редактирование фрагментов	184
Интерактивные фрагменты	190
Подготовка фрагментов для экспорта	196
Активные области и карты ссылок	200
Глава 13. Создание кнопок и всплывающих меню	
Основы навигации	204
Создание символов кнопок	205
Редактирование символов кнопок	208
Раскрывающиеся меню	210
Глава 14. Создание прототипов веб-сайтов и интерфейсов приложений	
Рабочий процесс создания прототипов	216
Работа со страницами Fireworks	218
Создание макетов на основе CSS	222
Создание прототипов приложений Flex	224
Создание прототипов приложений Adobe AIR	227

Глава 15. Создание анимаций

Основы анимации	230
Создание символов анимации	231
Редактирование символов анимации	232
Состояния	234
Действия с состояниями	236
О режиме кальки	238
Создание tween-анимации	238
Предварительный просмотр анимации	239
Оптимизация анимации	239
Работа с существующими анимациями	240
Скручивание и уменьшение четкости	241

Глава 16. Создание слайд-шоу

Построение и организация слайд-шоу	243
Настройка слайд-шоу	244
Создание пользовательского проигрывателя альбомов Fireworks	246

Глава 17. Оптимизация и экспорт

Использование Мастера экспорта	249
Использование окна «Просмотр изображения»	249
Оптимизация в рабочем пространстве	252
Оптимизация файлов GIF, PNG, TIFF, BMP и PICT	256
Оптимизация изображений JPEG	264
Экспорт из рабочего пространства	266
Отправка документа Fireworks как вложения в сообщении электронной почты	279

Глава 18. Использование Fireworks с другими приложениями

Работа с Dreamweaver	280
Работа с HomeSite, GoLive и другими HTML-редакторами	289
Работа с Flash	291
Работа с Illustrator	297
Работа с Photoshop	298
Работа с Director	304
Совместное использование метаданных изображений с Adobe XMP	306
Предварительный просмотр документов Fireworks в эмуляторах мобильных устройств	310

Глава 19. Автоматизация задач

Поиск и замена	312
Выбор источника поиска	313
Настройка параметров поиска и замены в нескольких файлах	313
Поиск и замена текста	314
Поиск и замена шрифтов	314
Поиск и замена цветов	314
Поиск и замена URL-адресов	314
Поиск и замена не входящих в стандартную web-палитру цветов	315
Пакетная обработка	315
Использование команд пакетной обработки	319

Содержание

Расширение Fireworks	321
Создание сценариев	322
Управление командами	324
Глава 20. Установки и комбинации клавиш	
Настройка установок	326
Выбор и настройка комбинаций клавиш	330
Работа с файлами конфигурации	331
О переустановке Fireworks	332
Просмотр содержимого пакета (только Mac OS)	333

Глава 1. Новинки

Повышенная производительность и стабильность

- Многочисленные улучшения наиболее часто используемых инструментов Fireworks, способствующие повышению эффективности работы
- Повышение общей производительности
- Пиксельная точность размещения элементов проекта
- Обновление инструмента составного контура

Точность до пиксела

Повышенная пиксельная точность обеспечивает четкость вывода дизайнов на любое устройство. Быстро и просто исправляйте элементы дизайна, которые не выровнены по пикселям.

Интеграция с Adobe Device Central

С помощью Adobe Device Central можно выбрать профили для мобильных и других устройств, а затем запустить автоматический рабочий процесс для создания проекта Fireworks. Размер и разрешение экрана проекта задаются на основе параметров целевого устройства. После завершения дизайна его можно просмотреть в различных условиях с помощью функций эмуляции Device Central. Также можно создать пользовательские профили устройства.

Улучшенная разработка проектов для мобильных телефонов, включая эмуляцию интерактивных дизайнов с использованием интегрированного приложения Adobe Device Central.

Рабочие процессы с поддержкой Flash Catalyst и Flash Builder

Создавайте профессиональные пользовательские интерфейсы и интерактивное содержимое с помощью рабочих процессов, поддерживающих обмен данными между Fireworks и Flash Catalyst. Разрабатывайте дизайн в Fireworks и выбирайте объекты, страницы или целые документы для экспорта в FXG, новый графический формат на основе XML для инструментов Adobe Flash Platform. Эффективно экспортируйте проекты в приложения Flash Professional, Flash Catalyst и Flash Builder с помощью настраиваемого расширяемого сценария.

Улучшения расширяемости

Оцените улучшение контроля при работе с другими приложениями: усовершенствованный интерфейс API с поддержкой расширяемых пользователем сценариев экспорта, обработки пакетов и улучшенного контроля файлов формата FXG.

Обмен образцами между приложениями пакета

Улучшенная точность отображения цветов благодаря возможности удобного создания общих образцов в программе Fireworks и использования их в различных приложениях Creative Suite. Возможность создания общего формата ASE обеспечивает унификацию цветов, используемых дизайнерами, включая пользователей Adobe Kuler.

Глава 2. Основы Fireworks

О работе в программе Fireworks

Adobe® Fireworks® – это универсальная программа, предназначенная для создания, редактирования и оптимизации web-графики. Она позволяет создавать и редактировать растровые и векторные изображения, проектировать web-эффекты, такие как ролловеры и всплывающие меню, кадрировать и оптимизировать графику в целях уменьшения размеров файлов, в которых она хранится, а также экономить время, автоматизируя повторяющиеся задачи. Документ можно экспортировать или сохранять в файлах JPEG, GIF или ином формате. Эти файлы можно сохранять вместе с файлами HTML, содержащими таблицы HTML и код JavaScript, что позволяет использовать их в сети.

Видеопособие по основам работы с Fireworks см. по адресу www.adobe.com/go/lrvid4032_fw_ru.

Рисование и редактирование векторных и растровых объектов

На панели «Инструменты» Fireworks имеется несколько разделов, содержащих инструменты для рисования и редактирования векторных и растровых изображений. От выбранного инструмента зависит то, будет ли создаваемый объект представлять собой векторное или растровое изображение. После рисования объекта или текста вы можете использовать широкий набор инструментов, эффектов, команд и приемов для улучшения качества графики или создания интерактивных навигационных кнопок.

Также имеется возможность импортировать и редактировать файлы в форматах JPEG, GIF, PNG, PSD и во многих других форматах.

Добавление интерактивности в графику

Фрагменты и активные области представляют собой web-объекты, которые определяют интерактивные области в web-графике. Фрагменты разрезают изображение на экспортируемые разделы, к которым можно применять ролловерные варианты поведения, анимацию и ссылки URL (Uniform Resource Locator – унифицированный указатель информационного ресурса). На веб-странице каждый фрагмент отображается в ячейке таблицы.

Маркеры перетаскивания ролловеров на фрагментах и активных областях используются для быстрой привязки замещающего изображения и ролловерных вариантов поведения к графике. При создании специальной интерактивной графики для навигации по веб-сайтам используется Редактор кнопок Fireworks и Редактор всплывающих меню.

Оптимизация и экспорт графики

Используйте мощные средства оптимизации Fireworks для получения идеального баланса между размером файла и качеством экспортируемых изображений. Выбор типа оптимизации зависит от потребностей пользователей, а также от содержимого файла.

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

Векторные и растровые изображения

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

О векторной графике

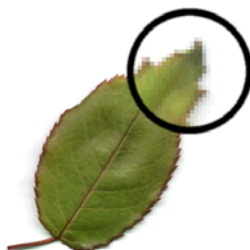
В векторной графике объекты представлены с помощью линий и кривых, называемых векторами, которые включают информацию о цвете и местонахождении графических элементов. Например, изображение листа может быть определено с помощью ряда точек, которые описывают контур листа. Цвет листа определяется цветом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



Векторная графика не зависит от разрешения. Это значит, что качество изображения векторного графического объекта не изменится при изменении цвета; при перемещении, изменении размера или формы объекта; либо при изменении разрешения устройства вывода.

О растровой графике

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



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

Создание нового документа Fireworks

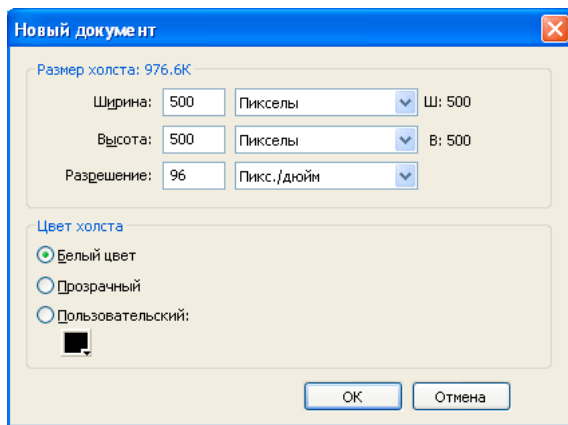
Новые документы, созданные в среде Fireworks, сохраняются в виде документов формата Portable Network Graphic (PNG). PNG – это собственный формат файлов для программы Fireworks.

Графические файлы, созданные в среде Fireworks, можно экспортировать или сохранить в различных графических и веб-форматах. При выборе любых параметров оптимизации и экспорта исходный файл Fireworks PNG сохраняется, что позволяет в дальнейшем легко продолжить редактирование.

Создание нового документа

- 1 Выберите «Файл» > «Создать».

Откроется диалоговое окно «Новый документ».



- 2 Введите настройки документа и нажмите «ОК».

***Примечание.** Воспользуйтесь раскрывающейся цветовой панелью «Пользовательский», чтобы выбрать заказной цвет холста.*

Установка для нового документа размеров по умолчанию

Когда вы в первый раз открываете Fireworks, в диалоговом окне «Новый документ» отображаются следующие размеры по умолчанию:

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

Настройки в диалоговом окне «Новый документ» не меняются при изменении размера холста в Fireworks.

Значения по умолчанию меняются при копировании объекта. Размеры копируемого объекта (находящиеся в буфере обмена) автоматически используются в качестве размеров для диалогового окна «Новый документ».

Чтобы удалить размеры объекта из буфера обмена, выполните следующие действия (Windows):

- 1 Создайте документ с нужными размерами.
- 2 Сохраните документ и закройте Fireworks.
- 3 Повторно откройте Fireworks и создайте документ.

Размеры ранее сохраненного документа отображаются в диалоговом окне «Новый документ».

В Mac OS Fireworks сохраняет размеры ранее скопированного объекта при создании нового документа. Это происходит потому, что содержимое буфера обмена сохраняется до тех пор, пока не будут вырезаны или скопированы другие элементы, например текст. Если вы копируете элементы, не относящиеся к документу, и затем нажимаете «Создать», то в качестве размера по умолчанию отображается ранее сохраненный размер.

Создание нового документа, размеры которого аналогичны размерам объекта в буфере обмена

- 1 Скопируйте объект в буфер обмена из другого документа Fireworks, веб-браузера или из любого приложения, поддерживающего вставку графических объектов.
- 2 Выберите «Файл» > «Создать».
Откроется диалоговое окно «Новый документ», в котором будут показаны размеры объекта в буфере обмена по ширине и высоте.
- 3 Задайте разрешение и цвет холста, нажмите кнопку «ОК».
- 4 Выберите команду «Редактирование» > «Вставить», чтобы вставить объект из буфера обмена в новый документ.

Шаблоны

Файлы Fireworks можно сохранять в виде шаблонов, а также создавать на основе шаблонов. Шаблоны сохраняются в формате Fireworks PNG. В программе Fireworks предусмотрен ряд встроенных шаблонов для создания графики для мобильных телефонов, прототипов, веб-сайтов и веб-фреймов; эти шаблоны могут настраиваться.

Создание шаблона

- 1 Создайте файл. Для того чтобы впоследствии было проще стандартизировать внешний вид документов, создаваемых с помощью этого шаблона, в него можно добавить местозаполнители.
- 2 Выберите команду «Файл» > «Сохранить как шаблон», чтобы сохранить файл в качестве шаблона в формате Fireworks PNG.

Создание файла из шаблона

- 1 Выберите команду «Файл» > «Создать на основе шаблона».
- 2 Выберите шаблон, на основе которого требуется создать файл, а затем нажмите кнопку «Открыть».

Примечание. Характерные для Fireworks данные (например, информация о страницах, слоях и векторах) в шаблоне сохраняется.

Открытие и импорт файлов

Примечание. При импорте файла из среды Adobe Dreamweaver® программа Fireworks сохраняет многие, но не все, варианты поведения, описанные с помощью JavaScript. Если программа Fireworks поддерживает конкретную программную конструкцию, то распознает ее и сохраняет после перемещения файла обратно в программу Dreamweaver.

Открытие документа Fireworks

- ❖ Выберите пункт меню «Файл» > «Открыть» и выберите требуемый файл.



Чтобы открыть файл, не перезаписывая предыдущую версию, выберите команду «Открыть как «Безымянный»», а затем сохраните файл под другим именем.

Открытие последнего использованного файла

- 1 Выберите команду «Файл» > «Открыть последний».
- 2 Выберите файл из подменю.

Открытие недавно закрытого файла, если не открыт ни один файл

- ❖ Щелкните имя файла на стартовой странице.

Открытие графики, созданной в других приложениях

Программа Fireworks позволяет импортировать изображения, созданные в других приложениях или форматах файлов, включая форматы Photoshop®, Adobe Illustrator®, WBMP, EPS, JPEG, GIF и анимированный GIF.

При открытии файла с форматом, отличным от PNG, с помощью команды «Файл» > «Открыть» создается новый документ Fireworks PNG на основе открываемого файла. Для редактирования изображения в этом открытом файле можно использовать все функции Fireworks. Можно выбрать параметр «Сохранить как...» для сохранения работы в виде нового файла в формате Fireworks PNG или в другом формате.

В некоторых случаях можно сохранить файл в исходном формате. В этом случае изображение сводится в один слой, и возможности, специфичные для Fireworks и добавляемые в изображение, будут недоступны для редактирования.

В Fireworks можно сохранить файлы следующих форматов: Fireworks PNG, GIF, анимированный GIF, JPEG, BMP, WBMP, TIFF, SWF, AI, PSD и PICT (только для Mac).

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

Анимированные GIF-файлы

- Импортируйте анимированный GIF как символ анимации, затем отредактируйте и переместите все элементы анимации как единое целое. С помощью панели «Библиотека документа» создавайте новые экземпляры этого символа.

Примечание. При импорте файла в формате анимированного GIF задержка состояния устанавливается по умолчанию равной 0,07 секунды. В случае необходимости используйте панель «Состояния», чтобы восстановить исходные временные значения.

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

Файлы EPS


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

Файлы PSD

Программа Fireworks позволяет открывать файлы PSD, созданные в Photoshop, и сохранять большую часть средств PSD, включая иерархические слои, слоевые эффекты и обычно используемые режимы смешения. Настроить импорт файлов PSD позволяют параметры импорта из Photoshop и открытия файлов в диалоговом окне «Установки».

Файлы WBMP

Fireworks позволяет открывать WBMP-файлы, которые представляют собой однобитные (монохромные) файлы, оптимизированные для мобильных вычислительных устройств. Этот формат предназначен для использования на страницах WAP (Wireless Application Protocol).

 *Расширение Import Multiple Files позволяет одновременно импортировать несколько выбранных файлов на новые страницы файла Fireworks PNG. Эта утилита дает возможность объединить файлы проектов, созданные в прежних версиях Fireworks. Можно также импортировать сведенные изображения в форматах PNG, PSD, AI, BMP, Freehand, GIF, анимированный GIF, JPEG, PICT и TIFF. Загрузить это расширение можно по адресу http://www.adobe.com/go/learn_fw_multiplepages_ru.*

Создание файлов Fireworks PNG на основе файлов HTML

Программа Fireworks позволяет открывать и импортировать содержимое HTML, созданное в других приложениях, содержащих основные элементы таблиц HTML.

Открытие только первой таблицы в файле HTML

- 1 Выберите пункт меню «Файл» > «Открыть».
 - 2 Выберите файл HTML, содержащий таблицу, которую необходимо открыть, и нажмите кнопку «Открыть».
- Первая таблица в файле HTML откроется в новом окне документа.

Импорт первой таблицы файла HTML в открывающийся документ Fireworks

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

Примечание. Кроме того, программа Fireworks может импортировать документы, в которых используется кодировка UTF-8, и документы, написанные на языке XHTML.

Вставка объектов в документ Fireworks

Перетягивание изображения или текста в Fireworks

Предусмотрена возможность перетягивать векторные объекты, растровые изображения или текст из любого приложения, которое поддерживает перетягивание.

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

Вставка в документ Fireworks

Вставка объекта, скопированного из другого приложения, в программу Fireworks приводит к размещению объекта в центре активного документа.

Текст или объекты в любом из следующих форматов можно вставить из буфера обмена:

- Adobe FreeHand 7 или более поздней версии
- Adobe Illustrator
- PNG
- PICT (Mac OS)
- DIB (Windows)
- BMP (Windows)
- Текст ASCII
- EPS
- WBMP
- TXT
- RTF

1 В другом приложении скопируйте объект или текст, который необходимо вставить.

2 В Fireworks вставьте объект или текст в документ.

Местоположение вставленных объектов

Местоположение вставленных объектов зависит от того, что выбрано:

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

Примечание. Web-слой – это специальный слой, который содержит все web-объекты. Он всегда остается в верхней части панели «Слои».

Ресамплинг вставленных объектов

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

Ресамплинг растрового объекта путем вставки

- 1 Скопируйте растровое изображение в буфер обмена Fireworks или другой программы.
- 2 Выберите команду «Редактирование» > «Вставить» в программе Fireworks.
- 3 Если разрешение растрового изображения в буфере обмена отличается от разрешения в текущем документе, выберите вариант «С ресамплингом».

С ресамплингом Сохраняет исходные значения ширины и высоты вставленного растрового изображения, добавляя или удаляя пиксели по мере необходимости.

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

Импорт файла PNG в слой документа Fireworks

При импорте файлов Fireworks PNG в текущий слой активного документа Fireworks активные объекты и объекты фрагментов помещаются в Web-слой документа. Fireworks сохраняет пропорции импортированного изображения.

- 1 На панели «Слои» выберите слой, в который необходимо импортировать файл.
- 2 Выберите команду «Файл» > «Импорт», чтобы открыть диалоговое окно «Импорт».
- 3 Перейдите к нужному файлу, выделите его и нажмите кнопку «Открыть».
- 4 На холсте поместите указатель импорта в том месте, где должен быть размещен верхний левый угол изображения.
- 5 Выполните одно из следующих действий:
 - Щелкните, чтобы импортировать полноразмерное изображение.
 - Перетягивайте указатель импорта, чтобы изменить размеры изображения, по мере выполнения импорта.

Импорт из цифровой камеры или сканера

Возможность импорта изображений из цифровой камеры или сканера предусмотрена только при совместимости этого устройства со спецификацией TWAIN (Windows) или при использовании встроенной возможности «Image Capture» (Mac OS). Изображения, импортированные в Fireworks из цифровой камеры или сканера, открываются как новые документы.

Перед началом импорта изображений в программу Fireworks установите все необходимые программные драйверы, внутренние и внешние модули для камеры или сканера.

Папка Plug-ins находится в папке установки программы Fireworks. В операционной системе Mac OS программа Fireworks автоматически выполняет поиск внешних модулей «Получить» программы Photoshop в этой папке.

Установка для программы Fireworks использование внешних модулей программы Photoshop

- 1 В программе Fireworks выберите «Редактирование» > «Установки» (Windows) или «Fireworks» > «Установки» (Mac OS).
- 2 Щелкните категорию «Внешние модули».
- 3 Выберите «Внешние модули Photoshop» и перейдите в папку, содержащую необходимые модули.
Если диалоговое окно «Выберите папку с внешними модулями Photoshop» (Windows) или «Выбор папки» (Mac OS) не открывается автоматически, перейдите в папку, содержащую эти модули.

Импорт изображения из цифровой камеры (Windows)

- 1 Подключите камеру к компьютеру.
- 2 В программе Fireworks выберите команду «Файл» > «Сканировать», а затем выберите команду «Получить Twain» или «Выбрать Twain».
- 3 Выберите источник изображений и изображения, которые требуется импортировать.
Откроется пользовательский интерфейс для программного обеспечения цифровой камеры.
- 4 Следуйте инструкциям по применению установок.

Импорт изображения из цифровой камеры (Mac OS)

- 1 Подключите камеру к компьютеру.
- 2 В программе Fireworks выберите команду «Файл» > «Получить», а затем выберите команду «Получить с фотокамеры» или «Выбрать камеру».
- 3 Выберите камеру и изображения, которые требуется импортировать.
- 4 Следуйте инструкциям по применению установок.

Импорт изображения из сканера

- 1 Подключите сканер к компьютеру.
- 2 Установите программное обеспечение, которое входит в комплект сканера, если это еще не сделано.
- 3 Выполните одно из следующих действий:
 - В программе Fireworks (в Windows) выберите команду «Файл» > «Сканировать», а затем выберите команду «Получить Twain» или «Выбрать Twain».
 - В программе Fireworks (в Mac OS) выберите команду «Файл» > «Получить», а затем выберите команду «Получить Twain» или «Выбрать Twain».
- 4 Следуйте инструкциям по применению установок.

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

Сохранение файлов Fireworks

При создании нового документа или открытии файлов в таких форматах, как PSD или HTML, выполнение команды «Файл» > «Сохранить» приводит к созданию файла Fireworks PNG. Файлы Fireworks PNG имеют следующие преимущества.

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



Если для сохранения сложного документа программе Fireworks требуется много времени, можно редактировать другие открытые документы во время выполнения операции сохранения.

Сохранение файла Fireworks PNG для использования в более ранних версиях

- 1 Выберите команду «Файл» > «Экспорт».
- 2 Перейдите к тому местоположению, где требуется сохранить файл.
- 3 Если файл Fireworks включает несколько страниц, выберите команду «Страницы в файлы» во всплывающем меню «Экспорт».
- 4 Выберите вариант «Изображения» или «Fireworks PNG» во всплывающем меню «Экспортировать как». Если выбран пункт «Изображения», то каждая страница сохраняется в стандартном формате файла. Этот формат файла может быть установлен с использованием панели «Оптимизировать». Дополнительную информацию см. в разделе «Оптимизация и экспорт» на странице 249.

При экспорте сохраняются все объекты в слоях верхнего уровня. Элементы нижних слоев не экспортируются.

Сохранение всех открытых документов

Можно сохранить все открытые документы даже во время работы с ними и присвоить всем неименованным документам имена файлов. На вкладке документов напротив имен файлов документов, изменившихся со времени последнего сохранения, появится звездочка (*).

- ❖ Выберите «Команды» > «Сохранить все».

Примечание. Утилита *Fireworks Auto Backup* автоматически создает резервные копии всех открытых документов Fireworks. Загрузить ее можно с сайта Adobe AIR Marketplace по адресу

http://www.adobe.com/go/learn_fw_autobackuputility_ru.

Сохранение документов в других форматах

Если с помощью команды «Файл» > «Открыть» был открыт файл не в формате PNG, можно сохранить работу в виде нового файла Fireworks PNG или выбрать другой формат посредством команды «Файл» > «Сохранить как».

При помощи команды «Файл» > «Сохранить» можно в исходном формате сохранять документы следующих типов: Fireworks PNG, GIF, анимированный GIF, JPEG, BMP, WBMP, TIFF, SWF, AI, PSD и PICT (только для Mac OS). В программе Fireworks 16-битные изображения TIFF сохраняются с 24-битной глубиной цвета.

Примечание. Если файл PNG будет сохранен как файл растрового графического объекта, такой как GIF или JPEG, то графические объекты, с которыми вы работали в файле PNG, больше не будут доступны в файле растрового графического объекта. Поэтому, если потребуется откорректировать это изображение, отредактируйте исходный файл PNG, а затем снова его экспортируйте.

Добавление кадра изображения

- 1 Выберите «Команды» > «Оформление» > «Добавить кадр изображения».
- 2 Выберите узор и задайте размер кадра.
- 3 Нажмите кнопку «ОК».

Восстановление предупреждающих сообщений

Если был отключен повтор предупреждающих сообщений, их можно восстановить.

- ❖ Выберите «Команды» > «Восстановить окна предупреждений».

Снимок экрана (только для Windows)

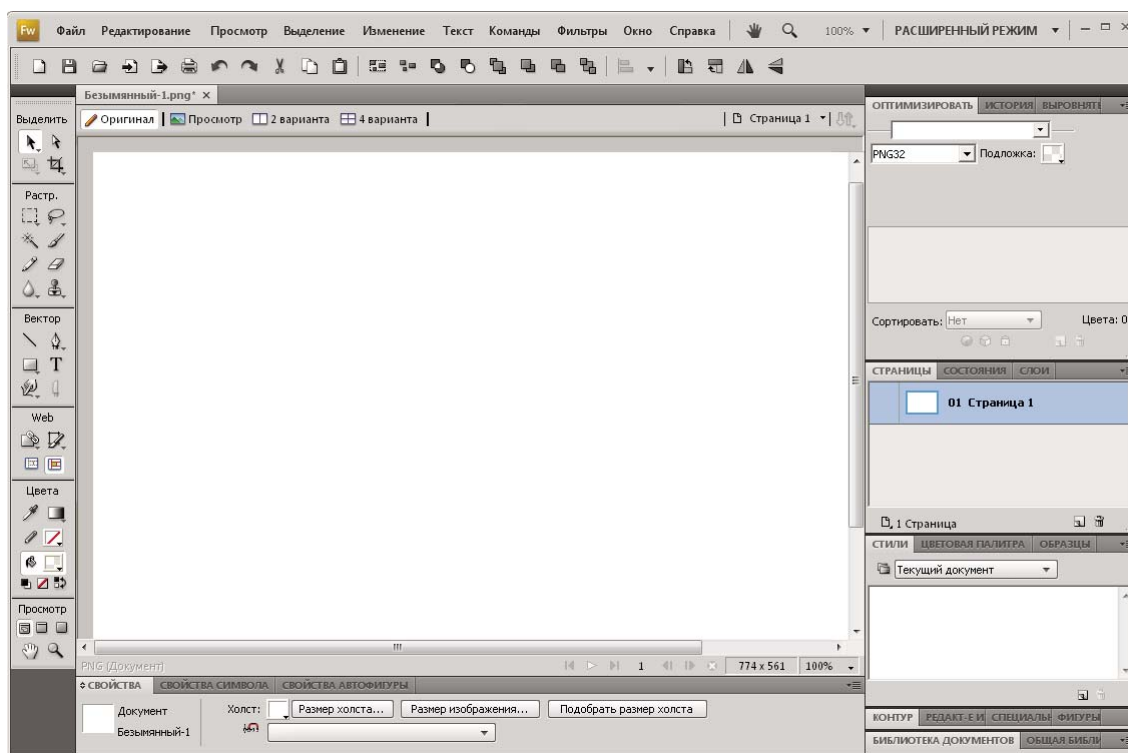
- 1 Выберите «Команды» > «Сделать снимок экрана».
- 2 Перейдите к окну, для которого вы хотите сделать снимок экрана.
- 3 Нажмите кнопку «ОК», затем выделите нужную область окна путем перетягивания указателя мыши.
- 4 Вставьте содержимое буфера обмена на холст или в любое приложение редактирования изображений.

Глава 3. Рабочее пространство

Основные сведения по использованию рабочего пространства

Обзор рабочего пространства Fireworks

Когда вы в первый раз открываете документ в Adobe® Fireworks®, рабочее пространство содержит панель «Инструменты», Инспектор свойств, меню и другие панели. Панель «Инструменты», находящаяся в левой части экрана, содержит категории, обозначенные надписями, включая группы с растровыми изображениями, векторными изображениями и web-инструментами. Панель Инспектора свойств отображается вдоль нижней части окна документа по умолчанию и первоначально отображает свойства документа. В процессе работы над документом содержимое этой панели изменяется, отображая свойства вновь выбранного инструмента или объекта. Остальные панели первоначально закреплены в виде групп вдоль правой стороны окна программы. Окно документа отображается в центре окна программы.



Стартовая страница

Если запуск программы Fireworks происходит без открытия документа, то в рабочей среде отображается стартовая страница Fireworks. Стартовая страница предоставляет быстрый доступ к учебным пособиям по Fireworks, последним открытым файлам и приложению Fireworks Exchange, позволяющему добавлять новые возможности к некоторым функциям Fireworks. Чтобы отключить стартовую страницу, выберите «Больше не показывать» при ее открытии.

О панелях Fireworks

Панели представляют собой плавающие элементы управления, позволяющие редактировать отдельные характеристики выбранного объекта или элементы документа. Панели позволяют работать с состояниями, слоями, символами, цветовыми образцами и многими другими объектами. Каждая панель является перетягиваемой, поэтому можно группировать панели, создавая пользовательские варианты размещения.

Панель «Оптимизировать» Позволяет управлять настройками, от которых зависят размер файла и тип файла, а также работать с цветовой палитрой файла или фрагмента.

Панель «Слои» Упорядочивает структуру документа и содержит параметры для создания/удаления слоев, а также управления ими.

Панель «Общая библиотека» Отображает содержимое папки Common Library, которая содержит символы. Можно без труда перетягивать экземпляры этих символов с панели «Библиотека документа» в документ.

Панель «Страницы» Отображает страницы в текущем файле и содержит параметры, позволяющие манипулировать страницами.

Панель «Состояния» Отображает состояния в текущем файле и включает параметры, предназначенные для создания анимации.

Панель «История» Содержит списки недавно использованных команд, что позволяет быстро отменять эти команды и выполнять их повторно. Кроме того, предусмотрена возможность выбирать несколько действий, а затем сохранять и повторно использовать их в качестве команд.

Панель «Автофигуры» Содержит автофигуры, которые не отображаются на панели «Инструменты».

Панель «Стили» Позволяет сохранять и повторно использовать комбинации характеристик объектов или выбирать стандартный стиль.

Панель «Библиотека документа» На ней содержатся графические символы, символы кнопок и анимации, которые уже содержатся в текущем документе Fireworks. Можно без труда перетягивать экземпляры этих символов с панели «Библиотека документа» в документ. Можно вносить глобальные изменения во все экземпляры, модифицируя только данный символ.

Панель «URL-адрес» Позволяет создавать библиотеки, содержащие часто используемые URL-адреса.

Панель «Смешение цветов» Позволяет создавать новые цвета для добавления к цветовой палитре текущего документа или применения к выделенным объектам.

Панель «Образцы» Управляет цветовой палитрой текущего документа.

Панель «Информация» Предоставляет информацию о размерах выделенных объектов и точных координатах указателя по мере его перемещения по холсту.

Панель «Варианты поведения» Управляет вариантами поведения, которые определяют реакцию активных областей и фрагментов в ответ на движение мыши.

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

Панель «Выровнять» Содержит элементы управления, обеспечивающие выравнивание и распределение объектов на холсте.

Панель «Свойства автофигуры» Позволяет изменять свойства автофигуры после вставки ее в документ.

Панель «Цветовая палитра» («Окно» > «Другие») Предоставляет возможность создавать и сменять цветовые палитры, экспортировать определяемые пользователем образцы цвета АСТ, исследовать различные цветовые схемы и получать доступ к широко используемым элементам управления для выбора цветов.

Редактирование изображения («Окно» > «Другие») Организует в виде одной панели инструменты и параметры, обычно используемые для редактирования растрового изображения.

Панель «Контур» («Окно» > «Другие») Обеспечивает быстрый доступ к различным командам, связанным с контурами..

Специальные символы («Окно» > «Другие») Отображает специальные символы, которые могут использоваться в текстовых блоках.

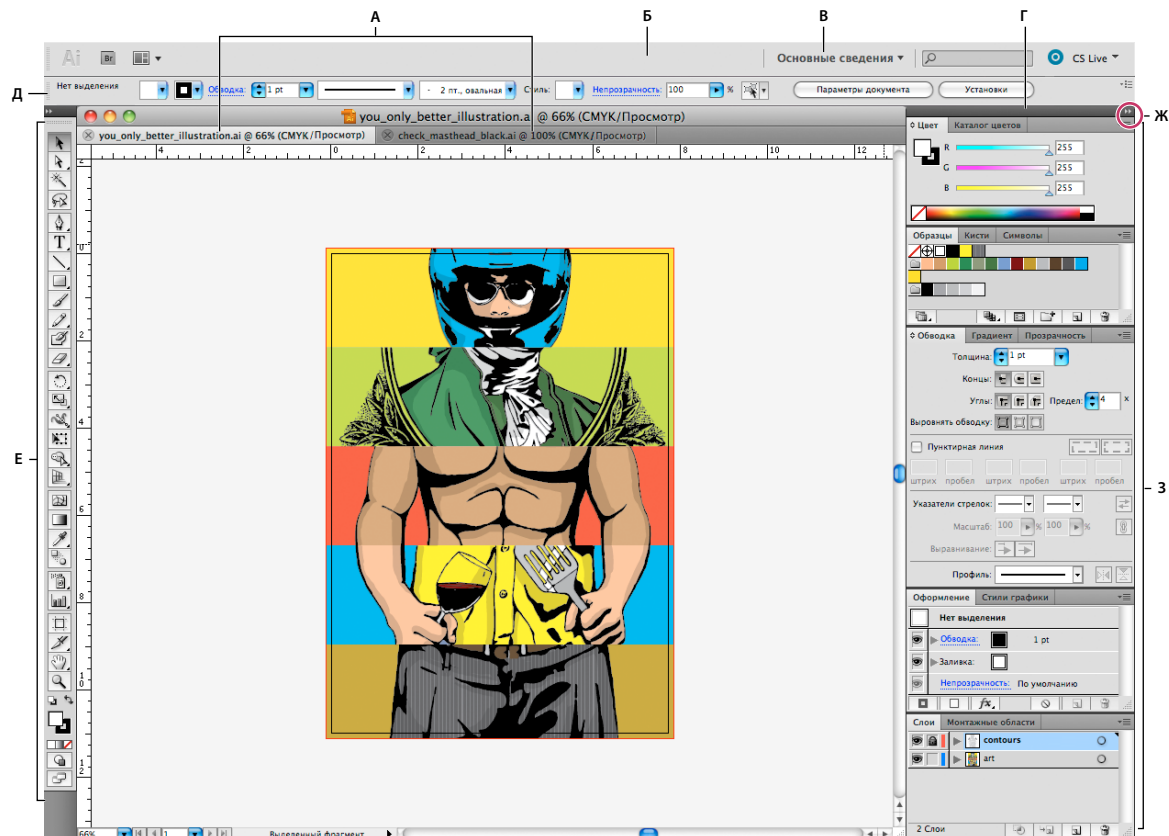
Свойства символа Управляет определяемыми пользователем свойствами графических символов.

Описание рабочего пространства/среды

Для создания и управления документами и файлами используются такие элементы интерфейса, как палитры, панели и окна. Расположение этих элементов называется *рабочим пространством/средой*. Рабочие среды разных приложений Adobe® Creative Suite® 5 имеют одинаковый вид, что позволяет пользователю легко перемещаться между ними. Пользователь может настроить каждое приложение в соответствии со своими потребностями, выбрав рабочее пространство/среду из набора или создав новое.

Хотя вид рабочих пространств/сред по умолчанию отличается в разных приложениях, работа с ними происходит похожим образом.

Рабочее пространство



Рабочая среда Illustrator по умолчанию

А. Окна документа с закладками **Б.** Панель приложения **В.** Переключатель рабочих сред **Г.** Строка заголовка панели **Д.** Панель «Управление» **Е.** Панель «Инструменты» **Ж.** Кнопка «Свернуть в значки» **З.** Четыре группы палитр, закрепленные вертикально


- Находящаяся в верхней части окна **панель приложения** содержит переключатель рабочих пространств/сред, меню (только Windows) и другие элементы управления приложением. При работе в некоторых программах Adobe на платформе Mac пользователь может отобразить или скрыть эту панель, используя меню «Окно».
- **Панель «Инструменты»** содержит инструменты для создания и редактирования изображений, графических объектов, элементов страниц и т. д. Связанные инструменты располагаются в группах.
- На **панели «Управление»** выводятся настройки выбранного в данный момент инструмента. В программе Illustrator панель управления содержит параметры для текущего выбранного объекта. (В программе Adobe Photoshop® она также называется панелью параметров. В Adobe Flash®, Adobe Dreamweaver® и Adobe Fireworks® она называется Инспектором свойств и содержит свойства текущего выбранного элемента.)
- **Окно документа** отображает находящийся в работе файл. В окна документа можно поместить закладки, а в некоторых случаях, их можно группировать и закреплять.
- **Палитры** упрощают отслеживание и изменение обрабатываемого объекта. Например, временная шкала в Flash, панель «Кисть» в Illustrator, панель «Слои» в Adobe Photoshop® и панель «Стили CSS» в Dreamweaver. Палитры можно группировать, собирать в подборки или закреплять.

- *Фрейм приложения* группирует все элементы рабочей среды в единое интегрированное окно, которое позволяет работать с приложением как с единым целым. При перемещении или изменении размера фрейма приложения или его элементов все элементы внутри него взаимодействуют друг с другом и не перекрываются. Палитры не исчезают при переключении приложений или при случайном щелчке за пределами приложения. При работе с несколькими приложениями можно расположить их рядом на экране или на нескольких мониторах.

Если вы предпочитаете традиционный произвольный интерфейс Mac, то можно отключить фрейм приложения. В Adobe Illustrator®, например, выберите «Окно» > «Фрейм приложения», чтобы включить или выключить его. (В программе Flash фрейм приложения для Mac постоянно включен, а Dreamweaver для Mac не использует фрейм приложения.)


Скрытие или отображение всех палитр/панелей


- (Приложения Illustrator, Adobe InCopy®, Adobe InDesign®, Photoshop, Fireworks) Чтобы скрыть или отобразить все палитры и панели, включая панель «Инструменты» и панель «Управление», нажмите клавишу «Tab».
- (Приложения Illustrator, InCopy, InDesign, Photoshop) Чтобы скрыть или отобразить все палитры/панели, кроме панели «Инструменты» и панели «Управление», нажмите клавиши Shift+Tab.


 Можно временно отобразить скрытые панели, если в установках интерфейса выбран параметр «Автоматически показывать скрытые панели». В Illustrator этот параметр всегда активирован. Переместите курсор к краю окна приложения (Windows®) или к краю монитора (Mac OS®) и наведите его на появившуюся полосу.

- (Приложения Flash, Dreamweaver, Fireworks) Чтобы скрыть или показать все палитры/панели, нажмите клавишу F4.

Параметры отображения палитр/панелей

- ❖ Нажмите значок меню палитры/панели  в ее правом верхнем углу.

 Меню палитры/панели можно открыть, даже если она свернута.


 В Photoshop можно изменить размер шрифта для текста панелей и всплывающих подсказок. В настройках интерфейса выберите размер в меню «Размер шрифта меню».

(Приложение Illustrator) Настройка яркости палитры

- ❖ В установках пользовательского интерфейса передвиньте ползунок «Яркость». Этот элемент управления влияет на все палитры/панели, включая панель «Управление».

Перенастройка панели «Инструменты»

Инструменты панели «Инструменты» могут располагаться в один или два столбца (эта возможность недоступна для панели «Инструменты» в Fireworks и Flash).

 Кроме того, в приложениях InDesign и InCopy имеется возможность переключения отображения в один столбец на отображение в два столбца (или в один ряд) с помощью соответствующего параметра в установках интерфейса.

- ❖ Щелкните двойную стрелку, расположенную в верхней части панели «Инструменты».

Управление окнами и палитрами/панелями

Пользовательское рабочее пространство/среду можно создать, перемещая и изменяя окна документов и палитр/панелей. Можно сохранить несколько рабочих сред и переключаться между ними. Для программы Fireworks переименование пользовательских рабочих сред может привести к непредсказуемым результатам.

Примечание. Следующие примеры основаны на использовании приложения Photoshop. Во всех других приложениях рабочее пространство/среда функционирует аналогичным образом.

Упорядочение, стыковка и свободное перемещение окон документа

Если открыто более одного файла, окна документов снабжаются закладками.

- Для изменения порядка окон документов перетащите закладку окна в новое место в группе.
- Для открепления (свободного перемещения или отстыковки) окна документа из группы окон перетащите закладку окна из группы.

Примечание. В Photoshop можно выбрать меню «Окно» > «Упорядочить» > «Свободно перемещать содержимое окна» для перемещения одного окна документа либо «Окно» > «Упорядочить» > «Свободно перемещать все содержимое окон» для перемещения всех окон документа сразу. Более подробную информацию см. в технической записке [kb405298](#).

Примечание. Dreamweaver не поддерживает прикрепление и открепление окон документов. Используйте кнопку «Свернуть» для создания перемещаемых окон либо выберите меню «Окно» > «Окна по вертикали», чтобы расположить окна документов рядом, по вертикали. Для получения дополнительной информации введите «Окна по вертикали» в строке поиска в справке Dreamweaver. Для пользователей Macintosh рабочий процесс будет немного другим.

- Для прикрепления окна документа к другой группе окон перетащите закладку окна в эту группу.
- Чтобы создать группы документов, расположенные каскадно или мозаично, перетащите окно к одной из зон перетаскивания, расположенных вдоль верхнего, нижнего или боковых краев другого окна. Также можно выбрать макет для группы с помощью кнопки «Макет» на панели приложения.

Примечание. Некоторые программы не поддерживают эту функцию. Однако в программе могут присутствовать команды «Каскад» или «Рядом» в меню «Окно», позволяющие расположить документы нужным образом.

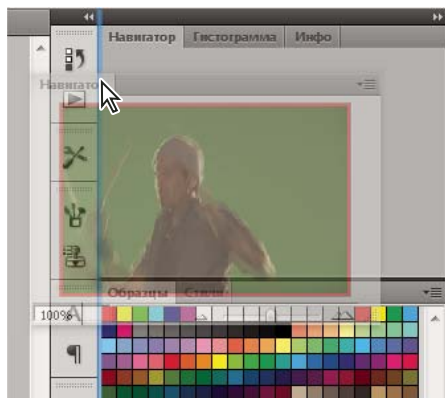
- Чтобы переключиться на другой документ в группе со вкладками при перетаскивании выделенной области, перетащите выделенную область на вкладку документа на короткое время.

Примечание. Некоторые программы не поддерживают эту функцию.

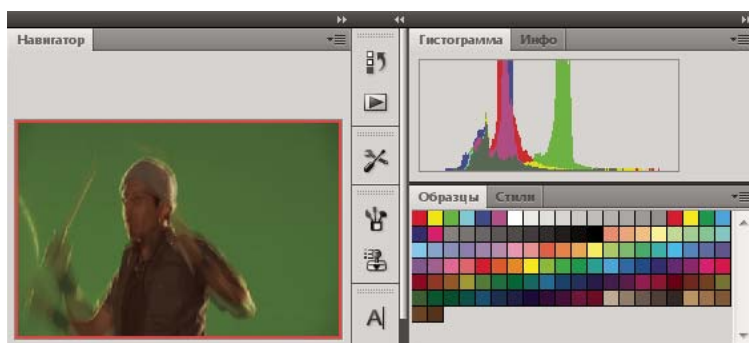
Прикрепление и открепление палитр/панелей

Док — это набор палитр/панелей или групп палитр/панелей, отображаемых вместе, чаще всего вертикально. Палитры/панели можно прикреплять и откреплять перетаскиванием в область дока или из нее.

- Чтобы прикрепить палитру/панель, перетащите ее за вкладку в док и поместите сверху или снизу от других палитр/панелей либо между ними.
- Чтобы прикрепить группу палитр/панелей, перетащите ее в док за строку заголовка (пустую одноцветную строку над вкладками).
- Чтобы удалить палитру/панель или группу палитр/панелей из дока, перетащите ее из дока, удерживая за вкладку или строку заголовка. Можно перетащить палитру/панель в другой док или сделать плавающей.

Рабочее пространство

При перетаскивании в новый док палитра/панель «Навигатор» выделяется синей вертикальной линией.



Теперь палитра/панель «Навигатор» располагается в собственном доке



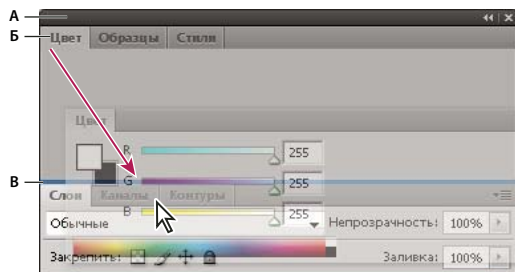
Можно сделать так, чтобы палитры/панели не заполняли все пространство в доке. Перетащите нижнюю границу дока вверх, чтобы она не соприкасалась с границей рабочего пространства/среды.

Перемещение палитр/панелей

При перемещении палитр/панелей отображаются подсвеченные *зоны перетаскивания* — зоны, в которые можно поместить палитру/панель. Например, можно переместить палитру/панель выше или ниже в доке. Для этого нужно перетащить ее на узкую синюю зону перетаскивания, которая отображается над другой палитрой/панелью или под ней. Если перетащить палитру/панель в область, не являющуюся зоной перетаскивания, такая палитра/панель станет плавающей.

Примечание. Активация зоны перетаскивания зависит от позиции указателя мыши (а не положения панели), поэтому если вы ее не видите, попробуйте переместить указатель мыши в то место, где должна быть зона перетаскивания.

- Чтобы переместить панель, перетащите ее за вкладку.
- Чтобы переместить группу панелей, перетащите строку заголовка.

Рабочее пространство

Зона перетаскивания, обозначенная узкой синей линией, означает прикрепление одиночной палитры/панели «Цвет» над группой палитр/панелей «Слои»

А. Строка заголовка Б. Вкладка В. Зона перетаскивания

💡 Чтобы избежать закрепления палитры/панели при перемещении, удерживайте клавишу **Ctrl** (в Windows) или **Command** (в Mac OS). Для отмены операции при перемещении палитры/панели нажмите клавишу «Esc».

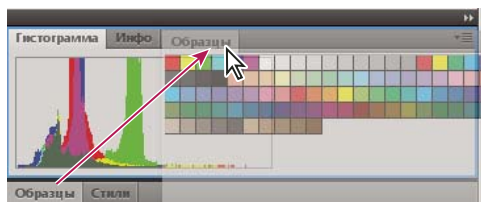
Добавление и удаление палитр/панелей

Если из дока удалить все палитры/панели, то он исчезнет. Можно создать док, перемещая палитры/панели в правый угол рабочего пространства/среды до появления зоны перетаскивания.

- Для удаления палитры/панели щелкните правой кнопкой (Windows) или удерживая клавишу Control (Mac) на ее закладке и выберите «Заккрыть» или удалите ее из меню «Окно».
- Чтобы добавить палитру/панель, выберите ее в меню «Окно» и закрепите в нужном месте.

Управление группами палитр/панелей

- Чтобы добавить палитру/панель в группу, перетащите вкладку этой палитры/панели в выделенную зону перетаскивания группы.

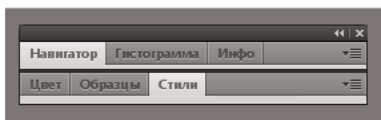


Добавление палитры/панели в группу палитр/панелей

- Чтобы изменить порядок расположения палитр/панелей в группе, перетащите вкладку палитры/панели на новое место внутри группы.
- Чтобы убрать палитру/панель из группы и сделать ее плавающей, перетащите палитру/панель за ее вкладку за пределы группы.
- Чтобы переместить группу, перетащите панель заголовка (область над вкладками).

Создание ряда плавающих палитр/панелей

При перетаскивании палитры/панели из дока не в зону перетаскивания палитра/панель становится плавающей. Плавающую палитру/панель можно разместить в любом месте рабочего пространства/среды. Плавающие панели или группы панелей можно собрать в одну подборку, тогда при перетаскивании самой верхней строки заголовка они будут перемещаться как одно целое.

Рабочее пространство*Ряд плавающих палитр/панелей*

- Чтобы создать ряд плавающих палитр/панелей, перетащите палитру/панель за вкладку в зону перетаскивания, расположенную в нижней части другой палитры/панели.
- Чтобы изменить порядок палитр/панелей в ряду, перетащите палитру/панель за вкладку вверх или вниз.

Примечание. Вкладку следует отпустить над тонкой зоной перетаскивания между палитрами/панелями, а не над широкой зоной перетаскивания в строке заголовка.

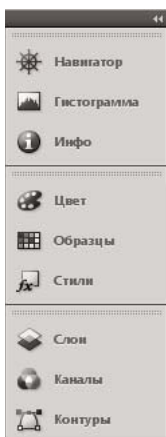
- Чтобы убрать палитру/панель или группу палитр/панелей из ряда и сделать ее плавающей, перетащите палитру/панель за его пределы, удерживая за вкладку.

Изменение размеров палитр/панелей

- Чтобы свернуть или развернуть палитру/панель, группу палитр/панелей или ряд палитр/панелей, дважды щелкните вкладку. Также можно дважды щелкнуть область вкладки (пустое пространство рядом с вкладками).
- Для изменения размера палитры/панели перетащите любую ее сторону. Размеры некоторых палитр/панелей, например палитры «Цвет» в Photoshop, нельзя изменить таким способом.

Свертывание и развертывание значков панели

Чтобы уменьшить загромождение рабочего пространства/среды, можно свернуть палитры/панели в значки. В некоторых случаях палитры/панели сворачиваются в значки в рабочем пространстве/среде по умолчанию.

*Палитры/панели, свернутые в значки*

Рабочее пространство

Развернутые палитры/панели

- Чтобы свернуть или развернуть все значки панели в столбце, щелкните двойную стрелку в его верхней части.
- Чтобы развернуть значок одиночной палитры/панели, щелкните его.
- Чтобы изменить размер значков палитры/панели так, чтобы видеть только значки (без подписей), изменяйте ширину дока до исчезновения текста. Чтобы восстановить текст, увеличьте ширину дока.
- Чтобы свернуть развернутую палитру/панель в значок, щелкните ее вкладку, значок или двойную стрелку в строке заголовка.



В некоторых приложениях — если выбран параметр «Автоматически сворачивать палитры со значками» в разделе установок «Интерфейс» или в установках окна «Параметры интерфейса пользователя», то развернутая палитра/панель будет автоматически сворачиваться по щелчку за ее пределы.

- Чтобы добавить плавающую палитру/панель или группу палитр/панелей в док значков, перетащите ее туда за вкладку или строку заголовка (палитры/панели автоматически сворачиваются в значки при добавлении их в док значков).
- Чтобы переместить значок палитры/панели (или группу значков палитр/панелей), перетащите значок. Значки панелей можно перетаскивать вниз и вверх в пределах одного дока, в другие доки (где значки будут отображаться в стиле панелей этого дока) либо за пределы дока (где они станут плавающими значками).

Работа с ConnectNow

Adobe® ConnectNow предоставляет безопасную персональную сетевую комнату совещаний, с помощью которых можно общаться и сотрудничать с другими пользователями в Интернете в режиме реального времени. Благодаря ConnectNow можно совместно использовать экран вашего компьютера, добавлять комментарии, отправлять сообщения в чат и общаться с помощью интегрированного звука. Также можно демонстрировать видео в режиме реального времени, совместно использовать файлы, получать заметки о совещании и управлять компьютером посетителя.

Доступ к ConnectNow можно получить непосредственно через интерфейс приложения.

- 1 Выберите «Файл» > «Общий доступ к моему экрану».
- 2 В диалоговом окне «Вход в Adobe CS Live» введите свой адрес электронной почты и пароль, затем щелкните «Вход». Если у вас нет идентификатора Adobe ID, нажмите кнопку «Создать Adobe ID».
- 3 Чтобы разрешить общий доступ к экрану, нажмите кнопку «Совместный доступ к экрану моего компьютера» в центре окна приложения ConnectNow.

Подробные инструкции по использованию ConnectNow см. по адресу http://help.adobe.com/en_US/Acrobat.com/ConnectNow/index.html.

Видеоинструкция по использованию ConnectNow: [Использование ConnectNow для создания общего доступа к экрану \(7:12\)](#). (Эта демонстрация проводится в приложении Dreamweaver.)

Сохранение и переключение рабочих пространств/сред

Если текущий размер и положение панелей сохранены как именованное рабочее пространство/среда, то это рабочее пространство/среду можно восстановить позднее, даже если некоторые палитры/панели были перемещены или закрыты. Названия сохраненных рабочих пространств/сред выводятся в переключателе рабочих пространств/сред на панели приложения.

Сохранение пользовательского рабочего пространства/среды

- 1 После необходимой настройки рабочего пространства/среды выполните одно из приведенных ниже действий для его сохранения.
 - (Illustrator) Выберите меню «Окно» > «Рабочая среда» > «Сохранить рабочую среду».
 - (Photoshop, InDesign, InCopy) Выберите меню «Окно» > «Рабочая среда» > «Создать рабочую среду».
 - (В приложении Dreamweaver) Выберите «Окно» > «Макет рабочего пространства» > «Создать рабочее пространство».
 - (В приложении Flash) Выберите «Создать рабочее пространство» в переключателе рабочих пространств на панели приложения.
 - (В приложении Fireworks) Выберите «Сохранить текущее» в переключателе рабочих пространств на панели приложения.
- 2 Введите имя рабочего пространства/среды.
- 3 (В приложениях Photoshop, InDesign) В меню «Запомнить»/«Захват» задайте необходимые параметры.
 - Расположение палитр** Сохраняет текущее расположение панелей (только в InDesign).
 - Комбинации клавиш** Сохраняет текущий набор комбинаций клавиш (только для Photoshop).
 - Меню или пользовательская настройка меню** Сохраняет текущий набор меню.

Отображение рабочих пространств/сред и переключение между ними

- ❖ Выберите рабочее пространство/среду в переключателе рабочих пространств/сред на панели приложения.



В Photoshop между различными стилями рабочей среды можно быстро переключаться с помощью комбинаций клавиш.

Удаление пользовательского рабочего пространства/среды

- Выберите «Управление рабочими пространствами» или «Управление рабочими средами» в переключателе рабочих пространств/сред на панели приложения, выберите рабочее пространство/среду и нажмите «Удалить» (этот параметр недоступен в Fireworks).
- (В приложении Photoshop, InDesign, InCopy) Выберите «Удалить рабочую среду» или «Удалить рабочее пространство» в переключателе рабочих пространств/сред.
- (В приложении Illustrator) Выберите «Окно» > «Рабочая среда» > «Управление рабочими средами», выберите нужную рабочую среду и щелкните значок «Удалить».
- (Photoshop, InDesign) Выберите меню «Окно» > «Рабочая среда» > «Удалить рабочую среду», выберите нужную рабочую среду и нажмите кнопку «Удалить».

Восстановление рабочего пространства/среды по умолчанию

- 1 Выберите рабочую среду «По умолчанию» или «Основная» с помощью переключателя рабочих сред на панели приложения. Информацию для программы Fireworks см. в статье http://www.adobe.com/devnet/fireworks/articles/workspace_manager_panel.html.

Примечание. В приложении *Dreamweaver «Конструктор»* является рабочей средой по умолчанию.

2 Для Fireworks (Windows) удалите следующие папки:

Windows Vista \\Пользователи\<Имя пользователя>\AppData\Roaming\Adobe\Fireworks CS4\


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

3 (InDesign, InCopy) Выберите «Окно» > «Рабочая среда» > «Сбросить [имя_рабочей_среды]

(Photoshop) Восстановление сохраненной рабочей среды

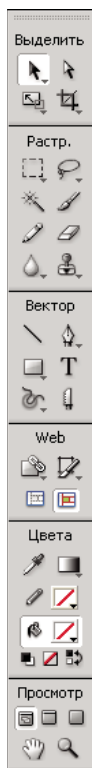
В Photoshop рабочие среды отображаются автоматически в порядке, который использовался при последнем запуске. Однако можно восстановить исходное (сохраненное) расположение панелей.

- Для восстановления отдельной рабочей среды выберите меню «Окно» > «Рабочая среда» > «Сбросить имя_рабочей_среды».
- Для восстановления всех рабочих сред, установленных с Photoshop, нажмите «Восстановление рабочих сред по умолчанию» в настройках интерфейса.

 Переупорядочить рабочие среды на панели приложения можно с помощью перетаскивания.

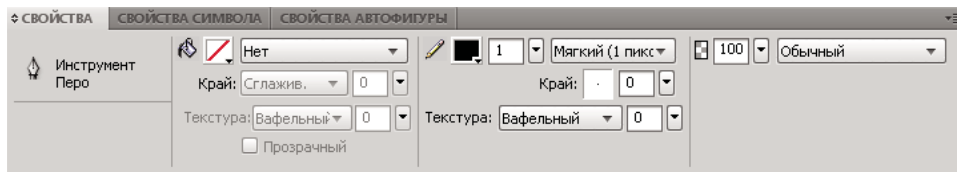
Панель «Инструменты»

Панель «Инструменты» содержит шесть категорий: «Выделить», «Растр.», «Вектор», «Web», «Цвета» и «Просмотр». После выбора инструмента в Инспекторе свойств отображаются параметры инструмента.



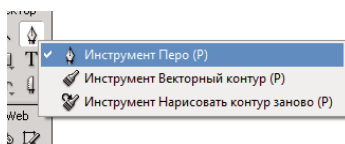
Отображение параметров инструмента в Инспекторе свойств

- ❖ Выделив инструмент, выберите пункты «Выделение» > «Отменить выделение», чтобы снять выделение со всех объектов на холсте.




Выбор инструмента из группы инструментов

Маленький треугольник в нижнем правом углу значка инструмента на панели «Инструменты» указывает, что этот инструмент входит в состав группы инструментов.



- 1 Щелкните значок инструмента и удерживайте нажатой кнопку мыши.
- 2 Перетяните курсор, чтобы выделить подсветкой требуемый инструмент, и отпустите кнопку мыши.

 Чтобы быстро выбрать скрытый инструмент, несколько раз нажимайте клавиатурное сокращение для этой группы, пока не отобразится требуемый инструмент (клавиатурные сокращения отображаются в круглых скобках рядом с именами инструментов).

Инспектор свойств

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

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

Примечание. В операционной системе Windows меню «Параметры» доступно, только если панель Инспектора свойств закреплена.

Отмена закрепления панели Инспектора свойств

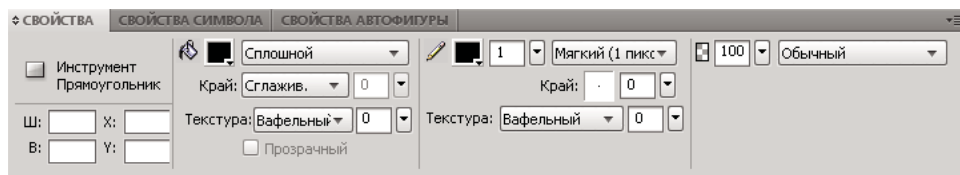
- ❖ Перетяните вкладку панели в другую часть рабочего пространства.

Закрепление панели Инспектора свойств в нижней части рабочего пространства

- ❖ Перетяните вкладку панели в нижнюю часть рабочего пространства.

Разворачивание и сворачивание Инспектора свойств

- ❖ Выполните одно из следующих действий:
 - Дважды щелкните вкладку панели.



- Щелкните стрелку в левом нижнем углу панели.

Отображение и перемещение панелей инструментов (только в Windows)

Отображение или скрытие панели инструментов

- ❖ Выберите «Окно» > «Панели инструментов» и выделите любую из следующих:

Основная Отображение панели инструментов над окном документов с кнопками типичных команд управления файлами - Открыть, Сохранить, Печать и Копировать.

Изменение Отображение панели инструментов под окном документов с кнопками команд группировки, выравнивания и поворота объектов.

Отмена закрепления панели

- ❖ Перетащите панель инструментов в сторону от местоположения ее закрепления.

Закрепление панели (только Windows)

- ❖ Перетащите панель инструментов в область закрепления, расположенную в верхней части окна приложения, до появления прямоугольника предварительного просмотра размещения.

Блокировка редактирования во время операции сохранения

При изменении документа во время операции сохранения программа Fireworks может перестать отвечать на запросы. Если для параметра AsynchronousSave в файле preferences.txt установить значение true, программа Fireworks будет блокировать редактирование файла до тех пор, пока сохранение не будет завершено. При этом работу с другими открытыми документами Fireworks можно продолжать.

Объекты, обновляемые во время операции сохранения, в режиме AsynchronousSave не обновляются. При необходимости работы с такими объектами установите AsynchronousSave=false в файле preferences.txt. Например, если AsynchronousSave=True, автофигура «Сохранить метку времени» не обновляется.

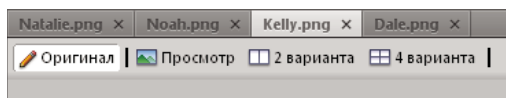
По умолчанию асинхронное сохранение включено в ОС Windows и отключено в ОС Mac.

- 1 Найдите файл preferences.txt. Для Windows: файл располагается в папке \\<user name>\Application Data\Adobe\Fireworks CS5\English\Fireworks CS5 Preferences. In Mac OS: файл располагается в папке /<user name>/Library/Preferences/Adobe Fireworks CS5/en/Fireworks CS5 Preferences.
- 2 Для параметра AsynchronousSave в этом файле установите значение true.
- 3 Сохраните файл.

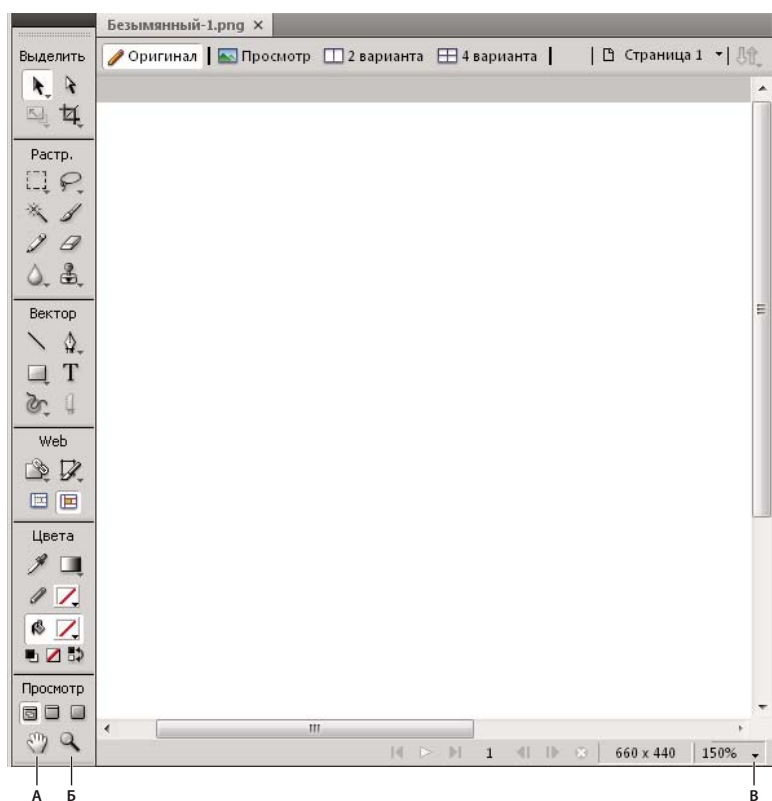
Навигация и просмотр документов

Использование вкладок документов для выбора документов

Если документ развернут, то переключения между окнами открытых документов выполняются щелчком соответствующих вкладок в верхней части окна документа. Имя файла каждого открытого документа отображается на вкладке над кнопками режимов просмотра. При наведении курсора мыши на вкладку отображается подсказка с местоположением файла.



Изменение масштаба и панорамирование по изображению документа



А. Инструмент «Рука» Б. Инструмент «Масштаб» В. Всплывающее меню «Задать увеличение»

Увеличение масштаба с заданным шагом

- ❖ Выполните одно из следующих действий:
 - Выберите инструмент «Масштаб» и щелкните, чтобы указать новую центральную точку в окне документа. При каждом щелчке происходит увеличение изображения до следующего заранее установленного значения увеличения.
 - Выберите масштаб во всплывающем меню «Задать увеличение», расположенном в нижней части окна документа.

- Выберите команду «Увеличить» или задайте заранее установленное увеличение в меню «Просмотр».

Уменьшение масштаба с заданным шагом

❖ Выполните одно из следующих действий:

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

Увеличение масштаба выбранной области

1 Выберите инструмент «Масштаб».

2 Перетяните курсор по той части изображения, которую необходимо увеличить.

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

Примечание. Возможность ввода процентного значения увеличения в поле «Задать увеличение» не предусмотрена.

Уменьшение масштаба выбранной области

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

Возврат к масштабу 100%

❖ Дважды щелкните инструмент «Масштаб» на панели «Инструменты».

Панорамирование по изображению документа

1 Выберите инструмент «Рука».

2 Перетяните указатель в виде руки.

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

Подгонка документа к размерам текущего вида

❖ Дважды щелкните инструмент «Рука» на панели «Инструменты».

Использование режимов вида для управления рабочим пространством

Для управления макетом рабочего пространства выберите один из трех режимов вида в панели «Инструменты».

Режим Стандартное окно Является стандартным видом окна документа.

Полноэкранный режим с меню Окно документа, развернутое в полный экран на сером фоне. Будут показаны меню, панели инструментов, полосы прокрутки и другие панели.

Полноэкранный режим Окно документа, развернутое в полный экран на черном фоне. Меню, панели инструментов и строки заголовков не видны.

Дополнительную информацию см. в [статье](#) на веб-сайте Fireworkszone.

Отображение нескольких представлений документа

Предусмотрена возможность использовать несколько представлений для просмотра одного и того же документа одновременно при разных увеличениях. Изменения, внесенные в одном представлении, автоматически отражаются во всех других видах одного и того же документа.

- 1 Выберите меню «Окно» > «Создать дубликат окна».
- 2 Выберите масштаб для нового окна.

Просмотр представления документов для разных платформ

В ОС Windows и Mac OSX Snow Leopard версии 10.6 для мониторов по умолчанию используется гамма экрана 2.2. В ОС Macintosh (до Snow Leopard) используется значение гаммы 1.8.

- ❖ Выполните одно из следующих действий.
 - В ОС Windows выберите «Просмотр» > «Гамма 1.8», чтобы отобразить документ так же, как в ОС Macintosh (до Snow Leopard).
 - В ОС Macintosh* выберите «Просмотр» > «Гамма 1.8», чтобы отобразить документ так же, как в ОС Mac (до Snow Leopard).

Изменение параметров холста

Параметры холста можно изменить в любое время.

Изменение размера холста

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

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

Изменение цвета холста

- ❖ Выполните одно из следующих действий.
 - Выберите «Изменение» > «Холст» > «Цвет холста» и затем нужный цвет. Чтобы выбрать пользовательский цвет холста, щелкните на значке с образцом цвета во всплывающем окне.

- В Инспекторе свойств выберите команды «Выделение» > «Отменить выделение», щелкните инструмент «Указатель», чтобы отобразить свойства документа, а затем щелкните цветовую панель «Холст». Выберите цвет в раскрывающемся окне «Образцы» или щелкните цвет пипеткой. Чтобы выбрать прозрачный холст, нажмите кнопку «Прозрачный» во всплывающем окне «Образцы».



Чтобы изменить цвета холста по умолчанию, щелкните образец «Пользовательский» в диалоговом окне «Новый документ» (см. раздел «Создание нового документа Fireworks» на странице 5).

Изменение размера и содержимого документа

1 Выполните одно из следующих действий:

- Выберите команду «Выделение» > «Отменить выделение», щелкните инструмент «Указатель», чтобы отобразить свойства документа в Инспекторе свойств, а затем нажмите кнопку «Размер изображения» в Инспекторе свойств.
- Выберите элементы «Изменение» > «Холст» > «Размер изображения».

Откроется диалоговое окно «Размер изображения».

2 В текстовых полях «Размеры в пикселах» введите новые размеры по горизонтали и вертикали.

(Необязательно) Измените единицы измерения. Если элемент «Ресамплинг изображения» не выбран, пользователь может изменить разрешение или размер печатного оттиска, но не размеры пиксела.

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

4 В поле «Разрешение» введите новое разрешение для изображения.

Смена разрешения приводит также к изменению размеров пиксела.

5 Выполните одно из следующих действий:

- Для сохранения одного и того же соотношения между размерами документа по горизонтали и вертикали выберите «Сохранить пропорции».
- Для изменения ширины и высоты по отдельности отмените выбор «Сохранить пропорции».

6 Для добавления или удаления пикселей при изменении размеров таким образом, чтобы изображение сохраняло свой вид после выбора другого размера, выберите элемент «Ресамплинг изображения».

7 Выберите элемент «Только текущая страница», чтобы применить изменения размера холста к текущей странице.

Сведения о ресамплинге

Метод ресамплинга (изменения размера) изображений в Fireworks отличается от методов, применяемых в большинстве программ редактирования изображений.

- При ресамплинге растрового объекта в изображении добавляются или удаляются пиксели с целью его увеличения или уменьшения.
- При ресамплинге векторного объекта потеря качества почти не наблюдается, поскольку перерисовка контура с переходом к большему или меньшему размеру осуществляется с помощью математических формул.

Так как атрибуты векторных объектов в Fireworks отображаются в виде пикселей, некоторые обводки или заливки могут менять свой вид после ресамплинга. Это связано с необходимостью перерисовки пикселей, образующих обводку или заливку.

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

Предусмотрена возможность изменять размер растрового изображения, корректируя разрешение или осуществляя ресамплинг изображения.

- При коррекции разрешения размер пикселей в изображении изменяется так, чтобы в данном конкретном пространстве помещалось больше или меньше пикселей. Корректировка разрешения без ресамплинга не приводит к потере данных.
- Во время ресамплинга можно добавлять или удалять пиксели:

Повышение разрешения Добавление пикселей для увеличения размеров изображения. Такой подход может приводить к потере качества, так как добавляемые пиксели, не всегда соответствуют исходному изображению.

Понижение разрешения Удаление пикселей для уменьшения размера изображения, что приводит к потерям данных в изображении. Этот подход всегда приводит к потере качества, так как при изменении размера изображения пиксели отбрасываются.

Поворот холста

Необходимость поворачивать холст возникает, если изображение импортировано как перевернутое или повернутое в одну из сторон. Предусмотрена возможность поворота холста на 180°, на 90° по часовой стрелке или на 90° против часовой стрелки. При повороте холста поворачиваются все объекты в документе.

- ❖ Выберите «Изменение» > «Холст» > и затем требуемое значение поворота.

Обрезка или подбор размера холста

Увеличение или уменьшение размера холста для размещения содержащихся на нем объектов.




Исходный холст (слева); холст после обрезки (справа)


- 1 Выберите команду «Выделение» > «Отменить выделение», чтобы просмотреть свойства документа в Инспекторе свойств.
- 2 Нажмите кнопку «Подобрать размер холста» в Инспекторе свойств.

Кадрирование документа

При кадрировании удаляются все ненужные фрагменты документа. Размеры холста изменяются в соответствии с размерами определяемой области.

По умолчанию кадрирование приводит к удалению объектов, выходящих за границы холста. Предусмотрена возможность сохранить объекты, находящиеся за пределами холста, изменив определенную установку перед кадрированием.

- 1 Выберите инструмент «Кадрирование»  на панели «Инструменты» или выберите команду «Редактирование» > «Кадрировать документ».
- 2 Перетяните на холсте ограничительную рамку. Корректируйте положение маркеров кадрирования до тех пор, пока ограничительная рамка не вместит область документа, которую необходимо сохранить.
- 3 Дважды щелкните в ограничительной рамке или нажмите клавишу «Ввод», чтобы кадрировать документ. В программе Fireworks размер холста изменится до размера определяемой области, объекты, выходящие за его края, будут удалены.

 *Предусмотрена возможность сохранения объектов, выходящих за пределы холста, посредством снятия флажка «Удалить объекты при кадрировании» на вкладке «Редактировать» диалогового окна «Установки» перед кадрированием.*

Использование линейек, направляющих и сетки

Линейки, направляющие и сетка – это инструменты рисования, упрощающие размещение и выравнивание объектов. Направляющие – это линии, которые можно перетянуть на холст документа, начиная от линейек. С помощью направляющих можно помечать важные части документа, например, поля и центральную точку документа. Сетка отображает систему горизонтальных и вертикальных линий на холсте для более точного позиционирования объектов. Направляющие и сетки не принадлежат слоям и не экспортируются вместе с документом.

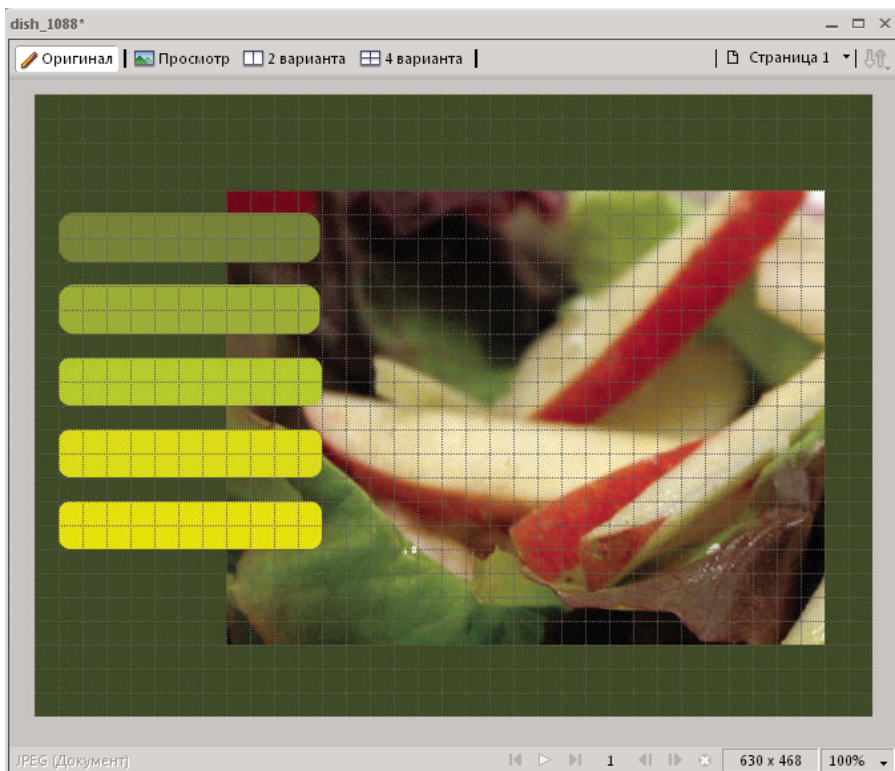
Следующие расширения Fireworks помогут вам при работе с направляющими.

Guides Panel Если у вас установлено это расширение, в рабочем пространстве отображается панель «Направляющие», которая позволяет совершать различные действия с направляющими в документе, а также экспортировать направляющие или импортировать их из ранее сохраненных наборов. Данное расширение доступно по адресу http://www.adobe.com/go/learn_fw_usingguidespanel_ru.

Copy-Paste Guides Это расширение позволяет копировать направляющие с одной страницы, а затем вставлять их на другую страницу того же документа. Мы рекомендуем использовать его в тех случаях, когда в документе Fireworks содержится много страниц, на которых вам нужно использовать одинаковые направляющие. Данное расширение доступно по адресу http://www.adobe.com/go/learn_fw_copypasteguides_ru.

Inherit Guides Это расширение позволяет копировать направляющие с главной страницы или с текущей страницы и накладывать их на все страницы документа. Данное расширение доступно по адресу http://www.adobe.com/go/learn_fw_inheritguides_ru.

💡 Дополнительную информацию об изменении размера сетки, а также цвета сетки и направляющих см. в разделе «Установки направляющих и сеток» на странице 327.



Отображение и скрытие линеек

- ❖ Выберите «Просмотр» > «Линейки».

Вертикальные и горизонтальные линейки отображаются вдоль полей окна документа. Линейки градуированы в пикселях.

Создание горизонтальной или вертикальной направляющей

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

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

Перемещение направляющей в нужное положение

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

Отображение или скрытие направляющих/сетки

- ❖ Выберите «Просмотр» > «Направляющие» > «Показать направляющие» или «Просмотр» > «Сетка» > «Показать сетку».

Выбранная команда применяется ко всем документам, которые открыты в Fireworks.

Привязка объектов к направляющим или сетке

- ❖ Выберите «Просмотр» > «Направляющие» > «Привязать к направляющим» или «Просмотр» > «Сетка» > «Привязать к сетке».

Выбранная команда применяется ко всем документам, которые открыты в Fireworks.

Блокировка и разблокировка всех направляющих

- ❖ Выберите команду меню «Просмотр» > «Направляющие» > «Заблокировать направляющие».

Выбранная команда применяется ко всем документам, которые открыты в Fireworks.

Удаление направляющей

- ❖ Перетяните направляющую за пределы холста.

Отображение расстояния между направляющими

- ❖ Нажмите клавишу «Shift», когда указатель окажется между направляющими.



Чтобы отобразить расстояние между направляющими, нажмите клавишу «Shift» во время перетягивания направляющих на холст.

«Быстрые» направляющие

«Быстрые» направляющие – это временные привязки к объектам, упрощающие создание, выравнивание, редактирование и преобразование объектов относительно других объектов. Чтобы активировать и выполнить привязку к «быстрым» направляющим, выберите «Просмотр» > «Быстрые» направляющие», затем выберите «Показать «быстрые» направляющие» и «Привязка к «быстрым» направляющим».

«Быстрые» направляющие можно использовать следующими способами:

- При создании объекта «быстрые» направляющие используются для его размещения относительно существующих объектов. «Быстрые» направляющие отображаются в инструментах «Линия», «Прямоугольник», «Эллипс», «Многоугольник» и «Автофигуры», а также в инструментах прямоугольных и круговых фрагментов.
- При перемещении объекта используйте «быстрые» направляющие для его выравнивания относительно других объектов.
- При преобразовании объекта «быстрые» направляющие отображаются автоматически для упрощения процесса преобразования.



Чтобы изменить условия и способ отображения «быстрых» направляющих, выполните их настройку (см. раздел «Установки направляющих и сеток» на странице 327).

Просмотр в браузере

Выберите «Файл» > «Просмотр в браузере», затем выберите один из параметров.

Просмотр всех страниц в <основной браузер> «Ctrl+F12»/«Cmd+Shift+F12» Вы можете выполнять предварительный просмотр интерактивных функций на всех страницах, если они связаны.

Просмотр в <основной браузер> F12 Просмотр активного документа Fireworks в основном браузере. Если на компьютере установлен один браузер, Fireworks использует его в качестве основного. При наличии

нескольких установленных браузеров выбрать основной можно, используя команду «Файл» > «Просмотр в браузере» > «Задать основной браузер».

Просмотр в Shift/Cmd+F12 Просмотр активного документа Fireworks в дополнительном браузере. Перед тем как использовать этот параметр, установите дополнительный браузер, используя команду «Файл» > «Просмотр в браузере» > «Задать дополнительный браузер». Перейдите в каталог установки дополнительного браузера и выберите файл EXE или файл приложения.

Отмена и повторное выполнение нескольких действий

На панели «История» приведены последние действия, выполненные пользователем в программе Fireworks. Можно указать число шагов в поле «Шаги отмены» диалогового окна «Установки» Fireworks.

Отмена и повторное выполнение действий

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

Повторение действий

- 1 Выполните необходимые действия.
- 2 Выполните одно из следующих действий, чтобы выделить на панели «История» действия, которые требуется повторить.
 - Щелкните действие, чтобы выделить его подсветкой.
 - Щелкните, удерживая нажатой клавишу «Control» (Windows) или клавишу «Command» (Macintosh), чтобы выделить подсветкой несколько отдельных действий.
 - Щелкните, удерживая нажатой клавишу «Shift», чтобы выделить подсветкой непрерывный ряд действий.
- 3 Нажмите кнопку «Воспроизведение» в нижней части панели «История».

Сохранение действий для повторного использования

- 1 Выделите на панели «История» действия, которые требуется сохранить.
- 2 Нажмите кнопку «Сохранить» в нижней части панели.
- 3 Введите имя команды.

Использование сохраненной пользовательской команды

- ❖ Выберите имя команды в меню «Команды».

Восстановление несохраненных файлов (только в ОС Mac)

При аварийном завершении работы с программой Fireworks несохраненные файлы сохраняются на рабочем столе. При последующем запуске Fireworks выводится сообщение о том, что в папке на рабочем столе содержатся несохраненные файлы. По умолчанию файлы сохраняются в папке «Рабочий стол\Восстановленные файлы Fireworks\<дата и время>».

Несохраненные файлы, которым не было назначено имя, сохраняются с именами «Без имени», «Без имени-1», «Без имени-2» и т.д. При этом используются имена файлов по умолчанию, которые были установлены программой Fireworks. Несохраненные файлы, которым имя было назначено, сохраняются с этим именем.

Файлы для восстановления не формируются в следующих случаях:

- сбой операции сохранения;
- нехватка памяти для восстановления несохраненных файлов;
- для `DisableSaveOnCrash` в файле Adobe Fireworks CS5 Preferences установлено значение `True`;
- ко времени сбоя в открытый файл не были внесены изменения.

Отключение создания файлов для восстановления

- 1 Откройте файл `Preferences.txt`, который находится в папке `\Users\<имя_пользователя>\Library\Preferences\Adobe Fireworks CS5\<региональная_настройка>\`.
- 2 Для параметра `DisableSaveOnCrash` установите значение `True`.

Изменение местоположения восстановленных файлов по умолчанию

- 1 Откройте файл `Preferences.txt`. Он может находиться в папке `\Users\<имя_пользователя>\Library\Preferences\Adobe Fireworks CS5\<региональная_настройка>\`.
- 2 Введите путь к папке в качестве значения параметра `SaveOnCrashRecoveredFolderPath`. Здесь можно указать как абсолютный, так и относительный путь.





Глава 4. Выделение и трансформирование объектов

Выделение объектов

Прежде чем выполнять какие-либо действия с объектом на холсте, необходимо его выделить. Это относится к векторным объектам, контурам и точкам, блокам текста, словам или буквам, фрагментам, активным областям, экземплярам и растровым объектам. Чтобы выделить объект, используйте инструменты на панели «Слой» или инструмент «Выделение».

Панель «Слой» Отображает каждый объект. Чтобы выделить объект, можно щелкнуть его на панели «Слой», когда она открыта и список слоев развернут.


Инструменты выделения Каждому инструменту отведена определенная функция:

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

Выделение объектов щелчком

❖ Выполните одно из следующих действий.

- Наведите инструмент «Указатель» на контур или ограничительный прямоугольник объекта и щелкните мышью.
- Щелкните обводку или заливку объекта.
- Выберите объект на панели «Слой».

 Для предварительного просмотра области, которая будет выделена при нажатии объекта, на который наведен курсор мыши, выберите параметр «Подсветка мышью» в категории «Редактирование» диалогового окна «Установки».

Выделение объектов перетягиванием

❖ Инструментом «Выделение» нарисуйте область выделения, включив в нее один или несколько объектов.



Перемещение и изменение объектов при помощи инструмента «Частичное выделение»

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

- 1 Выберите инструмент «Частичное выделение».
- 2 Выберите область.
- 3 Выполните одно из следующих действий.
 - Чтобы изменить объект, перетяните одну из его точек или один из маркеров выделения.
 - Чтобы переместить весь объект, перетяните объект за любое место, кроме точек и маркеров выделения.

Выделение объекта, который находится позади других объектов

❖ Щелкните инструментом «Выбрать позади» наложенные объекты, начиная с самого верхнего, пока не выберете нужный объект.

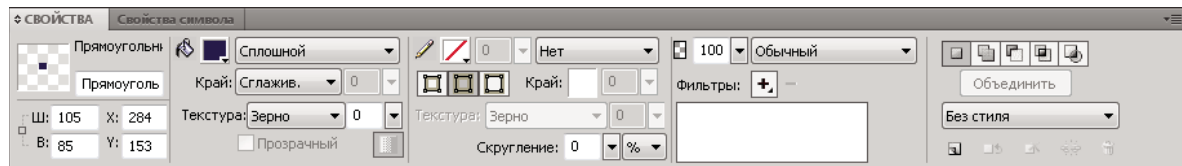
Примечание. Труднодоступный объект можно также выделить, щелкнув его на панели «Слои» (слои должны быть развернуты).

Информация о выделении в Инспекторе свойств

При выделении объекта Инспектор свойств идентифицирует выделенную область. В левой верхней части Инспектора свойств содержится описание выделенного элемента, а также указывается количество выбранных объектов в случае, если их выбрано несколько. Инспектор свойств также содержит поле для ввода имени выбранных элементов.

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

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



Инспектор свойств

Изменение выделенного объекта

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

Добавление объектов к выделенной области

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

Отмена выделения единичного объекта с сохранением выделения других объектов

- ❖ Удерживая нажатой клавишу «Shift», щелкните выделенный объект.

Выделение всех объектов во всех слоях документа

- ❖ Выберите команду «Выделение» > «Выделить все».

Примечание. Эта команда не выделяет скрытые объекты.

Отмена выделения всех выделенных объектов

- ❖ Выберите пункт «Выделение» > «Отменить выделение».

Примечание. Для выделения всех видимых объектов во всех слоях документа, необходимо снять флажок с параметра «Редактирование одного слоя». Если выбран параметр «Редактирование одного слоя», то будут выделены только объекты в текущем слое. Дополнительную информацию см. в разделе «Упорядочивание слоев» на странице 147.

Скрытие реакции на выделение контура для выделенного объекта

- ❖ Выберите «Просмотр» > «Края».

Примечание. Когда контур и точки объекта скрыты, для его идентификации можно пользоваться панелью «Слои» или Инспектором свойств.

Скрытие выделенных объектов

- ❖ Выберите команду «Просмотр» > «Скрыть выделение».

Примечание. Скрытые объекты не экспортируются (это не относится к таким web-объектам, как фрагменты и активные области в web-слое).






Показ всех объектов

❖ Выберите команду «Просмотр» > «Показать все».

Примечание. Чтобы скрыть объекты, независимо от того, были ли они выделены или нет, щелкните или перетяните столбец со значком глаза на панели «Слои».

Выбор пикселей

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

	Инструмент «Область» позволяет выделить в изображении прямоугольную область пикселей. Дополнительную информацию см. в документе Статья Тьерри Лори (Thierry Lorey) .
	Инструмент «Овальная область» позволяет выделить в изображении эллиптическую область пикселей.
	Инструмент «Лассо» позволяет выделить в изображении область пикселей произвольной формы.
	Инструмент «Многоугольное лассо» позволяет выделить в изображении многоугольную область пикселей произвольной формы.
	Инструмент «Волшебная палочка» позволяет выделить в изображении область пикселей с похожими цветами.

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

Параметры для инструментов выделения растровой области

В инструментах выделения растровой области доступны настройки различных параметров.

Параметры «Край»

Резкие границы Создает выделенную область с четким краем.

Сглаживание Предотвращает появление в области выделения зубчатых краев.

Растушевка Позволяет сгладить края области выделения пикселей.

Параметры стиля «Область» или «Овальная область»

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

Фиксированные пропорции Ограничивает высоту и ширину определенным соотношением.

Фиксированный размер Устанавливает высоту и ширину в заданные значения.

Примечание. Для инструмента «Волшебная палочка» доступен также параметр «Погрешность». Дополнительную информацию см. в разделе «[Выделение пикселей в областях одного цвета](#)» на странице 42.

Создание областей выделения пикселей

С помощью инструментов в разделе «Растровый объект» на панели «Инструменты» можно нарисовать область вокруг отдельных областей пикселей растрового изображения.

Примечание. Чтобы изменить настройки выделения при использовании одного из этих инструментов, перед началом выделения области выберите поле «Динамическая область».

Выделение прямоугольной или эллиптической области пикселей

- 1 Выберите инструмент «Область» или «Овальная область».
- 2 Задайте параметры «Стиль» и «Край» на панели Инспектора свойств.
- 3 Нарисуйте область выделения, определяющую выделение пикселей.
 - При рисовании инструментом «Область» или «Овальная область» дополнительных квадратных или круглых областей удерживайте нажатой клавишу «Shift». Если при выполнении последовательности операций выделения выбран параметр «Динамическая область», то он влияет только на последнюю из них.
 - Чтобы рисовать область выделения от центральной точки, отмените выделение, а затем нарисуйте выделенную область, удерживая нажатой клавишу «Alt» (Windows) или «Option» (Macintosh).

Выделение области пикселей произвольной формы

- 1 Выберите инструмент «Лассо».
- 2 Выберите на панели Инспектора свойств параметр «Край».
- 3 Перетащите указатель вокруг пикселей, которые должны быть выделены.

Создание области выделения нанесением точек

С помощью инструмента «Многоугольное лассо» выделите многоугольную область из отдельных пикселей растрового изображения.

- 1 Выберите инструмент «Многоугольное лассо».
- 2 Выберите на панели Инспектора свойств параметр «Край».
- 3 Обозначьте очертания объекта щелчком, чтобы создать область выделения нанесением точек по периметру объекта или области.

Чтобы ограничить сегменты инструмента «Многоугольное лассо» приращениями в 45°, удерживайте нажатой клавишу «Shift».
- 4 Чтобы замкнуть многоугольник, выполните одно из следующих действий.
 - Щелкните начальную точку.
 - Дважды щелкните рабочее пространство.

Выделение пикселей в областях одного цвета

- 1 Выберите инструмент «Волшебная палочка».
- 2 Выберите параметр края.

- 3 Задайте погрешность, перетянув ползунок на панели Инспектора свойств.

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

- 4 Щелкните область цвета, которую необходимо выделить.

Вокруг диапазона выделенных пикселей появляется область выделения.



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

Выделение объектов одного цвета в документе

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

В одной или нескольких областях отображаются все зоны, содержащие выбранный диапазон пикселей. Это зависит от текущей настройки погрешности для инструмента «Волшебная палочка» в Инспекторе свойств.


Примечание. Чтобы откорректировать погрешность для команды «Выбрать подобные», перед ее использованием выберите инструмент «Волшебная палочка» и измените параметр «Погрешность» в Инспекторе свойств. Либо выберите поле «Динамическая область», чтобы изменить параметр «Погрешность», используя инструмент «Волшебная палочка».

Создание области выделения непрозрачных областей объектов

Выделив растровое изображение, можно создать выделение пикселей при помощи панели «Слои», на основе непрозрачности некоторого объекта или маски.

- 1 Выделите растровый объект на холсте.

- 2 Поместите указатель над миниатюрой объекта на панели «Слои», который должен быть использован для создания выделения пикселей.
- 3 Нажмите и удерживайте нажатой клавишу «Alt» (для Windows) или «Option» (для Macintosh).
Форма указателя изменяется, указывая на выделение альфа-канала (или непрозрачной области) объекта.
- 4 Щелкните миниатюру.
На выделенном растровом изображении создается новая выделенная область пикселей.
- 5 (Необязательно) Чтобы добавить область выделения, щелкните на другом объекте в панели «Слои», удерживая нажатой клавишу «Shift-Alt» (Windows) или «Shift-Option» (Macintosh).

 Чтобы исключить объекты из области выделения, щелкните их, удерживая нажатыми клавиши «Ctrl» и «Shift».

Удаление области выделения

Область выделения можно удалить, не воздействуя на документ.

- ❖ Выполните одно из следующих действий.
 - Нарисуйте еще одну область выделения.
 - Щелкните за пределами текущей выделенной области инструментом «Область» или «Лассо».
 - Нажмите клавишу «Esc».

Настройка области выделения

Изменение положения области выделения во время ее создания

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

Перемещение существующей области выделения

- ❖ Выполните одно из следующих действий.
 - Перетащите область выделения с помощью инструментов «Область выделения», «Лассо» или «Волшебная палочка».
 - Нажимайте клавиши со стрелками для перемещения области шагами в 1 пиксел.
 - Нажимайте клавиши со стрелками, удерживая нажатой клавишу «Shift», чтобы область перемещалась шагами в 10 пикселей.

Добавление пикселей в существующую область выделения

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

Перекрывающиеся области выделения соединятся, образовав общую область.

Исключение пикселей из выделенной области

- ❖ Удерживая нажатой клавишу «Alt» (Windows) или «Option» (Mac OS), инструментом выделения растровой области выделите область пикселей, которую необходимо исключить.

Выделение фрагмента существующей области выделения

Выделите фрагмент существующей области выделения, нарисовав новую область выделения, перекрывающую исходную область выделения.

- 1 Удерживая нажатой клавишу «Alt» + «Shift» (Windows) или «Option» + «Shift» (Mac OS), создайте новую область, перекрывающую исходную область выделения.
- 2 Отпустите кнопку мыши.

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

Инверсия выделенной области пикселей

На основе существующей области выделения пикселей можно создать новую область выделения пикселей, тем самым выделяя пиксели с ранее снятым выделением.

- 1 Создайте выделенную область пикселей при помощи любого инструмента выделения растровой области.
- 2 Выберите команду «Выделение» > «Инвертировать выделение», чтобы выделить все изначально не выделенные пиксели.

Растушевка выделенной области пикселей

Растушевка создает эффект прозрачности применительно к выделенным пикселям.

- 1 Выберите меню «Выделение» > «Растушевка».
- 2 Задайте степень растушевки в диалоговом окне «Растушевка».
- 3 При необходимости откорректировать степень растушевки измените числовое значение в диалоговом окне «Растушевка».



Чтобы посмотреть, как будет выглядеть выделенная область с растушевкой без окружающих пикселей, выберите команду «Выделение» > «Инвертировать выделение», а затем нажмите клавишу «Delete».

Расширение или сжатие области выделения

Область выделения пикселей можно расширить или сжать.

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

Выбор области вокруг существующей области выделения

Чтобы добавить специальные графические эффекты в область выделения, создайте дополнительную область выделения вокруг существующей области.

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

Сглаживание границ области выделения

Удалите лишние пиксели вдоль рамки области выделения пикселей после использования инструмента «Волшебная палочка».

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



Выделенная область пикселей до и после сглаживания

Преобразование, перенос или сохранение областей выделения

Преобразование области выделения в контур

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

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

Перенос выделенной области на другой растровый объект

Можно перенести область выделения из одного растрового объекта в другой или в маску.

- 1 Нарисуйте область выделения.
- 2 В панели «Слои» выберите другой растровый объект в любом слое.

Дополнительную информацию см. в разделе «[Маскирование](#)» на странице 150.

Сохранение или восстановление области выделения

- 1 Выберите команды «Выделение» > «Сохранить выделенную растровую область» или «Выделение» > «Восстановить выделенную растровую область».
- 2 В меню «Документ» выберите открытый документ, содержащий сохраненную область выделения.
- 3 В меню «Выделено» выберите команду *Новый* или ранее сохраненную область выделения, которую требуется изменить.
- 4 Если выбрана команда *Новый*, введите имя новой области выделения.
- 5 (Только для восстановления) Чтобы инвертировать восстановленную область выделения, выберите поле «Инвертировать».
- 6 Выберите параметр в разделе «Операции»:

Примечание. При сохранении новой области выделения, все параметры изменения отключаются.

Новая область выделения Заменяет активную выделенную область в текущем документе той, которая указана в поле «Выделенная область».

Добавить в выделенную область Параметр «Добавить к выделенной области» добавляет активную выделенную область к той, что указана в полях «Документ» и «Выделенная область».

Удалить из выделенной области Параметр «Удалить из выделенной области» удаляет активную выделенную область из той, что указана в полях «Документ» и «Выделенная область».

Пересечение с выделением Параметр «Пересечение с выделением» отвечает за пересечение активной области другой областью, что указана в полях «Документ» и «Выделенная область».


- 7 Нажмите кнопку «ОК» и повторите эту операцию для каждой области выделения, которую требуется сохранить или восстановить.


Удаление сохраненной области выделения

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

- 1 Выберите команды «Выделение» > «Удалить выделенную растровую область».
- 2 В меню «Документ» выберите открытый документ, содержащий сохраненную область выделения.
- 3 В меню «Выделение» выберите область выделения.

Копирование или перемещение содержимого области выделения


При использовании инструмента выделения для перетягивания области выделения в новое место переносится только область выделения, но не ее содержимое. Чтобы скопировать или переместить выделенные пикселы, необходимо использовать инструмент «Указатель»  или, удерживая нажатой клавишу изменения, любой растровый инструмент.

 Удерживая нажатой одну из указанных ниже клавиш изменения, можно переместить или скопировать области выделения с помощью клавиш со стрелками. Чтобы область перемещалась шагами в 10 пикселов, нажимайте клавиши со стрелками, удерживая нажатой клавишу «Shift».

Перемещение содержимого области выделения

- 1 Выделите область пикселов инструментом выделения растровой области.
- 2 Выполните одно из следующих действий.
 - Используя любой инструмент из раздела «Растровый объект» на панели «Инструменты», перетяните выделенную область, удерживая нажатой клавишу «Control» (Windows) или «Command» (Macintosh).
 - Используя инструмент «Указатель», перетяните выделенную область.

Копирование содержимого области выделения

- ❖ Выполните одно из следующих действий.
 - Перетяните выделенную область с помощью инструмента «Частичное выделение» .
 - Перетяните область выделения с помощью инструмента «Указатель», удерживая нажатой клавишу «Alt» (для Windows) или «Option» (для Macintosh).
 - Перетяните область выделения с помощью любого растрового инструмента, удерживая нажатой клавиши «Ctrl+Alt» (для Windows) или «Command+Option» (для Macintosh).

Примечание. При использовании любой из вышеперечисленных операций перемещенная или скопированная область выделения остается внутри выбранного растрового объекта. Чтобы создать новый растровый объект из области выделения пикселов, выполните указанную ниже операцию.

Вставка нового растрового объекта путем копирования области выделения

- 1 Выделите область пикселей при помощи инструмента выделения пикселей.
- 2 Выполните одно из следующих действий.
 - Выберите команду «Редактирование» > «Вставить» > «Растровое изображение через вставку». В текущем слое на основе выделенной области создается новый растровый объект, выделенные пиксели из исходного растрового объекта удаляются.
 - Выберите команду «Редактирование» > «Вставить» > «Растровое изображение через копирование». В текущем слое на основе выделенной области создается новый растровый объект. На панели «Слои» миниатюра нового растрового изображения появляется в текущем слое, над объектом, из которого оно было вырезано.

Редактирование выделенных объектов

Перемещение, создание дубликата или удаление объектов

Перемещение выделенной области

- ❖ Выполните одно из следующих действий.
 - Перетяните объект инструментом «Указатель», «Частичное выделение» или «Выбрать позади».
 - Нажимайте клавиши со стрелками, чтобы перемещать выделенную область с шагом в 1 пиксел.
 - Нажимайте клавиши со стрелками, удерживая нажатой клавишу «Shift», чтобы перемещать выделенную область с шагом в 10 пикселей.
 - В Инспекторе свойств задайте координаты x и y , указывающие местоположение верхнего левого угла выделенной области.
 - Введите координаты x и y объекта на панели «Информация». Если эти поля не видны, перетяните нижний край панели.

Перемещение или копирование выделенных объектов операцией вставки

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

Создание дубликатов одного или нескольких выделенных объектов

- ❖ Выберите команду «Редактирование» > «Создать дубликат».

При повторном выборе команды дубликаты выделенного объекта отображаются каскадом следом за оригиналом. Каждый последующий дубликат выводится на 10 пикселей ниже и правее предыдущего. Самый последний созданный дубликат становится выделенным объектом.

Клонирование области выделения

- ❖ Выберите команду «Редактирование» > «Клонировать».

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

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

Удаление выделенных объектов




- ❖ Выполните одно из следующих действий.
 - Нажмите клавишу «Delete» или «Backspace».
 - Выберите пункты меню «Редактирование» > «Вырезать» или «Редактирование» > «Копировать».
 - Щелкните объект правой кнопкой мыши (Windows) или щелкните его, удерживая нажатой клавишу «Control» (Macintosh), а затем выберите в контекстном меню команду «Редактирование» > «Вырезать».

Отмена выделения области

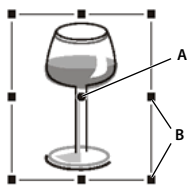
- ❖ Выполните одно из следующих действий.
 - Выберите пункт «Выделение» > «Отменить выделение».
 - Выбрав инструмент «Область», «Овальная область» или «Лассо», щелкните любое место изображения за пределами выделенной области.
 - Нажмите клавишу «Esc».

Трансформирование и искажение областей выделения

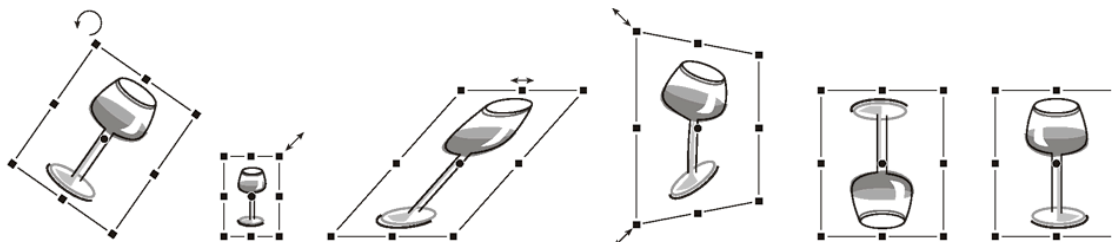
Выделенный объект (группу объектов) или выделенную область пикселей можно трансформировать при помощи инструментов «Масштабирование», «Наклон» и «Искажение» и следующих команд меню:

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

При выборе инструмента «Трансформирование» или команды меню «Трансформировать» в Adobe® Fireworks® вокруг выбранных объектов отображаются маркеры трансформирования.



А. Центральная точка Б. Маркеры трансформирования



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

Трансформирование выделенных объектов при помощи маркеров трансформирования

1 Выберите инструмент трансформирования.

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

2 Выполните одно из следующих действий.


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

3 Дважды щелкните во внутренней области окна или нажмите клавишу «Ввод», чтобы применить сделанные изменения.

Изменение размера выделенного объекта

Масштабирование (также называемое изменение размера) объекта приводит к его увеличению или уменьшению по горизонтали, по вертикали или в обоих направлениях. Дополнительную информацию о способах масштабирования см. в документе [Статья Тьерри Лори \(Thierry Lorey\)](#).

1 Выполните одно из следующих действий.

- Выберите инструмент «Масштабирование» .
- Выберите меню «Изменение» > «Преобразование» > «Масштаб».

2 Перетяните маркеры трансформирования.

- Для масштабирования объекта и по горизонтали, и по вертикали перетаскивайте угловой маркер. Если при этом удерживать нажатой клавишу «Shift», то пропорции объекта будут сохранены.
- Для масштабирования объекта по горизонтали или по вертикали перетаскивайте боковой маркер.
- Чтобы масштабирование объекта производилось из центра, во время перетаскивания маркеров удерживайте нажатой клавишу «Alt» (Windows) или «Option» (Mac).

Изменение размеров/масштабирование эффектов и обводки при изменении размера связанного объекта

Можно выбрать масштабирование эффектов и обводок, примененных к объекту, при изменении размера объектов.

Примечание. При обычном и 9-фрагментном масштабировании обводки масштабируются с использованием настроек, заданных в диалоговом окне «Установки» или на панели «Информация».

- ❖ Выполните одно из следующих действий.
 - Выберите «Редактирование» > «Установки» (Windows) или «Fireworks» > «Установки» (Mac OS). В категории «Общие» выберите «Масштабировать обводки и эффекты».
 - Выберите команду «Окно» > «Информация». В меню «Параметры» панели «Информация» выберите «Масштабировать атрибуты».

Изменение размера всех выделенных объектов

Можно выделить объекты на холсте и изменить их размеры по горизонтали, по вертикали или по обоим направлениям.


- 1 Выделите объекты на холсте с помощью инструмента «Выделение».
- 2 Выберите «Команды» > «Изменить размер выделенных объектов».
- 3 С помощью элементов управления в диалоговом окне измените размеры объектов по горизонтали или по вертикали и нажмите кнопку «ОК».

Примечание. Уменьшайте или увеличивайте элементы управления для регулирования шага изменения размера.


Наклон объектов

Наклоните объект, чтобы трансформировать его путем изменения угла наклона по горизонтальной или вертикальной оси, либо по обеим осям.

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

- Выберите инструмент «Наклон» .
- Выберите команду «Изменение» > «Трансформирование» > «Наклон».

- 2 Перетащите маркер, чтобы выполнить наклон объекта.


 Чтобы создать иллюзию перспективы, перетащите угловую точку.

- 3 Дважды щелкните на документе или нажмите клавишу «Ввод».

Искажение объектов

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

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


- Выберите инструмент «Искажение» .
- Выберите меню «Изменение» > «Преобразование» > «Искажение».

- 2 Перетащите маркер, чтобы применить к объекту операцию искажения.

- 3 Дважды щелкните внутри или нажмите клавишу «Ввод».

Поворот или зеркальное отражение объектов

Поворачиваемый или зеркально отраженный объект вращается вокруг центральной точки.

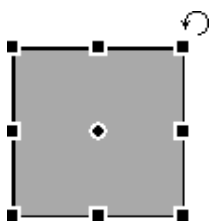
 Дополнительную информацию о создании иллюзии перспективы, при условии, что объект поворачивается в трех размерных координатах, см. в разделе «Наклон объектов» на странице 51.

Поворот выделенного объекта на 90° или 180°


❖ Выберите команду «Изменение» > «Трансформирование» и выберите из подменю команду «Поворот».

Поворот выделенного объекта перетягиванием

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



- 3 Перетяните, чтобы повернуть объект.

 Чтобы поворот производился с приращениями 15° относительно горизонтальной оси, при перетаскивании удерживайте нажатой клавишу «Shift».

- 4 Дважды щелкните во внутренней области окна или нажмите клавишу «Ввод», чтобы применить сделанные изменения.

Изменение положения оси поворота

❖ Перетяните центральную точку от центра.

Возврат оси поворота в центр области выделения

- ❖ Выполните одно из следующих действий.
 - Дважды щелкните центральную точку.
 - Нажмите клавишу «Esc», чтобы отменить выделение объекта, а затем снова его выделите.

Зеркальное отображение объекта с сохранением его относительного местоположения

❖ Выберите команду «Изменение» > «Трансформирование» > «Отразить по горизонтали» или «Отразить по вертикали».

Трансформирование объектов с числовыми значениями

Масштабирование, изменение размера или вращение объекта можно выполнить без перетаскивания, а путем ввода числовых значений. Используйте Инспектор свойств, панель «Информация» или команду «Трансформирование с числовыми значениями».

❖ В Инспекторе свойств или панели «Информация» введите новые значения ширины (W) или высоты (H).

Примечание. Если поля «W» и «H» не видны на панели Инспектора свойств, нажмите стрелку развертывания, чтобы отобразить все свойства.

Изменение масштаба или поворот выделенных объектов с помощью команды «Трансформирование с числовыми значениями»

- 1 Выберите команду «Изменение» > «Трансформирование» > «Трансформирование с числовыми значениями».
- 2 Во всплывающем меню укажите тип выполняемого трансформирования.
- 3 Чтобы при масштабировании или изменении размера выделенной области сохранялись горизонтальные и вертикальные пропорции, выберите параметр «Сохранить пропорции».
- 4 Выберите параметры «Масштабировать атрибуты», чтобы вместе с объектом подвергались трансформированию его заливка, обводка и эффекты.
- 5 Отмените выбор атрибутов масштабирования, чтобы трансформирование выполнялось только для контура.
- 6 Введите числовые значения, необходимые для трансформирования выделенной области, а затем нажмите кнопку «ОК».

Просмотр числовых данных, относящиеся к трансформированию

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

- ❖ Выберите команду «Окно» > «Информация».

9-фрагментное масштабирование

Метод 9-фрагментного масштабирования позволяет изменять масштаб векторных и растровых объектов без искажения их геометрических свойств, сохранять внешний вид ключевых элементов, таких как текст или скругленные углы.


9-фрагментное масштабирование не может использоваться со следующими элементами.

- Текст
- Символ, содержащий текст
- Группа, содержащая текст после вращения, искажения или наклона

***Примечание.** Если 9-фрагментное масштабирование применяется к группе или символу, в котором содержится текст, размер последнего изменяется без использования 9-фрагментного масштабирования.*

В программе Fireworks предусмотрено два метода 9-фрагментного масштабирования: масштабирование символов с постоянными направляющими корректируемых фрагментов, а также стандартное масштабирование с временными направляющими, применяемыми один раз. Масштабирование символов лучше всего применять для повторно используемых объектов. Стандартное масштабирование лучше всего применять для быстрой однократной подгонки под растровые объекты или стандартные фигуры, включаемые в проектные макеты.

Видеопособие по созданию масштабируемых объектов с 9-фрагментным масштабированием см. по адресу www.adobe.com/go/lrvid4036_fw_ru. Пример использования 9-фрагментного масштабирования см. в статье Сартага Сигнала (Sarthak Singhal) по адресу: http://www.adobe.com/go/learn_fw_9slicescaling_ru.

 Чтобы добиться наиболее оптимального масштабирования, максимально увеличьте центральный фрагмент (при значительном сжатии объекта программа Fireworks ограничит окружающие фрагменты их исходными размерами).

Дополнительные разделы справки

«Символы» на странице 172

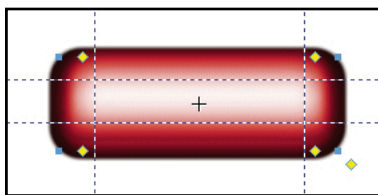
«Открытие графики, созданной в других приложениях» на странице 7

«Установки направляющих и сеток» на странице 327



9-фрагментное масштабирование символов

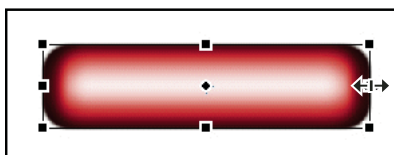
Применение направляющих 9-фрагментного масштабирования к символу

- 1 Дважды щелкните на символе или кнопке, чтобы переключиться в режим редактирования символов.
- 2 В панели «Свойства» выберите команду «Включить 9-фрагментные направляющие масштабирования».
- 3 Переместите направляющие и расположите их соответствующим образом на кнопке или символе. Убедитесь, что те части символа, которые не должны быть искажены при изменении масштаба (например, углы), находятся за пределами направляющих.




Расположение направляющих 9-фрагментного масштабирования, исключающее искажение углов при изменении размера кнопки.

- 4 (Необязательно) Блокирование направляющих: На панели «Свойства» выберите команду «Заблокировать направляющие 9-фрагментного масштабирования».
- 5 Чтобы вернуться к странице с содержимым, нажмите значок страницы в верхней части панели документа .
- 6 Придайте символу требуемые размеры с помощью инструмента масштабирования .



Масштабы кнопки будут изменены без искажения формы углов.

 После применения к символу направляющих 9-фрагментного масштабирования, можно поместить его в защищенную область другого 9-фрагментного символа для создания прекрасно масштабируемых сложных объектов.

Дополнительные разделы справки

«Символы» на странице 172

Изменение масштаба трех фрагментов по одной координате

Если требуется изменить масштаб объекта только в одной координате, можно использовать три фрагмента вместо девяти.

- ❖ Выполните стандартную процедуру 9-фрагментного масштабирования, но на шаге 3 сделайте следующее:
 - Чтобы изменить масштаб по вертикали, перетяните горизонтальные направляющие масштабирования к краю объекта.
 - Чтобы изменить масштаб горизонтали, перетяните вертикальные направляющие к краю.

Определение символов, использующих 9-фрагментное масштабирование

- ❖ На панели «Библиотека документа» дважды нажмите значок символа, чтобы перейти в режим его редактирования, и определите наличие направляющих масштабирования.


Дополнительные разделы справки

«Переключение с редактирования символа на редактирование страницы» на странице 174

Стандартные объекты 9-фрагментного масштабирования

С помощью инструмента «9-фрагментное масштабирование» можно создавать временные направляющие, позволяющие масштабировать объекты без искажения их геометрических свойств. Этот инструмент полезен при быстром изменении масштаба растровых объектов или стандартных фигур для проектных прототипов и макетов.

Направляющие, созданные с помощью инструмента «9-фрагментное масштабирование», исчезают после однократного использования. Дополнительную информацию о постоянных направляющих масштабирования, использующихся многократно, см. в разделе «9-фрагментное масштабирование символов» на странице 54.

- 1 На холсте выделите растровый объект или векторную фигуру.
- 2 На панели «Инструменты» выберите инструмент «9-фрагментное масштабирование» .
- Примечание.* Если на шаге 1 выбрана Автофигура, программа Fireworks выведет приглашение разгруппировать ее. Выполните разгруппирование только после завершения настройки опорных точек Автофигуры.
- 3 На холсте расположите направляющие масштабирования фрагментов таким образом, чтобы максимально сохранить геометрические свойства объекта (см. раздел «9-фрагментное масштабирование» на странице 53).
- 4 Трансформируйте объект, перетягивая его угол или боковой маркер.

Дополнительные разделы справки

«Стандартные фигуры» на странице 79

«Автофигуры» на странице 84

«Редактирование установок» на странице 327

Упорядочивание нескольких объектов

Параметры упорядочивания объектов

Сгруппировать объекты Обработывает объекты как одно целое или защищает связи объекта с другими объектами в группе.

Порядок наложения объектов Располагает объекты поверх или под другими объектами.

Выравнивание выделенных объектов Выравнивает объекты по области холста либо по вертикальной или горизонтальной оси.

Группирование и разгруппирование объектов

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

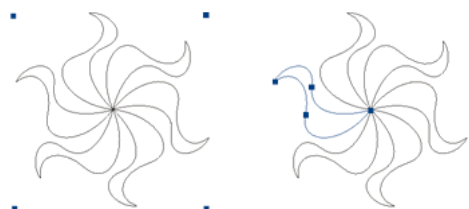
Редактирование группы может производиться без разгруппирования входящих в нее объектов. Можно также выделить в группе отдельный объект для редактирования, не разгруппировав всю группу. Кроме этого, группа может быть в любой момент разгруппирована.

❖ Выберите команду «Изменение» > «Сгруппировать» или «Изменение» > «Разгруппировать».

Выделение объектов в группах

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

При изменении атрибутов выделенного объекта в группе изменяется только объект, выделенный в группе. Перемещение выделенного объекта в группе в другой слой приводит к его удалению из группы.



Выделение объекта в группе

Выделение объекта, входящего в состав группы

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

Выделение группы, содержащей выделенный объект

❖ Выполните одно из следующих действий.

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

Выделение всех объектов внутри выделенной группы

❖ Выполните одно из следующих действий.

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

Порядок наложения объектов

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

Порядок наложения зависит также от порядка слоев. Допустим, что в документе имеются два слоя с именами Слой 1 и Слой 2. Если в панели «Слой» Слой 1 располагается ниже Слоя 2, то содержимое Слоя 2 отображается перед содержимым Слоя 1.

Допускается изменение порядка слоев путем перетягивания слоя в панели «Слой» в новое местоположение. Дополнительную информацию см. в разделе «[Упорядочивание слоев](#)» на странице 147.

Изменение порядка наложения выделенного объекта или группы в пределах слоя

- Чтобы переместить объект или группу на верхний или нижний уровень наложения, выберите команды «Изменение» > «Упорядочить» > «Переместить на передний план» или «На задний план».
- Чтобы переместить объект или группу на один уровень выше или ниже, выберите команды «Изменение» > «Упорядочить» > «Переместить вперед» или «Переместить назад».


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

Упорядочивание объектов между слоями

Панель «Слой» реализует еще один способ упорядочивания объектов. Чтобы переместить выделенные объекты из одного слоя в другой, перетяните миниатюру объекта или синий индикатор выделенной области в другой слой.

Выравнивание объектов

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

 Для быстрого доступа к этим командам воспользуйтесь панелью «Выровнять» (меню «Окно» > «Выровнять»).

Выравнивание выделенных объектов

- 1 Выберите команду «Изменение» > «Выровнять».
- 2 Выберите один из следующих параметров.

По левому краю Выравнивает объекты внутри выделенного объекта по левому краю.

Центрировать по вертикали Выравнивает центральные точки объектов по вертикальной оси.

По правому краю Выравнивает объекты внутри выделенного объекта по правому краю.

По верхнему краю Выравнивает объекты внутри выделенного объекта по верхнему краю.

Центрировать по горизонтали Выравнивает центральные точки объектов по вертикальной оси.

По нижнему краю Выравнивает объекты внутри выделенного объекта по нижнему краю.

Дополнительную информацию о выравнивании объектов см. в документе [Руководство по выравниванию и распределению объектов](#).

Выравнивание автофигур

Для установки параметров выравнивания автофигур необходимо использовать соответствующий API-интерфейс. Например.

```
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;
```

Указанные параметры используются только для соответствующих автофигур. Обводки и контуры, нарисованные после применения этих настроек к автофигурам, применяются только для тех автофигур, которые будут созданы позднее, однако не применяются к объектам.

Равномерное распределение ширины или высоты трех и более выделенных объектов

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

Глава 5. Работа с растровыми изображениями

Создание растровых изображений

Растровые изображения представляют собой графику, состоящую из небольших цветных квадратов, называемых *пикселями*, из которых, как из элементов мозаики, создается изображение. Примерами растровой графики могут служить фотографии, отсканированные изображения и графика, созданная с помощью программ рисования. Иногда такие изображения называют *битовыми изображениями*.

В Adobe® Fireworks® объединены функциональные возможности приложений редактирования фотографий, создания векторных изображений и рисования «от руки». Растровые изображения можно создать, используя растровые инструменты для рисования и черчения, преобразовав в растровый формат векторный объект или загрузив либо импортировав изображение. Растровое изображение невозможно преобразовать в векторный объект.

Дополнительные разделы справки

[«О растровой графике»](#) на странице 4

Создание растровых объектов путем рисования


При создании растрового объекта он отображается в текущем слое. На панели «Слои», когда список слоев развернут, миниатюра и название каждого растрового объекта выводится под названием содержащего его слоя. В отличие от некоторых приложений для работы с растровыми объектами, в которых для каждого растрового объекта назначается отдельный слой, программа Fireworks комбинирует растровые объекты, векторные объекты и текст в слоях.

- 1 Выберите инструмент «Кисть» или «Карандаш» в разделе «Растр.» панели «Инструменты».
- 2 Создайте растровые объекты на холсте, нарисовав либо начертив их инструментами «Кисть» или «Карандаш».

Новый растровый объект будет добавлен к текущему слою на панели «Слои». Подробнее о работе с инструментами «Карандаш» и «Кисть» см. [«Редактирование растровых изображений»](#) на странице 60.

Создание пустых растровых объектов

В созданный пустой растровый объект можно в дальнейшем добавлять пиксели.

- ❖ Выполните одно из следующих действий:
 - Нажмите кнопку «Новое растровое изображение»  на панели «Слои».
 - Выберите меню «Редактирование» > «Вставить» > «Пустое растровое изображение».
 - Задайте область выделения, начав с пустой части холста, затем заполните ее. Дополнительную информацию см. в разделе [«Создание областей выделения пикселей»](#) на странице 42.
- Пустое растровое изображение будет добавлено к текущему слою на панели «Слои».

Вырезание или копирование пикселей с последующей вставкой их в виде нового растрового объекта

- 1 Выделите область пикселей с помощью инструментов «Область», «Лассо» или «Волшебная палочка».
- 2 Вырежьте и вставьте (или скопируйте) выделенную область в новое растровое изображение.

Выделенная область отображается на панели «Слой» как объект текущего слоя.

Примечание. Щелкните область выделения пикселей правой кнопкой мыши (Windows) или щелкните ее, удерживая клавишу «Control» (Mac OS), а затем выберите пункт «Вырезать» или «Копировать».

Преобразование выделенных векторных объектов в растровое изображение


Примечание. Преобразование из векторного изображения в растровое необратимо, единственными исключениями являются использование пункта меню «Редактирование» > «Отменить» или отмена выполненного действия на панели «История».

- ❖ Выполните одно из следующих действий:
 - Выберите меню «Изменение» > «Свести выделенные объекты».
 - Выберите пункт «Свести выделенные объекты» в меню «Параметры» панели «Слой».

Редактирование растровых изображений

Наиболее часто используемые инструменты редактирования размещены на панели «Редактирование изображения» («Окно» > «Другие» > «Редактирование изображения»). Дополнительную информацию см. на сайте Центра разработчиков Adobe в статье Рут Кастенмейер (Ruth Kastenmayer) http://www.adobe.com/go/learn_fw_imageeditingpanel_ru.

Рисование растровых объектов

- 1 Выберите инструмент «Карандаш» .
- 2 Установите параметры инструмента в Инспекторе свойств.

Сглаженный Сглаживает края создаваемых линий

Автостирание При щелчке «Карандашом» по пикселу, уже имеющему цвет обводки, он начинает рисовать цветом заливки

Сохранить прозрачность Позволяет инструменту «Карандаш» только изменять цвет существующих пикселей, но не создавать новые пиксели в прозрачных частях изображения

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


Рисование объекта с помощью инструмента «Кисть»

Дополнительную информацию см. в разделе «[Применение и изменение обводок](#)» на странице 128.

- 1 Выберите инструмент «Кисть» .

- 2 Установите атрибуты обводки в Инспекторе свойств.
- 3 Рисуйте, перетягивая указатель при нажатой кнопке мыши.


Изменение пикселей под цвет заливки

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

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


- 4 Щелкните изображение.
Цвета всех пикселей, попадающих в диапазон погрешности, заменятся на цвет заливки.

Применение градиентной заливки к выделенной области пикселей

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

Получение образца цвета для использования как цвета обводки или заливки

Примечание. Вид указателя пипетки для поля цвета отличается от инструмента «Пипетка». См. раздел «Взятие образца цвета из всплывающего окна выбора цвета» на странице 124.

Чтобы получить образец цвета из изображения, используйте инструмент «Пипетка» .

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


Примечание. Не щелкайте саму цветовую панель. В противном случае вместо инструмента «Пипетка» появится указатель пипетки.

- 2 Откройте документ Fireworks или любой файл, который можно открыть в Fireworks.
- 3 Выберите инструмент «Пипетка» в области «Цвета» панели «Инструменты». Выберите значение параметра «Образец» в Инспекторе свойств:
 - 1 пиксел** Создает цвет обводки или заливки по цвету одного пикселя
 - 3x3 усредненный** Создает цвет обводки или заливки по усредненному цвету области размером 3 на 3 пикселя

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

- 4 При выбранном инструменте «Пипетка» щелкните в любой части документа.
Цвет, взятый в качестве образца, появится во всех полях «Цвет обводки» или «Цвет заливки» в Fireworks.

Стирание пикселей в растровом объекте или выделенной области

- 1 Выберите инструмент «Ластик» .
- 2 В Инспекторе свойств выберите круглую или квадратную форму для инструмента «Ластик».
- 3 Перетягивая ползунки, задайте значения параметров «Край», «Размер» и «Непрозрачность».
- 4 Нажав и удерживая нажатой кнопку мыши, перетягивайте инструмент «Ластик» над пикселями, которые необходимо стереть.

Кадрирование выбранного растрового изображения

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

- 1 Выделите растровый объект или нарисуйте область выделения с помощью инструмента выделения растровой области.
- 2 Выберите меню «Редактирование» > «Кадрировать выбранное растровое изображение».
- 3 Перемещайте маркеры кадрирования, поместив ограничительную рамку кадрирования над частью изображения, которую необходимо сохранить.









Примечание. Для отмены выделения области кадрирования нажмите клавишу «Esc».



Ограничительная рамка

- 4 Дважды щелкните внутри ограничительной рамки или нажмите клавишу «Ввод», чтобы кадрировать документ.

Ретуширование растровых изображений

	Инструмент «Штамп» позволяет копировать или клонировать одну область изображения в другую.
	Инструмент «Размытие» уменьшает резкость выбранных областей в изображении.
	Инструмент «Палец» позволяет растушевать цвет по изображению перетягиванием указателя.
	Инструмент «Резкость» увеличивает резкость выбранных областей в изображении.
	Инструмент «Осветлитель» делает выбранные области изображения более светлыми.
	Инструмент «Затемнитель» делает выбранные области изображения более темными.
	Инструмент «Удаление эффекта красных глаз» уменьшает проявление эффекта красных глаз на фотографиях.
	Инструмент «Заменить цвет» закрашивает один цвет в изображении другим цветом.

Клонирование пикселей

Клонирование пикселей полезно, когда необходимо улучшить поцарапанную фотографию или убрать пылинки с изображения; для этого можно скопировать область пикселей на фотографии и заменить ей поцарапанное или запыленное место изображения.

- 1 Выберите инструмент «Штамп».
- 2 Щелкните область, которая будет источником (то есть область, которую необходимо клонировать).

Указатель образца цвета преобразуется в указатель-перекрестие.

***Примечание.** Чтобы обозначить другую область пикселей для клонирования, щелкните ее, удерживая нажатой клавишу «Alt» (Windows) или «Option» (Mac OS).*

- 3 Переместите указатель в другую часть изображения и щелкните холст.

Появятся два указателя.

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

Настройка параметров инструмента «Штамп»

- 1 Выберите инструмент «Штамп».
- 2 В Инспекторе свойств выполните настройку параметров инструмента «Штамп»:

Размер Определяет размер штампа.

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

Выровненный источник Определяет операцию отбора образцов. Если параметр «Выровненный источник» выбран, то указатель образца движется по вертикали и горизонтали синхронно со вторым указателем. Если

параметр «Выровненный источник» не выбран, область взятия образца остается фиксированной независимо от того, в какое место перемещается второй указатель и где нажимается кнопка мыши.

Использовать весь документ Обеспечивает взятие образца со всех объектов на всех слоях. Если этот параметр не выбран, инструмент «Штамп» берет образец только из активного объекта.

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

Режим смешения Определяет влияние копируемого изображения на фон.

Дублирование выделенной области пикселей

- Перетащите выделенную область пикселей с помощью инструмента «Частичное выделение».
- Перетащите выделенную область пикселей при нажатой клавише «Alt» (для Windows) или «Option» (для Macintosh) с помощью инструмента «Указатель».

Размытие, увеличение резкости и растушевка изображений

Инструменты «Размытие» и «Резкость» влияют на фокусировку пикселей. Инструмент «Размытие» позволяет выделить отдельные фрагменты изображения путем выборочного размытия фокусировки элементов.

Инструмент «Резкость» полезен при компенсации проблем, связанных с неудачным сканированием, или при работе с фотографиями, отснятыми не в фокусе. Инструмент «Палец» позволяет плавно смешивать цвета.

1 Выберите инструмент «Размытие», «Резкость» или «Палец».

2 Установите параметры кисти в Инспекторе свойств:

Размер Устанавливает размер кончика кисти.

Край Задает степень мягкости кончика кисти.

Форма Выбирает круглую или квадратную форму кончика кисти.

Интенсивность Задает степень размытия или резкости.


Параметры растушевки

Нажим Устанавливает интенсивность обводки.

Растушевать цвет Позволяет при растушевке использовать цвет, выбираемый в начале каждого мазка. Если этот параметр не выбран, при растушевке используется цвет под указателем инструмента.

Использовать весь документ При растушевке учитывается цвет всех объектов на всех слоях. Если этот параметр не выбран, инструмент «Палец» использует только цвета активного объекта.

3 Перетащите инструмент над пикселями, которые нужно сделать более резкими, размытыми или растушевать.

 *Нажмите и удерживайте нажатой клавишу «Alt» (для Windows) или «Option» (для Macintosh), чтобы перейти от одного инструмента к другому.*

Осветление и затемнение отдельных участков изображений

Для осветления или затемнения пикселей в изображении используйте инструменты «Осветлитель» и «Затемнитель». Использование этих инструментов аналогично увеличению или уменьшению интенсивности световой экспозиции при проявлении фотографии.

- 1 Выберите инструмент «Осветлитель», чтобы осветлить части изображения, и инструмент «Затемнитель», чтобы затемнить его части.
- 2 Задайте параметры кисти и экспозицию в Инспекторе свойств.
Экспозиция изменяется в пределах от 0% до 100%. Чем выше значение, тем больше эффект.

- 3 Выберите в Инспекторе свойств диапазон:

Темные тона Изменяет в основном темные части изображения

Светлые тона Изменяет в основном светлые части изображения

Средние тона Изменяет в основном цвета среднего диапазона в каждом из каналов изображения

- 4 Перетащите указатель над частью изображения, которую необходимо осветлить или затемнить.


Примечание. Временное переключение между инструментами «Осветлитель» и «Затемнитель» выполняется нажатием и удерживанием клавиши «Alt» (Windows).

Удаление эффекта красных глаз на фотографиях

Инструмент «Удаление эффекта красных глаз» применяется только к фотографиям и быстро заменяет области красных оттенков на серые и черные тона.



Исходная фотография; после использования инструмента «Удаление эффекта красных глаз»


- 1 В разделе «Растр.» панели «Инструменты» выберите инструмент «Удаление эффекта красных глаз»  (если этот инструмент не отображается, удерживайте нажатым инструмент «Штамп», пока не отобразится всплывающее меню).
- 2 В Инспекторе свойств задайте следующие параметры:
Погрешность Определяет ширину диапазона заменяемых цветовых тонов (при значении 0 заменяется только красный цвет; при значении 100 заменяются все цветовые тона, содержащие красный цвет).
Интенсивность Определяет, насколько будут близки к черному оттенки серого, заменяющие красноватые цвета.
- 3 Щелкните и перетащите указателем в форме перекрестия над красными зрачками на фотографии.
Если эффект красных глаз сохраняется, выберите «Редактирование» > «Отменить» и повторите действия 2 и 3 с другими настройками погрешности и интенсивности.

Замена цветов в растровых объектах



Исходная фотография; после использования инструмента «Заменить цвет»

Замена цвета с помощью образца цвета

- 1 В разделе «Растр.» панели «Инструменты» выберите инструмент «Заменить цвет»  (если этот инструмент не отображается, удерживайте нажатым инструмент «Штамп», пока не отобразится всплывающее меню).
- 2 В списке «Из» в Инспекторе свойств выберите значение «Образец».
- 3 Щелкните цветовую панель рядом со списком «Из», в появившейся цветовой палитре выберите заменяемый цвет.
- 4 Щелкните цветовую панель «На» в Инспекторе свойств и выберите цвет во всплывающей палитре.
- 5 Установите другие атрибуты обводки в Инспекторе свойств:


Погрешность Определяет диапазон заменяемых цветов (при значении 0 заменяется только цвет, выбранный в поле «Из», при значении 100 заменяются все цвета, подобные цвету, выбранному в поле «Из»).

Интенсивность Определяет степень замены цветового оттенка, выбранного в поле «Из», в пикселах заменяемых цветов.

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

- 6 Перетяните инструмент над цветом, который необходимо заменить.

Замена цвета выбранным цветом изображения

- 1 В разделе «Растр.» на панели «Инструменты» выберите инструмент «Заменить цвет»  (если этот инструмент не отображается, удерживайте нажатым инструмент «Штамп», пока не отобразится всплывающее меню).
- 2 В списке «Из» в Инспекторе свойств выберите вариант «Изображение».
- 3 Щелкните цветовую панель «На» в Инспекторе свойств, чтобы вызвать палитру, затем выберите цвет во всплывающей палитре.
- 4 Установите другие атрибуты обводки в Инспекторе свойств.
- 5 Выбрав инструмент, щелкните в области растрового изображения, содержащей заменяемый цвет. Не отпуская нажатую кнопку мыши, продолжайте перемещать указатель инструмента по изображению.

Размытие краев путем растушевки

При растушевке края выделенной области пикселей размываются, при этом выбранная область лучше сливается с окружающими ее пикселями. Применение растушевки полезно после копирования выделенной области и вставки ее на другой фон.



- 1 Выберите команду «Файл» > «Импорт», чтобы импортировать изображение для растушевки.
- 2 При помощи любого инструмента выделения укажите часть изображения для растушевки.
- 3 Выберите команду «Выделение» > «Инвертировать выделение».
- 4 Выберите команду «Выделение» > «Растушевка». Кроме того, можно использовать соответствующий параметр меню «Край» на панели «Свойства».
- 5 В диалоговом окне «Растушевка выделенной области» укажите радиус растушевки. В большинстве случаев подойдет установленное по умолчанию значение 10. Кроме того, значение можно указать в меню «Край».
- 6 Нажмите клавишу «Delete».

Корректировка цвета и тона растрового изображения

В Fireworks реализованы фильтры коррекции цвета и тона, которые позволяют улучшить передачу цветов в растровых изображениях.

- Чтобы применить удаляемые и редактируемые фильтры, число пикселей в которых постоянное, используйте живые фильтры. Компания Adobe рекомендует использовать живые фильтры всегда, когда это возможно.

***Примечание.** Хотя живые фильтры обеспечивают дополнительную гибкость при редактировании, одновременное использование большого количества живых фильтров в документе может замедлить работу Fireworks.*

- Чтобы применить фильтры без возможности отмены, выберите их из меню «Фильтры».
- Применять живые фильтры из меню «Фильтры» к области выделения пикселей нельзя. Однако, можно выбрать область растрового изображения и создать из нее отдельное растровое изображение, к которому можно будет применить живой фильтр.
- Если фильтр из меню «Фильтры» применяется к выбранному векторному объекту, Fireworks преобразует выделенный объект в растровое изображение.

Применение живого фильтра к области, заданной инструментом выделения растрового изображения

- 1 Выберите инструмент выделения растрового изображения и задайте область выделения.
- 2 Выберите команду «Редактирование» > «Вырезать».
- 3 Выберите «Редактирование» > «Вставить».

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

- 4 Щелкните миниатюру нового растрового объекта на панели «Слои», чтобы выбрать растровый объект.
- 5 Примените живой фильтр из Инспектора свойств.

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

Корректировка градационной шкалы растровых изображений

Растровое изображение с полной градационной шкалой должно содержать равное количество пикселей во всех областях шкалы. Для корректировки градационной шкалы изображений применяются три метода: использование функции «Уровни», использование функции «Кривые» для точного управления и использование функции «Автоуровни» для автоматической корректировки.

Функция «Уровни» позволяет корректировать растровые изображения с высокой долей пикселей светлых, средних или темных тонов.

Светлые тона Устраняет избыток пикселей светлых тонов, из-за которого изображение выглядит «выцветшим»

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

Темные тона Устраняет избыток пикселей темных тонов, из-за которого в изображении не видна значительная часть деталей

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



Исходное изображение, большинство пикселей светлых тонов; изображение после корректировки с помощью функции «Уровни»

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

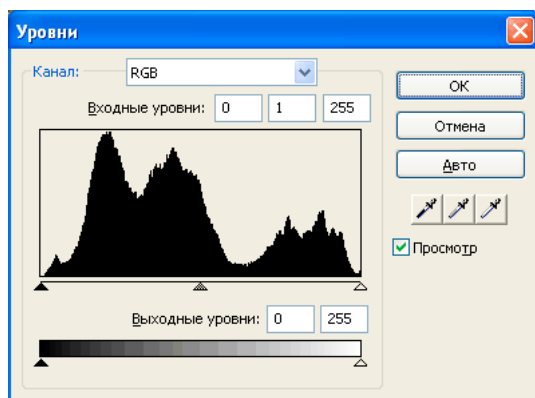
Гистограмма позволяет определить оптимальный метод корректировки градационной шкалы изображения. Высокая доля пикселей темных или светлых тонов указывает, что изображение можно улучшить с помощью функций «Кривые» и «Уровни».

На горизонтальной оси откладываются значения цвета, от самого темного (0) до самого светлого (255). Считывание по горизонтальной оси слева направо: более темные пиксели располагаются слева, пиксели средних тонов - в центре, а более яркие пиксели - справа.


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

Корректировка светлых, средних и темных тонов с помощью функции «Уровни»

- 1 Выберите растровое изображение.
- 2 Выполните одно из следующих действий:
 - В Инспекторе свойств нажмите значок плюса (+) рядом с надписью «Фильтры», затем выберите пункт «Настройка цвета» > «Уровни» во всплывающем меню «Фильтры».
 - Выберите пункт меню «Фильтры» > «Настройка цвета» > «Уровни».



Диалоговое окно «Уровни»

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

- 3 Во всплывающем меню «Канал» выберите, нужно ли изменить характеристики отдельных цветовых каналов («Красный», «Синий» или «Зеленый») или всех цветовых каналов одновременно («RGB»).
- 4 Скорректируйте уровни контрастов, перетягивая ползунки «Входные уровни» под область «Гистограмма»:
 - Правый ползунок корректирует светлые тона, принимая значения от 255 до 0.
 - Центральный ползунок корректирует средние тона и может принимать значения от 10 до 0.
 - Левый ползунок корректирует темные тона, принимая значения от 0 до 255.

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

- 5 Скорректируйте уровни контрастов, перетягивая ползунки «Выходные уровни»:
 - Правый ползунок корректирует светлые тона, принимая значения от 255 до 0.
 - Левый ползунок корректирует темные тона, принимая значения от 0 до 255.

Автоматическая корректировка светлых, средних и темных тонов

- 1 Выберите изображение.
- 2 Выполните одно из следующих действий:
 - В Инспекторе свойств нажмите значок плюса (+) рядом с надписью «Фильтры», затем выберите пункт «Настройка цвета» > «Автоуровни» во всплывающем меню «Фильтры».
 - Выберите меню «Фильтры» > «Настройка цвета» > «Автоуровни».



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

Корректировка отдельных цветов на градационной шкале изображений с помощью функции «Кривые»

В отличие от функции «Уровни», функция «Кривые» позволяет точнее управлять градационной шкалой изображений. Функция «Кривые» позволяет корректировать любой цвет на градационной шкале, не влияя на другие цвета.

Сетка в диалоговом окне «Кривые» указывает два значения яркости:

Горизонтальная ось Представляет исходную яркость пикселей, которой соответствует значение в поле «Ввод».

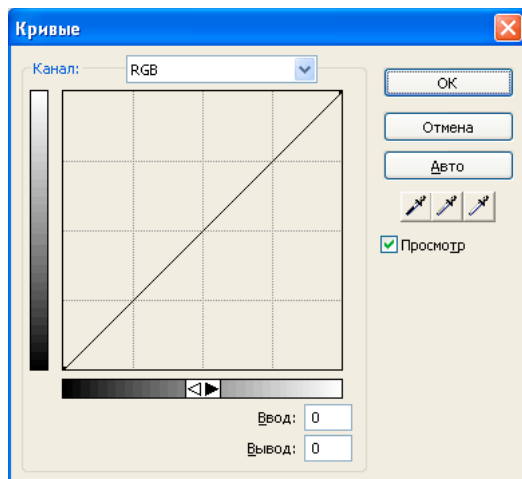
Вертикальная ось Представляет новые значения яркости пикселей, которым соответствует значение в поле «Вывод».

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

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

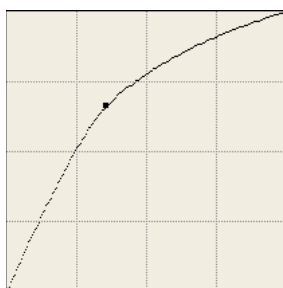
Примечание. Если Инспектор свойств частично свернут, нажмите кнопку «Добавить фильтры» вместо кнопки «плюс».

 - Выберите пункт меню «Фильтры» > «Настройка цвета» > «Кривые».




Диалоговое окно «Кривые»

- 3 Во всплывающем меню «Канал» выберите, будут ли изменения влиять на все каналы одновременно или на один выбранный канал.
- 4 Щелкните точку на диагональной линии сетки и перетяните ее в новое положение, чтобы изменить кривую.
 - У каждой точки на кривой имеются собственные значения «Ввод» и «Выход». При перетягивании точки значения «Ввод» и «Выход» обновляются автоматически.
 - Кривая отображает значения яркости от 0 до 255, при этом 0 соответствует темным тонам.



Кривая после перетягивания корректируемой точки

 Чтобы выполнить автоматическую коррекцию светлых, средних и темных тонов, нажмите кнопку «Авто» в диалоговом окне «Кривые».


Удаление точки на кривой

- ❖ Перетяните точку за пределы сетки.

Примечание. Конечные точки кривой удалить нельзя.

Корректировка тонового баланса вручную

- 1 Откройте диалоговое окно «Уровни» или «Кривые» и выберите цветовой канал во всплывающем меню «Канал».

- 2 Выберите соответствующую пипетку, чтобы переустановить тональные значения изображения:
 - Щелкните самый светлый пиксел изображения пипеткой «Выбрать цвет светлого тона» , чтобы переустановить значение светлого тона.
 - Щелкните пиксел нейтрального цвета изображения пипеткой «Выбрать цвет среднего тона», чтобы переустановить значение среднего тона.
 - Щелкните самый темный пиксел изображения пипеткой «Выбрать цвет темного тона», чтобы переустановить значение темного тона.
- 3 Нажмите кнопку «ОК».

Корректировка яркости и контрастности

Функция «Яркость/контрастность» позволяет изменять яркость и контрастность пикселей изображения. При этом светлые, темные и средние тона изображения изменяются.



Оригинал; после корректировки яркости

- 1 Выберите изображение.
- 2 Выполните одно из следующих действий:
 - В Инспекторе свойств нажмите значок плюса (+) рядом с надписью «Фильтры», затем выберите пункт «Настройка цвета» > «Яркость/контрастность» во всплывающем меню «Фильтры».
 - Выберите пункт меню «Фильтры» > «Настройка цвета» > «Яркость/контрастность».
- 3 Скорректируйте уровни яркости и контрастности, перетягивая ползунки в пределах от -100 до 100.

Изменение цветов объекта наложением

Дополнительную информацию см. в разделе «[О режимах наложения](#)» на странице 163.

При наложении цветов цвет добавляется поверх объекта. Наложение цвета на существующий объект аналогично использованию функции «Цветовой тон/насыщенность». Однако наложение позволяет быстро применить отдельный цвет из панели цветовых образцов.

- 1 В Инспекторе свойств нажмите значок плюса (+) рядом с надписью «Фильтры», затем выберите пункт «Настройка цвета» > «Цвет заливки» во всплывающем меню «Фильтры».
- 2 Выберите режим наложения. Значением по умолчанию является «Обычный».
- 3 Выберите цвет заливки во всплывающем меню цветовой панели.
- 4 Выберите степень непрозрачности цвета заливки в процентах и нажмите клавишу «Ввод».

Корректировка цветового тона и насыщенности

Настройка тени (цветового тона), интенсивности (насыщенности) или яркости цвета в изображении.



Оригинал; после корректировки насыщенности

- 1 Выберите изображение.
- 2 Выполните одно из следующих действий:
 - В Инспекторе свойств нажмите значок плюса (+) рядом с надписью «Фильтры», затем выберите пункт «Настройка цвета» > «Цветовой тон/насыщенность» во всплывающем меню «Фильтры».
 - Выберите меню «Фильтры» > «Настройка цвета» > «Цветовой тон/насыщенность».
- 3 Скорректируйте цвета изображения, перетягивая ползунки.
 - Значения цветового тона находятся в диапазоне от -180 до 180.
 - Значения насыщенности и яркости задаются в пределах от -100 до 100.

Преобразование изображения формата RGB в двухтоновое изображение или добавление цвета к изображению в градациях серого

- ❖ Выберите параметр «Тонирование» в диалоговом окне «Цветовой тон/насыщенность».

Примечание. При выборе параметра «Тонирование» диапазон значений ползунков «Цветовой тон» и «Насыщенность» изменяется. Становятся возможными значения ползунка «Цветовой тон» от 0 до 360 и значения ползунка «Насыщенность» от 0 до 100.

Инверсия значений цвета в изображении

Пользователь может заменять каждый цвет в изображении противоположным ему на цветовом круге цветом. Например, применение фильтра к объекту красного цвета (R=255, G=0, B=0) приводит к замене цвета светло-голубым (R=0, G=255, B=255).



Монохромное изображение; после инвертирования



Цветное изображение; после инвертирования

- 1 Выберите изображение.
- 2 Выполните одно из следующих действий:
 - В Инспекторе свойств нажмите значок плюса (+) рядом с надписью «Фильтры», затем выберите пункт «Настройка цвета» > «Инверсия» во всплывающем меню «Фильтры».
 - Выберите меню «Фильтры» > «Настройка цвета» > «Инверсия».

Преобразование объекта в градации серого

- 1 Выберите объект.
- 2 Выберите меню «Команды» > «Оформление» > «Преобразовать в градации серого».

Преобразование объекта в тон сепии

- 1 Выберите объект.
- 2 Выберите меню «Команды» > «Оформление» > «Преобразовать в сепию».

Размытие и увеличение резкости растровых изображений

Параметры размытия

Размытие Уменьшает резкость выбранных пикселов.

Размытие + Уменьшает резкость примерно в три раза сильнее, чем при использовании функции «Размытие».

Размытие по Гауссу Присваивает для размытия каждому пикселу взвешенное среднее значение, при этом создается эффект тумана. Значения радиуса размытия выбираются в пределах от 0,1 до 250. Увеличение значений радиуса дает более выраженный эффект размытия.

Размытие в движении Создает впечатление движущегося изображения. Диапазон допустимых значений — от 1 до 100. Увеличение значений расстояния дает более выраженный эффект размытия.

Радиальное размытие Создает впечатление вращающегося изображения. Диапазон допустимых значений — от 1 до 100. Увеличение значения «Качество» дает эффект размытия при меньшем числе повторов исходного изображения.

Наезд Создает впечатление, что изображение движется на или от зрителя. Требуется ввод значений «Степень» и «Качество». Увеличение значения «Качество» дает эффект размытия при меньшем числе повторов исходного изображения. Увеличение значения «Степень» дает более выраженный эффект размытия.

- 1 Выберите изображение.
- 2 Выполните одно из следующих действий:
 - В Инспекторе свойств нажмите значок плюса (+) рядом с надписью «Фильтры», затем выберите пункт «Размытие» во всплывающем меню «Фильтры».
 - Выберите «Фильтры» > «Размытие» > [вид размытия].
- 3 Задайте значения выбранного вида размытия.

Преобразование растрового изображения в контурный рисунок

Преобразование растровых изображений в контурные рисунки путем обнаружения переходов цветов в изображениях и преобразования их в линии. Выполните одно из следующих действий:

- В Инспекторе свойств нажмите значок плюса (+) рядом с надписью «Фильтры», затем выберите пункт «Другой» > «Выделить края» во всплывающем меню «Фильтры».
- Выберите меню «Фильтры» > «Другой» > «Выделить края».



Оригинал; после применения фильтра «Выделить края»

Преобразование изображений в области прозрачности

Преобразуйте объект или текст в область прозрачности с учетом прозрачности изображения. Выполните одно из следующих действий:

- В Инспекторе свойств нажмите значок плюса рядом с надписью «Фильтры», затем выберите пункт «Другой» > «Преобразовать в альфа-канал» во всплывающем меню «Фильтры».
- Выберите меню «Фильтры» > «Другой» > «Преобразовать в альфа-канал».

Увеличение резкости изображения

Для корректировки размытых изображений используйте функцию «Резкость»:

Резкость Корректирует фокусировку расплывчатого изображения, увеличивая контрастность смежных пикселей.

Резкость + Увеличивает контрастность смежных пикселей приблизительно в три раза сильнее, чем функция «Резкость».

Контурная резкость Увеличивает резкость изображения, изменяя контрастность краев пикселей. Эта функция обеспечивает наибольший контроль над изменением изображения и обычно является наилучшим способом увеличения резкости изображения.



Оригинал; после увеличения резкости

- 1 Выберите изображение.
- 2 Выполните одно из следующих действий:
 - В Инспекторе свойств нажмите значок плюса (+) рядом с надписью «Фильтры», выберите «Резкость», затем выберите пункт «Резкость» во всплывающем меню «Фильтры».
 - Выберите «Фильтры» > «Резкость» > [вид резкости].

Параметры «Резкость» и «Резкость +» вступают в силу.

3 (Параметр «Контурная резкость») Перетягиванием ползунка «Степень резкости» выберите степень эффекта увеличения резкости в пределах от 1% до 500%.

4 Перетягиванием ползунка «Радиус в пикселах» задайте радиус (диапазон значений от 0,1 до 250).

При увеличении радиуса область резкой контрастности вокруг каждого края пиксела увеличивается.

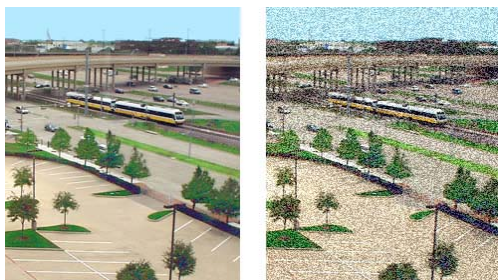
5 Перетягиванием ползунка «Порог» выберите пороговое значение от 0 до 255.

Обычно используются значения от 2 до 25. При увеличении порогового значения резкость повышается только для наиболее контрастных пикселей изображения. При снижении порогового значения повышается резкость и менее контрастных пикселей. При пороговом значении, равном 0, повышается резкость всех пикселей в изображении.

Добавление шума к изображению

Просмотр с большим увеличением показывает, что большинство снятых цифровыми камерами или отсканированных изображений содержит не идеально равномерные цвета. Вместо этого цвета состоят из пикселей множества различных цветов. В редактировании изображений *шумом* называют эти случайные отклонения цветов в составляющих изображение пикселах.

Иногда, например, при вставке части одного изображения в другое может стать заметной разница в уровне отклонения цветов, и изображения не удастся объединить «гладко». Это может помешать «гладкому» объединению изображений. В таком случае в одно или оба изображения можно добавить шум, чтобы они выглядели полученными из одного источника. Шум можно добавить в изображение и ради художественного эффекта, например, для имитации старой фотографии или помех на телевизионном экране.



Исходная фотография; после добавления шума

Добавление шума

1 Выберите изображение.

2 Выполните одно из следующих действий, чтобы открыть диалоговое окно «Добавить шум»:

- В Инспекторе свойств нажмите кнопку «Плюс» (+) рядом с надписью «Фильтры», затем выберите пункт «Шум» > «Добавить шум» во всплывающем меню «Фильтры».
- Выберите меню «Фильтры» > «Шум» > «Добавить шум».

***Примечание.** Применение фильтра из меню «Фильтры» является необратимым. Это означает, что такое действие нельзя отменить, если команда «Редактирование» > «Отменить» недоступна. Для того чтобы фильтр можно было отключить, изменить его настройки или удалить, примените его как живой фильтр в соответствии с описанием в первом варианте применения фильтра. Дополнительную информацию см. в разделе «Использование живых фильтров» на странице 138.*

- 3 Выберите уровень шума перетягиванием ползунка «Степень».

Значения могут находиться в диапазоне от 1 до 400. Увеличение значения «Степень» приводит к большей неупорядоченности и случайности размещения пикселей в изображении.

- 4 Установите флажок «Цвет» для применения цветового шума. Снимите флажок для применения только монохромного шума.
- 5 Нажмите кнопку «ОК».

Глава 6. Работа с векторными объектами

Векторный объект представляет собой графическое изображение, форма которого определяется контуром. Векторный контур задается точками, по которым производится его рисование. Цвет линии векторного объекта совпадает с цветом контура, а его заливка занимает область внутри контура. Обводка и заливка определяют, каким образом изображение будет выглядеть на печати или в Интернете.


К векторным объектам относятся стандартные фигуры, автофигуры (группы векторных объектов, имеющие специальные элементы управления для настройки атрибутов) и произвольные фигуры. Вы можете использовать различные инструменты и приемы для рисования и редактирования векторных объектов.

Стандартные фигуры

К стандартным фигурам относятся линии, прямоугольники, эллипсы, прямоугольники со скругленными углами, многоугольники и звезды.

Примечание. Чтобы избежать появления рассеянных пикселей и увеличить четкость отображения векторных объектов, используйте команду «Команды» > «Выделенные объекты» > «Использовать рендеринг векторов предыдущей версии».

Рисование и редактирование стандартных фигур

С помощью инструментов «Прямоугольник» и «Прямоугольник со скругленными углами» можно рисовать прямоугольники как сгруппированные объекты. Чтобы переместить один угол прямоугольника, не изменяя остальные, прямоугольник необходимо разгруппировать либо воспользоваться инструментом «Частичное выделение» .

Дополнительную информацию о способах изменения размеров и масштабирования объектов см. в разделе «Трансформирование и искажение областей выделения» на странице 49.

Рисование линии, прямоугольника или эллипса

- 1 В панели «Инструменты» выберите инструменты «Линия», «Прямоугольник» и «Эллипс».
- 2 (Дополнительно) Задайте свойства обводки и заливки в Инспекторе свойств.
- 3 Нарисуйте фигуру, перетягивая указатель по холсту.
 - Если выбран инструмент «Линия», то перетаскивание при нажатой клавише «Shift» обеспечивает ограничение отклонения линии 45° градусами.
 - Если выбран инструмент «Прямоугольник» или «Эллипс», то при перетаскивании с нажатой клавишей «Shift» геометрия фигур будет ограничена квадратом и окружностью соответственно.

Рисование фигуры из центральной точки

- ❖ Поместите указатель инструмента рисования в предполагаемый центр фигуры и начните перетаскивание, удерживая нажатыми клавиши «Alt» (для Windows) или «Option» (для Macintosh). Для сохранения пропорций следует также удерживать нажатой клавишу «Shift».

Добавление наконечников стрелок к линии

- 1 Нарисуйте или выделите линию.
- 2 Выберите меню «Команды» > «Оформление» > «Добавить стрелки».
- 3 Задайте следующие параметры.
 - Выберите «Добавить в начале» и «Добавить в конце» и задайте стиль наконечников стрелок.
 - Выберите «Применить обводку» и «Сплошная заливка».

Коррекция положения стандартной фигуры во время рисования

- ❖ Удерживая нажатой кнопку мыши, нажмите и удерживайте клавишу «Пробел» (только для рисования прямоугольника или эллипса), а затем перетяните объект в другое место на холсте. Отпустите клавишу «Пробел», чтобы продолжить рисование объекта.

Изменение размера линии, прямоугольника или эллипса

Масштабирование векторного объекта не приводит к изменению ширины его обводки. Размер объектов изменяется пропорционально.

- ❖ Выполните одно из следующих действий.
 - Введите новые значения для ширины (Ш) и высоты (В) в Инспекторе свойств или на панели «Информация».
 - В разделе «Выделить» на панели «Инструменты» выберите инструмент «Масштабирование», а затем перетяните угловой маркер трансформирования.
 - Выберите в меню команды «Изменение» > «Трансформирование» > «Масштабирование» и перетяните угловой маркер трансформирования, либо выберите команды «Изменение» > «Трансформирование» > «Трансформирование с числовыми значениями» и введите новые размеры.
 - Перетяните угловую точку прямоугольника.

Увеличение резкости линий

Линии, нарисованные в Fireworks, иногда становятся размытыми и не обладают необходимой резкостью. Эта размытость вызвана тем, что узлы контура были помещены при помощи мыши со смещением до половины пиксела. Команда «Привязать к пикселям» позволяет увеличить резкость объектов.

Эта команда может использоваться при работе с прямыми линиями в тех случаях, когда различие между координатами X или Y двух узлов меньше или равно 0,5 пикс. Если узлы в документе Fireworks были помещены со смещением до половины пиксела, координаты X и Y обоих узлов должны находиться на границе одного пиксела.

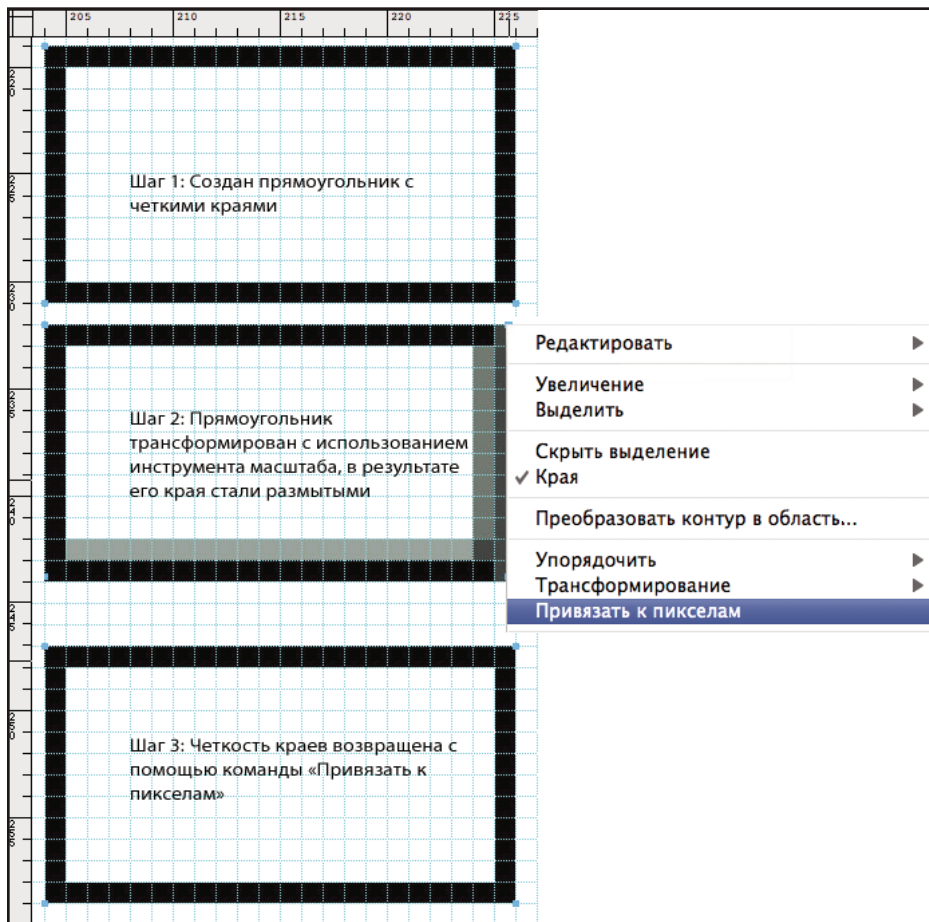
При смещении узлов на 0,5 пикс. координаты X или Y узла в Инспекторе свойств могут измениться на 1 пиксел. Это связано с тем, что вместо дробных значений в Инспекторе свойств отображается ближайшее целое значение.

***Примечание.** Чтобы избежать появления рассеянных пикселов и увеличить четкость отображения векторных объектов, используйте команду «Команды» > «Выделенные объекты» > «Использовать рендеринг векторов предыдущей версии».*

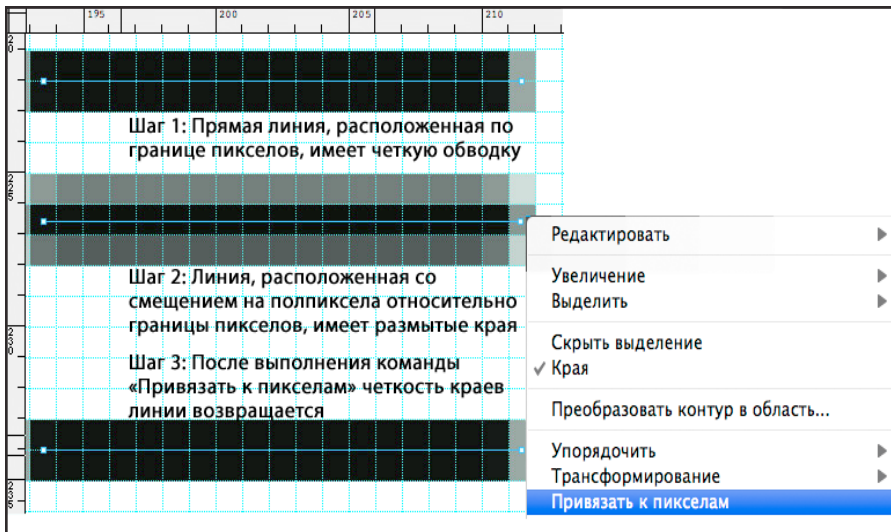
Номер	Ситуация	Проблема	Решение
1	Масштабирование примитивного прямоугольника выполнялось при отключенном параметре «Масштабировать обводки и эффекты» диалогового окна «Установки».	Прямоугольник не привязан к ближайшему пикселю; его края отображаются размытыми.	Выделите объект, щелкните на нем правой кнопкой мыши и выберите команду «Привязать к пикселам».*
2	Линия с равномерной шириной обводки, была нарисована при помощи инструмента «Линия».	Линия отображается размытой.	Выделите объект, щелкните на нем правой кнопкой мыши и выберите команду «Привязать к пикселам».*
3	Прямолинейный векторный контур был нарисован при помощи инструмента «Перо».	Контур отображается размытым.	Выделите объект, щелкните на нем правой кнопкой мыши и выберите команду «Привязать к пикселам».*

*Функция «Привязать к пикселам» также доступна в меню «Изменение» или может быть вызвана комбинацией клавиш «Ctrl+K» (Windows) или «Cmd+K» (Mac OS).

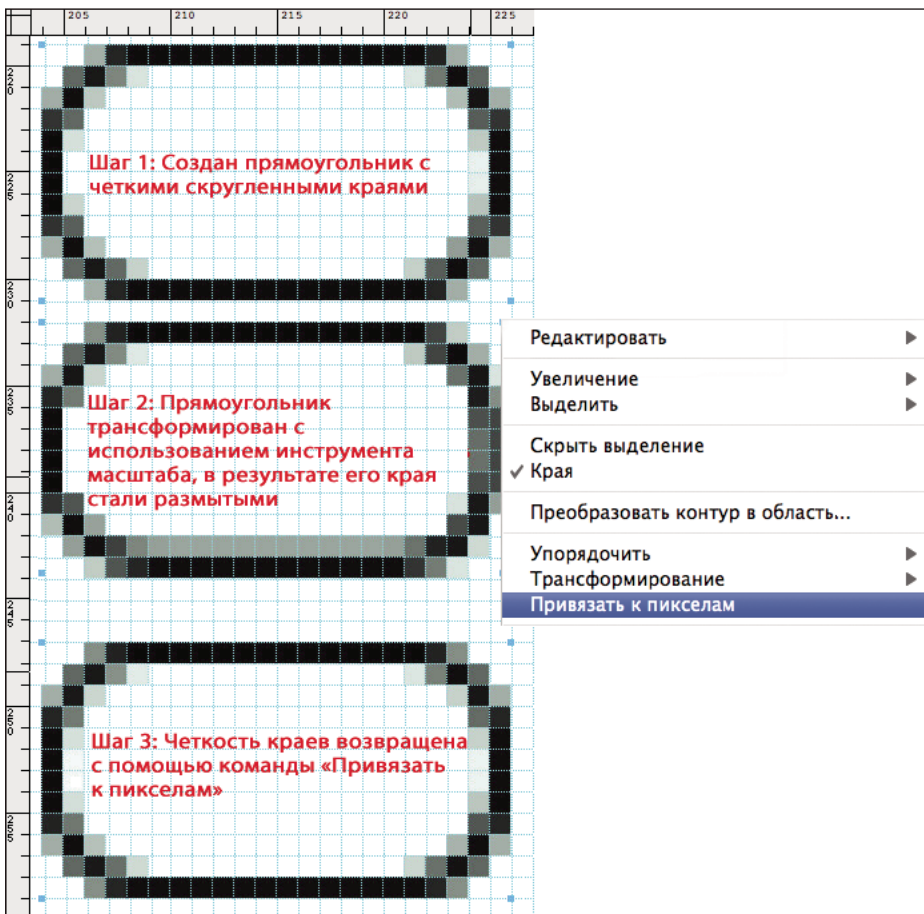
Примечание. Отмена команды «Привязать к пикселам» невозможна.



Ситуация 1



Ситуация 2



Ситуация 3


JSAPI: `fw.getDocumentDOM().snapToPixel()` — к выделенному объекту на холсте была применена функция «Привязать к пикселям».

Рисование стандартных прямоугольников со скругленными углами

Скругление углов задается в процентах или в пикселях. Если скругление углов задается в пикселях, максимальное значение должно составлять половину длины короткой стороны прямоугольника; более высокие значения не дают дополнительного эффекта.

Информацию о сохранении скругления углов прямоугольника при масштабировании объекта см. по адресу [Статья Сартака Сингала \(Sarthak Singhal\)](#).

- 1 В разделе «Вектор» на панели «Инструменты» выберите инструмент «Прямоугольник».
- 2 Нарисуйте прямоугольник, перетягивая курсор по холсту.
- 3 Задайте проценты или пиксели во всплывающем меню Инспектора свойств справа от поля «Скругление». Задайте процент с помощью ползунка или введите в окне значение от 0 до 100. Если выбрано значение «пикс.», можно ввести до половины длины самой короткой стороны прямоугольника.

 Для округления углов нажимайте клавиши «Стрелка вверх» или «Стрелка вправо» во время перетаскивания. Для уменьшения кривизны используйте клавиши «Стрелка вниз» и «Стрелка влево».

Рисование стандартного многоугольника

С помощью инструмента «Многоугольник» можно рисовать равносторонние многоугольники (в т.ч. треугольники), начиная от центральной точки.

- 1 Выберите «Окно» > «Свойства автофигуры».
- 2 Щелкните инструмент «Многоугольник».
- 3 Выполните одно из следующих действий.
 - Перетащите желтые элементы управления для создания нужного числа сторон.
 - В диалоговом окне «Свойство автофигуры» задайте необходимое число точек и сторон.

Рисование звезды

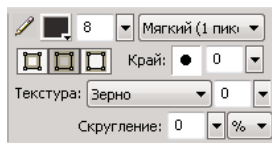
- 1 Щелкните в любом месте панели «Инструменты» и нажмите «U».
- 2 Нажмите маленький значок с направленной вниз стрелкой и выберите в меню значок «Звезда».
- 3 Выполните одно из следующих действий.
 - Выберите «Окно» > «Свойства автофигуры». Настройте оформление звезды, используя различные параметры в диалоговом окне «Свойства автофигуры».
 - Перетащите желтые точки на звезде. Наведите мышь на желтую точку. Отображается подсказка с описанием ее функции.

Чтобы ограничить ориентацию звезды углами, кратными 45°, во время перетягивания удерживайте нажатой клавишу «Shift».

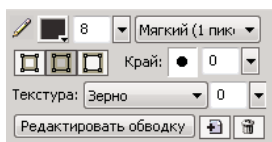
Изменение/сохранение примитивных прямоугольников

Параметры редактирования и сохранения примитивного прямоугольника появляются в Инспекторе свойств только после разгруппировки прямоугольника.

Изменить скругление углов прямоугольника при помощи Инспектора свойств после разгруппирования невозможно. Тем не менее, его можно изменить при помощи инструмента для работы с векторами.



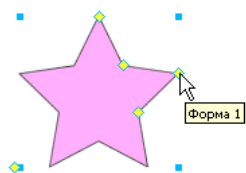
Параметры обводки в Инспекторе свойств перед разгруппированием прямоугольника



Параметры обводки в Инспекторе свойств после разгруппирования прямоугольника

Автофигуры

Автофигуры, в отличие от других групп объектов, помимо маркеров групп объектов, имеют ромбовидные опорные точки. Перетаскивание опорной точки влияет лишь на связанное с ней визуальное свойство. У большинства опорных точек автофигур имеются подсказки, описывающие их влияние на автофигуру.



Инструменты автофигур создают фигуры в predetermined orientation. Например, инструмент «Стрелка» рисует стрелку в горизонтальном положении. Аналогично, если вы используете автофигуру «Звезда», для изменения количества точек перетащите левую опорную точку вертикально вверх или вниз. Другие опорные точки позволяют изменить резкость и глубину лучей.

Дополнительную информацию об изменении ориентации см. в разделе [«Трансформирование и искажение областей выделения»](#) на странице 49.

Инструменты автофигур

Стрелка Простые стрелки любых пропорций, а также прямые или изогнутые линии.

Линия со стрелкой Прямые тонкие линии с различными наконечниками в форме стрелок (для выбора наконечника просто щелкните любой конец линии).

Прямоугольник со скошенными углами Прямоугольники со скошенными углами.

Прямоугольник с углубленными углами Прямоугольники с углубленными углами (с углами, закругленными вовнутрь).

Соединительная линия Трехсегментные соединительные линии, подобные тем, что используются для стыковки элементов блок-схемы или организационной схемы.

Кольцевая диаграмма Заполненные кольца.

L-фигура Прямоугольные угловые фигуры.

Линейка Простые линии со стрелками, указывающие размеры ключевых элементов проекта в пикселах или дюймах.

Круговая диаграмма Круговые диаграммы.

Прямоугольник со скругленными углами Прямоугольники со скругленными углами.

Умный многоугольник Равносторонние многоугольники с числом сторон от 3 до 25.

Спираль Разомкнутые спирали.

Звезда Звезды с любым количеством точек от 3 до 25.

Рисование автофигуры

- 1 В разделе «Векторный объект» на панели «Инструменты» выберите во всплывающем меню инструмент «Автофигура».
- 2 Выполните одно из следующих действий.
 - Чтобы нарисовать фигуру, перетяните холст.
 - Щелкните холст, чтобы поместить фигуру с размерами по умолчанию.

Добавление тени к автофигуре

Команда «Добавить тень» создает за выделенным объектом тень, соответствующую его размерам. Тень фактически является автофигурой с опорными точками, с помощью которых можно менять ее внешний вид. Например, если при перетаскивании опорной точки «Направление» удерживать нажатой клавишу «Shift», то ее перемещение будет ограничено углами в 45 градусов. Если щелкнуть опорную точку «Направление», будет восстановлена исходная форма тени. Команда «Добавить тень» автоматически помещает новую фигуру для тени на уровень глубже уровня текущей фигуры. Если эта команда применяется не к объекту, расположенному на вершине текущего слоя, тень может отобразиться выше него.

- 1 Выделите объект на холсте.
- 2 Выберите меню «Команды» > «Оформление» > «Добавить тень».
- 3 (Дополнительно) Чтобы внести изменения в тень, выполните одно из следующих действий.
 - Перетяните опорную точку «Направление», чтобы ограничить перемещение тени углами, кратными 45 градусам.
 - Щелкните опорную точку «Направление», чтобы сбросить параметры тени (ее размер станет равен размеру исходной фигуры).
 - Удерживая нажатыми клавиши «Control» или «Command», щелкните опорную точку «Направление», чтобы сбросить только параметры оси x .
 - Дважды щелкните опорную точку «Перспектива», чтобы сбросить только ширину тени.


Точное изменение свойств автофигуры

С панели «Свойства автофигуры» можно управлять свойствами выделенной автофигуры путем ввода точных числовых значений или вставить в документ другую автофигуру.

Примечание. Эта панель поддерживает только те автофигуры, которые имеются на панели «Инструменты». Автофигуры сторонней разработки и автофигуры с панели «Фигуры» (меню «Окно» > «Автофигуры») не поддерживаются.

Возможность изменения свойств зависит от типа автофигуры.

- 1 Вставьте автофигуру в документ.
- 2 Выберите меню «Окно» > «Свойства автофигуры».
- 3 Измените необходимые свойства.


 Для фигур «Прямоугольник» можно заблокировать их углы таким образом, чтобы изменения одного угла выполнялись для всех четырех углов. Свойства каждого угла также могут быть изменены по отдельности.

- 4 Чтобы применить изменения, нажмите клавишу «Tab» или «Ввод».

Дополнительная корректировка автофигур на холсте выполняется с помощью опорных точек. Соответствующие значения на панели «Свойства автофигуры» будут обновляться динамически.


Изменение свойств автофигуры с помощью опорных точек

Выделите автофигуру и затем с помощью желтых опорных точек скорректируйте ее свойства.

 Функции опорных точек понятны из их названий. Чтобы отобразить имя опорной точки, наведите на нее курсор мыши и дождитесь появления всплывающей подсказки.

Корректировка автофигур «Стрелка»

- Для настройки освещенности и резкости наконечника стрелы перетяните опорные точки «Наконечник стрелки» и «Размер стрелки».
- Для корректировки ширины, высоты, толщины и скругления углов хвостовой части стрелки перетяните опорную точку с соответствующим именем.

 Для создания изогнутой стрелки перетяните опорную точку «Ширина» или «Высота» вправо или влево.

Корректировка автофигур «Линия со стрелкой»

- Чтобы просмотреть варианты стрелок щелкайте опорную точку на любом конце линии.
- Чтобы удлинить или укоротить линию, перетащите опорную точку.

Корректировка автофигур-прямоугольников со скошенными, углубленными или скругленными углами

- Чтобы настроить нескольких углов одновременно, перетяните опорную точку угла.
- Чтобы настроить отдельный угол прямоугольника, перетяните опорную точку этого угла, удерживая нажатой клавишу «Alt» (Windows) или «Option» (Macintosh).
- Чтобы изменить размер прямоугольника без изменения размеров углов, перетяните опорную точку «Перетянуть и изменить размер».
- Нажмите на любую угловую опорную точку для преобразования углов прямоугольника.
- Чтобы преобразовать отдельный угол прямоугольника в угол другого типа, перетяните любую опорную точку этого прямоугольника, удерживая клавиши «Alt» (Windows) или «Option» (Macintosh).

Корректировка автофигур «Соединительная линия»

- Чтобы переместить начальную или конечную точку, перетяните опорную точку в начале или конце соединительной линии.

- Чтобы изменить положение поперечной линии, перетяните опорную точку «Горизонтальное положение».
- Чтобы скорректировать все углы, перетяните опорную точку «Угол».
- Чтобы скорректировать отдельный угол, перетяните опорную точку «Угол», удерживая нажатой клавишу «Alt» (Windows) или «Option» (Macintosh).

Корректировка автофигур «Кольцевая диаграмма»

У автофигуры «Кольцевая диаграмма» изначально имеются три опорные точки. Для каждого нового сектора Fireworks автоматически добавляет опорную точку, позволяющую изменить его размер или произвести разделение.


- Чтобы добавить сектор, перетяните опорную точку «Добавить/разделить сектор» на внешней окружности фигуры, удерживая нажатой клавишу «Alt» (Windows) или «Option» (Macintosh).
- Чтобы удалить сектор, перетяните опорную точку «Добавить/разделить сектор» на внешней окружности фигуры, чтобы задать часть фигуры, которая должна остаться на холсте.
- Чтобы изменить значение внутреннего радиуса, перетяните опорную точку «Внутренний радиус».
- Чтобы задать нулевое значение внутреннего радиуса, щелкните опорную точку «Сбросить радиус».

Корректировка автофигур «L-фигура»

- Чтобы изменить длину или ширину сектора, перетяните одну из двух опорных точек «Длина/Ширина».
- Чтобы скорректировать скругление углов, перетяните опорную точку «Радиус угла».

Корректировка автофигур «Линейка»

- Чтобы изменить длину или угол измеряемого участка, перетащите опорную точку на любом конце линии.
- Чтобы переключить единицы измерения с пикселей на дюймы, удерживайте клавишу «Control» (Windows) или «Command» (Mac OS) при перетаскивании опорной точки на любом конце линии.
- Чтобы удлинить или укоротить линии рамки измеряемой области, перетащите опорную точку на любой стороне числового измерения.

 Инструмент «Линейка» полезен при создании спецификаций интерфейса. Чтобы скрыть измерения, щелкните значок с изображением глаза на панели «Слои».

Корректировка автофигур «Круговая диаграмма»

У автофигуры «Круговая диаграмма» изначально имеются три опорных точки. Для каждого нового сектора Fireworks автоматически добавляет опорную точку, позволяющую изменить его размер или произвести разделение.

- Чтобы добавить секторы, перетяните опорную точку «Перетянуть в сегмент», удерживая нажатой клавишу «Alt» (Windows) или «Option» (Macintosh) на внешней окружности фигуры.
- Чтобы изменить размер отдельного сектора круговой диаграммы, перетяните опорную точку «Перетянуть в сегмент» на внешней окружности фигуры.
- Чтобы сбросить размер круговой диаграммы до одного сектора, щелкните опорную точку «Сбросить».

Корректировка автофигур «Умный многоугольник»

- Чтобы повернуть многоугольник или изменить его размер, перетяните опорную точку «Масштабирование/поворот». Если требуется выполнить только поворот, перетяните опорную точку «Масштабирование/поворот», удерживая нажатой клавишу «Alt» (Windows) или «Option» (Macintosh).

- Чтобы добавить или удалить секторы, перетяните опорную точку «Секторы».
- Чтобы изменить число сторон, перетяните опорную точку «Стороны».
- Чтобы разделить многоугольник на сегменты, перетяните опорную точку «Стороны», удерживая нажатой клавишу «Alt» (Windows) или «Option» (Macintosh).
- Чтобы изменить значение внутреннего многоугольника, перетяните опорную точку «Внутренний многоугольник».
- Чтобы сбросить значение внутреннего многоугольника, перетяните опорную точку «Внутренний многоугольник».

Корректировка автофигур «Спираль»

- Чтобы изменить число изгибов, перетяните опорную точку «Спирали».
- Чтобы разомкнуть или замкнуть спираль, щелкните опорную точку «Замкнуть/разомкнуть».

Корректировка автофигуры «Звезда»

- Чтобы изменить число сторон, перетяните опорную точку «Точки».
- Чтобы скорректировать впадины, перетяните опорную точку «Впадина».
- Чтобы скорректировать точки, перетяните опорную точку «Пик».
- Чтобы скорректировать скругление пиков или впадин, перетяните опорную точку «Скругление».

Использование дополнительных автофигур

На панели «Автофигуры» можно выбрать дополнительные автофигуры, более сложные, чем представленные на панели «Инструменты». Поместите эти автофигуры на рисунок, перетягивая их на холст из панели «Автофигуры».

- 1 Выберите «Окно» > «Автофигуры», чтобы отобразить панель «Автофигуры».
- 2 Перетяните миниатюру автофигуры с панели «Автофигуры» на холст.
- 3 (Дополнительно) Измените автофигуру, перетягивая ее опорные точки.

Добавление в программу Fireworks новых автофигур

Добавьте новые автофигуры с веб-сайта Adobe® Fireworks® Exchange. Новые автофигуры отобразятся на панели «Автофигуры» или в меню «Инструменты».

Кроме того, добавить новые автофигуры в Fireworks можно с помощью кода JavaScript. Дополнительную информацию см. в разделе *Расширение Fireworks*.

- 1 Выберите команды «Окно» > «Автофигуры», чтобы отобразить панель «Автофигуры».
- 2 В меню «Параметры» выберите пункт «Получить дополнительные автофигуры».
- 3 На веб-сайте Adobe Exchange следуйте экранным инструкциям по добавлению новых фигур.

Произвольные формы

С помощью рисования и редактирования векторных контуров можно создавать векторные объекты любой формы.


Рисование произвольных контуров с помощью инструмента «Векторный контур»

По своим функциям инструмент «Векторный контур», расположенный во всплывающем меню инструмента «Перо», аналогичен инструменту «Фломастер» или «Пастель».

Этот инструмент предлагает широкий выбор категорий мазков кистью, в том числе «Аэрограф», «Каллиграфия», «Уголь», «Пастель» и «Неестественный». Каждая категория обычно позволяет выбрать одну из множества обводок: «Светлый маркер», «Темный маркер», «Пролитое масло», «Бамбук», «Лента», «Конфетти», «3D», «Зубная паста», «Вязкая наносная краска» и др.

Хотя обводка может выглядеть, как краска или чернила, она имеет точки и контуры векторного объекта. Это означает, что форма обводки может быть изменена при помощи любого метода редактирования векторных объектов. После изменения формы контура обводка перерисовывается. Инструмент «Векторный контур» позволяет изменить существующий мазок кистью и добавить заливку в выбранные объекты.

См. «[Применение цвета, обводки и заливки](#)» на странице 119.

- 1 Во всплывающем меню инструмента «Перо» выберите инструмент «Векторный контур» .
- 2 (Дополнительно) Задайте атрибуты обводки и параметры инструмента «Векторный контур» в Инспекторе свойств. (Дополнительно) Чтобы повысить точность сглаживания контуров, выберите числовое значение из всплывающего меню «Точность» в Инспекторе свойств инструмента «Векторный контур». Чем больше это число, тем больше точек появится при рисовании контура.
- 3 Рисуйте перемещением указателя при нажатой кнопке мыши. Чтобы ограничить контур горизонтальной или вертикальной линией, при перемещении указателя удерживайте нажатой клавишу «Shift».
- 4 Отпустите кнопку мыши, чтобы завершить контур. Чтобы замкнуть контур, отпустите кнопку мыши, когда указатель снова будет над его начальной точкой.

Рисование произвольных контуров нанесением точек с помощью инструмента «Перо»

Нанесение точек аналогично созданию рисунка путем связывания точек. После щелчка каждой точки инструментом «Перо» программа Fireworks автоматически рисует контур векторного объекта от точки предыдущего щелчка.

Кроме соединения точек контура прямолинейными отрезками, инструмент «Перо» также может рисовать плавные, математически вычисляемые сегменты кривых, так называемые *кривые Безье*. Тип каждой из точек (угловая точка или точка кривой) определяет, будут прилегающие к ней отрезки прямолинейными или кривыми.



Как прямолинейные сегменты, так и сегменты кривых изменяют, перетягивая их точки. Кроме того, сегменты кривых могут изменяться перетаскиванием соответствующих маркеров точек. Прямолинейный отрезок контура может быть превращен в сегмент кривой (и наоборот) преобразованием типа его точки.

Рисование контура с прямолинейными сегментами

- 1 В панели «Инструменты» выберите инструмент «Перо».
- 2 (Необязательно) Выберите меню «Редактирование» > «Установки» (Windows) или «Fireworks» > «Установки» (Mac OS), затем выберите один из параметров вкладки «Редактировать» и нажмите кнопку «ОК»:

Показать образец рисования пером Отображает предварительный вид сегмента линии, который был бы добавлен при очередном щелчке мышью.

Показать сплошные точки По мере рисования отображает сплошные точки.

- 3 Щелкните холст, чтобы поместить первую угловую точку.
- 4 Переместите указатель и щелкните еще раз, чтобы поместить следующую точку.
- 5 Таким же образом поместите все остальные точки. Интервалы между ними будут соединены прямолинейными отрезками.
- 6 Выполните одно из следующих действий.

- После двойного щелчка в конечной точке контура он будет завершен как открытый.
- После выбора другого инструмента контур будет завершен как открытый.

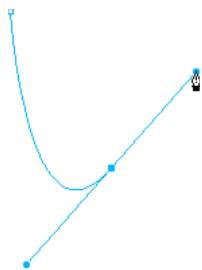
Примечание. Если выбрать другой инструмент (кроме инструмента «Текст»), а затем вновь вернуться к инструменту «Перо», то Fireworks при следующем щелчке продолжит рисование объекта.

- Чтобы замкнуть контур, щелкните его начальную точку. Начальная и конечная точки замкнутого контура совпадают.


Примечание. Петли, образованные контуром, который сам себя пересекает, не делают его замкнутым. Замкнутым считается только такой контур, который начинается и завершается в одной и той же точке.

Рисование контура с сегментами кривых

- 1 В панели «Инструменты» выберите инструмент «Перо».
- 2 Щелкните то место, где должна быть помещена первая угловая точка.
- 3 Переместите указатель к следующей точке, а затем перетяните, чтобы создать точку кривой. При каждом перетаскивании программа Fireworks продолжает сегмент кривой до новой точки.



- 4 Таким же образом поместите все остальные точки. Перетаскивание в новой точке создает очередную точку кривой, а щелчок создает угловую точку.

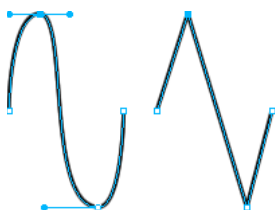
 При необходимости можно временно переключиться на инструмент «Частичное выделение», чтобы во время рисования изменить расположение точек и форму кривых. Удерживайте нажатой клавишу «Control» (Windows) или «Command» (Macintosh) при перетаскивании точки или маркера точки с помощью инструмента «Перо».

5 Выполните одно из следующих действий.

- Чтобы завершить контур как открытый, дважды щелкните на последней точке или выберите другой инструмент. Если после переключения на некоторые другие инструменты вновь выбрать инструмент «Перо», то программа Fireworks продолжит рисование объекта при следующем щелчке холста.
- Чтобы замкнуть контур, щелкните его начальную точку. Начальная и конечная точки замкнутого контура совпадают.

Преобразование сегментов контура в прямолинейные сегменты или сегменты кривых

Прямолинейные сегменты контура разделяются угловыми точками. Сегменты кривых содержат точки кривых.

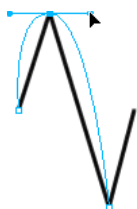


Прямолинейный сегмент можно превратить в сегмент кривой и наоборот, преобразовав точку сегмента.

Преобразование угловой точки в точку кривой

- 1 В панели «Инструменты» выберите инструмент «Перо».
- 2 Щелкните угловую точку и перетяните ее с контура.

Отображаются маркеры, а соседние сегменты становятся сегментами кривой.

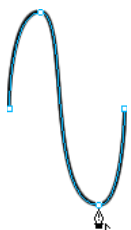


Примечание. Чтобы изменить маркеры точек, выберите инструмент «Частичное выделение» или при выбранном инструменте «Перо» удерживайте нажатой клавишу «Control» (Windows) или «Command» (Macintosh).

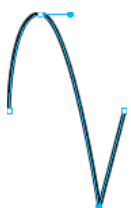
Преобразование точки кривой в угловую точку

- 1 На панели «Инструменты» выберите инструмент «Перо».


2 Щелкните точку кривой, расположенную на выделенном контуре.



Маркеры исчезают, а соседние сегменты становятся прямолинейными.



Редактирование произвольных контуров с помощью точек и маркеров точек

С помощью инструмента «Частичное выделение»  на панели «Инструменты» можно выбрать несколько точек. Прежде чем выделять точки этим инструментом, необходимо выделить контур при помощи инструмента «Указатель» или «Частичное выделение» либо щелкнуть его миниатюрное изображение на панели «Слой».

Выбор отдельных точек выделенного контура

- ❖ Используя инструмент «Частичное выделение», выполните одно из следующих действий:
 - Щелкните точку или, удерживая нажатой клавишу «Shift», последовательно щелкните несколько точек.



- Очертите область выбора вокруг точек, которые должны быть выделены.

Вставка точки в выделенный контур

Добавление точек улучшает управляемость соответствующего сегмента контура.

- ❖ Инструментом «Перо» щелкните любую часть контура, не являющуюся точкой.

Удаление точки из выделенного контура

Удаление точек из контура изменяет его форму и упрощает редактирование.

- ❖ Выполните одно из следующих действий.
 - Щелкните угловую точку выделенного объекта инструментом «Перо».
 - Дважды щелкните точку кривой выделенного объекта инструментом «Перо».
 - Выделите точку инструментом «Частичное выделение» и нажмите клавишу «Delete» или «Backspace».

Перемещение точки

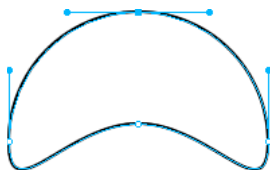
- ❖ Перетащите точку с помощью инструмента «Частичное выделение».

Изменение прямолинейного сегмента контура

- 1 Выделите контур с помощью инструмента «Указатель» или «Частичное выделение».
- 2 Щелкните точку инструментом «Частичное выделение».
Выделенные угловые точки отобразятся в виде сплошных синих квадратов.
- 3 Перетащите точку или клавишами со стрелками переместите ее в новое место.

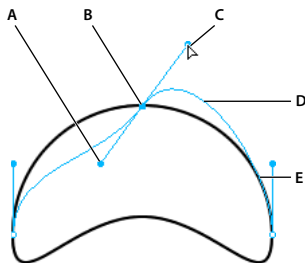
Изменение формы сегмента кривой

- 1 Выделите контур с помощью инструмента «Указатель» или «Частичное выделение».
- 2 Щелкните точку кривой инструментом «Частичное выделение».
Выделенная точка кривой отображается в виде сплошного синего квадрата. Рядом с ней отображаются маркеры точек.



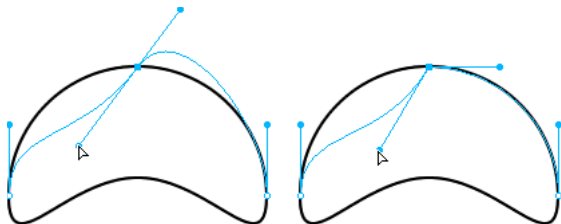
- 3 Перетащите маркеры на новое место. Чтобы ограничить перемещение маркеров углами в 45°, удерживайте при этом нажатой клавишу «Shift».

Синяя линия предварительного просмотра контура показывает, где будет нарисован новый контур, если отпустить кнопку мыши.



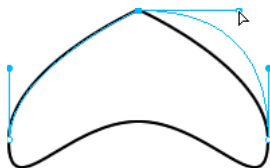
А. Маркер точки Б. Выделенная точка В. Указатель инструмента «Частичное выделение» Г. Предварительный просмотр контура Д. Контур

Например, при перетаскивании левого маркера точки вниз правый маркер переместится вверх. Чтобы маркер перемещался независимо от других маркеров, при его перетаскивании удерживайте нажатой клавишу «Alt».



Корректировка маркера угловой точки

- 1 С помощью инструмента «Частичное выделение» выделите угловую точку.
- 2 Удерживая нажатой клавишу «Alt» (Windows) или «Option» (Macintosh), перетяните точку. В результате этого отобразятся ее маркеры, а соседний сегмент будет изогнут.



Перетаскивание маркера угловой точки инструментом «Частичное выделение» для изменения смежного сегмента контура

Расширение и объединение произвольных контуров

Используйте инструмент «Перо» для продолжения рисования существующего открытого контура и для объединения контуров.

Продолжение рисования существующего открытого контура

- 1 В панели «Инструменты» выберите инструмент «Перо».
- 2 Щелкните конечную точку и продолжите рисование контура.

Объединение двух открытых контуров

При соединении двух контуров атрибутами нового контура становятся параметры обводки, заливки и фильтрации самого верхнего из них.

- 1 Выберите на панели «Инструменты» инструмент «Перо».
- 2 Щелкните конечную точку одного из контуров.
- 3 Переместите указатель на конечную точку другого контура и щелкните ее.

Автоматическое объединение схожих открытых контуров

Открытый контур можно легко объединить с другим контуром, имеющим аналогичные параметры обводки и заливки.

- 1 Выделите открытый контур.
- 2 Выберите инструмент «Частичное выделение» и перетяните конечную точку контура на расстояние нескольких пикселей от конечной точки схожего контура.

Составные фигуры

Создание составных фигур





Составные фигуры можно создавать из простых векторных контуров: прямоугольников, эллипсов и т.д. Отдельные объекты составной фигуры можно перемещать и изменять при помощи инструмента «Частичное выделение», даже после того, как они были объединены. В режиме работы с составными фигурами все новые векторные объекты добавляются к одному и тому же объекту на панели «Слои». Чтобы добавить объекты к другому объекту, выйдите из этого режима, нажав кнопку «Нормальный».

Создать составные формы можно одним из двух способов.

- Создайте вектор, выберите операцию работы с составной фигурой (например, «Добавить» или «Вычесть»), а затем нарисуйте другие векторы.
- Создайте несколько векторов, а затем выполните операцию работы с составными фигурами.





Применение составных фигур после создания нескольких векторных объектов

- 1 Выберите все объекты, которые должны быть частями составной фигуры. Все выбранные незамкнутые контуры автоматически замыкаются.
- 2 На панели «Инструменты» выберите инструмент для работы с векторами («Прямоугольник», «Эллипс», «Перо» или «Векторный контур»).
- 3 В Инспекторе свойств выберите один из следующих параметров.

- Добавить / Сложить 
- Вычесть / Вырезать 
- Пересечь 
- Кадрировать 

При использовании операции вырезания последний добавленный объект вырезается из фигуры, созданной объединением остальных объектов. Аналогичным образом работает и операция вырезания, которая вызывается командой «Изменение» > «Объединить контуры».

Применение составных фигур перед созданием нескольких векторных объектов

- 1 Создайте векторный объект.
- 2 В Инспекторе свойств выберите один из следующих параметров.
 - Добавить / Сложить 
 - Вычесть / Вырезать 
 - Пересечь 
 - Кадрировать 
- 3 Над первым объектом нарисуйте другие, чтобы получить нужную фигуру.

Преобразование составных фигур в совмещенный контур

После преобразования составной фигуры в совмещенный контур перемещение и изменение отдельных объектов становится невозможным.

- ❖ Чтобы преобразовать составную фигуру в совмещенный контур, нажмите кнопку «Объединить».

Специальные приемы редактирования векторных объектов

Помимо перетаскивания точек и маркеров точек, ряд инструментов Fireworks позволяет изменять векторные объекты напрямую. Кроме того, операции над контурами позволяют создавать новые фигуры, объединяя или изменяя существующие контуры. Инструмент «Контур» можно также использовать для быстрого доступа к командам, относящимся к контурам.

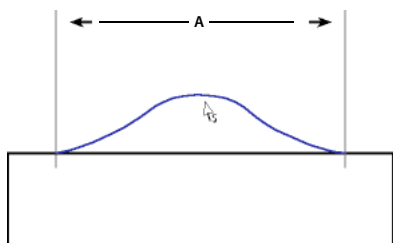
Информацию о новых инструментах для работы с векторными объектами в Fireworks CS4 см. в статье http://www.adobe.com/devnet/fireworks/articles/vector_manipulation_tools_02.html.

Редактирование при помощи векторных инструментов

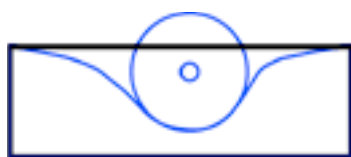
Векторные инструменты отображаются на панели «Инструменты».

Получение изгибов и изменение формы векторных объектов с помощью инструмента «Свободное перо»

Инструмент «Свободное перо» позволяет изгибать векторные объекты и изменять их форму напрямую. Он позволяет передвинуть или отодвинуть любую часть контура, независимо от расположения точек. Программа Fireworks по мере изменения формы векторного объекта добавляет, перемещает или удаляет точки контура.








Вытягивание сегмента контура с помощью инструмента «Свободное перо»; «А» обозначает заданную длину



Инструмент «Свободное перо» отодвигает сегмент контура

При перемещении указателя по выделенному контуру он в зависимости от положения относительно контура превращается в указатель «тянуть» или «толкать». Размер указателей «тянуть» и «толкать» доступен для изменения.


Указатель	Значение
	Выбран инструмент «Свободное перо».
	Выбран инструмент «Свободное перо», указатель «тянуть» находится в положении, откуда можно «передвигать» выделенный контур.

Указатель	Значение
	Выбран инструмент «Свободное перо», указатель «тянуть» передвигает выделенный контур.
	Выбран инструмент «Свободное перо», указатель «толкать» активен.
	Выбран инструмент «Изменить форму области» и активен указатель изменения формы области. Область от внутренней окружности до внешней соответствует уменьшающейся силе воздействия.

***Примечание.** Инструмент «Свободное перо» учитывает также силу нажима на планшетах Wacom и других совместимых с ним устройствах.*

Перемещение выделенного контура

Когда указатель находится прямо над контуром, контур может быть передвинут.

- 1 На панели «Инструменты» выберите инструмент «Свободное перо» .
- 2 Поместите указатель прямо над выделенным контуром.
- 3 Перетяните контур.

Отодвигание выделенного контура

Когда указатель находится не прямо над контуром, он может быть отодвинут.

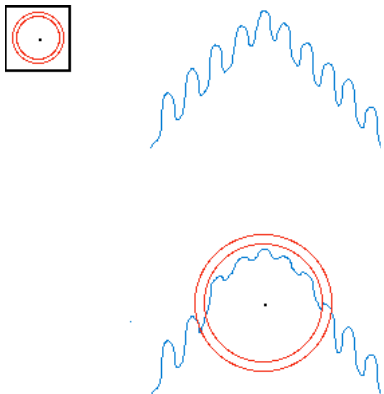
- 1 На панели «Инструменты» выберите инструмент «Свободное перо».
- 2 Поместите его рядом с контуром.
- 3 Перетяните указатель в сторону контура, отодвигая его. Чтобы изменить форму контура, перемещайте его пошагово клавишами-стрелками.

Изменение размера указателя «толкать»

- ❖ Выполните одно из следующих действий.
 - Удерживая нажатой кнопку мыши, нажмите стрелку вправо или клавишу «2», чтобы увеличить ширину указателя.
 - Удерживая нажатой кнопку мыши, нажмите стрелку влево или клавишу «1», чтобы уменьшить ширину указателя.
 - Чтобы задать размер указателя (в пикселах) и длину сегмента контура, на который он воздействует, отмените выделение всех объектов документа, а затем в Инспекторе свойств введите значение от 1 до 500 в поле «Размер».

Искажение выделенных контуров с помощью инструмента «Изменить форму области»

Инструмент «Изменить форму области» вытягивает все выделенные контуры внутри внешней окружности указателя изменения формы области.



Внутренняя окружность указателя – это граница действия инструмента при полной силе воздействия. В промежутке между внутренней и внешней окружностями форма контуров изменяется слабее. Внешняя окружность указателя определяет гравитационное притяжение указателя. Его сила доступна для настройки.

Примечание. Инструмент «Изменить форму области» учитывает также силу нажима на планшетах Wacom и других совместимых с ним устройствах.

- 1 Во всплывающем меню инструмента «Свободное перо» выберите инструмент «Изменить форму области».
- 2 Перетяните указатель поперек контуров, чтобы перерисовать их.

Изменение размера указателя «вытеснение»

- ❖ Выполните одно из следующих действий.
 - Удерживая нажатой кнопку мыши, нажмите стрелку вправо или клавишу «2», чтобы увеличить ширину указателя.
 - Удерживая нажатой кнопку мыши, нажмите стрелку влево или клавишу «1», чтобы уменьшить ширину указателя.
 - Чтобы задать размер указателя (в пикселах) и длину сегмента контура, на который он воздействует, отмените выделение всех объектов документа, а затем в Инспекторе свойств введите значение от 1 до 500 в поле «Размер».

Задание силы воздействия внутренней окружности указателя изменения формы области

- ❖ В текстовом поле «Интенсивность» в Инспекторе свойств введите значение от 1 до 100, чтобы задать процент потенциальной интенсивности указателя. Чем он больше, тем выше сила воздействия.

Перерисовка или расширение сегмента выделенного контура с помощью инструмента «Нарисовать контур заново»

При использовании инструмента «Нарисовать контур заново» свойства обводки контура, заливка и характеристики воздействия сохраняются.

- 1 Во всплывающем меню инструмента «Перо» выберите инструмент «Нарисовать контур заново» .

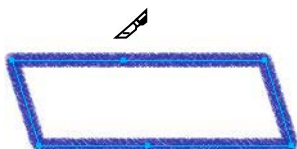
- 2 (Дополнительно) Измените уровень детализации инструмента «Нарисовать контур заново», выбрав в Инспекторе свойств число во всплывающем меню «Точность». Чем больше это число, тем больше точек появится на контуре.
- 3 Поместите указатель прямо над выделенным контуром.
- 4 Перетяните указатель, чтобы перерисовать или расширить сегмент контура.
- 5 Отпустите кнопку мыши.


Изменение внешнего вида контура путем регулирования нажима и скорости перемещения инструментов «Кисть для контура»

Свойства обводки контура можно изменить, варьируя нажим или скорость. На вкладке «Чувствительность» диалогового окна «Редактировать обводку» можно указать, с какими из этих свойств работают инструменты «Кисть для контура». Можно также задать, в какой степени на них влияют нажим и скорость.

Дополнительную информацию о настройке параметров в диалоговом окне «Редактировать обводку» см. в разделе «[Применение и изменение обводок](#)» на странице 128.

Фрагментирование контура по нескольким объектам с помощью инструмента «Нож»



- 1 На панели «Инструменты» выберите инструмент «Нож» .

Примечание. При использовании ластика на планшете Wacom инструмент «Нож» выбирается автоматически.

- 2 Выполните одно из следующих действий.
 - Перетяните указателем поперек контура.
 - Щелкните контур.
- 3 Отмените выделение контура.

Операции над контуром

Операции над контурами в меню «Изменение» позволяют создавать новые фигуры путем объединения или изменения существующих контуров. Для ряда операций важен порядок наложения выделенных объектов.

Дополнительную информацию о порядке наложения выбранных объектов см. в разделе «[Порядок наложения объектов](#)» на странице 57.

Примечание. В процессе выполнения операций над контурами из них удаляется любая информация о скорости и нажиме.

Создание одного непрерывного контура из двух открытых

- 1 На панели «Инструменты» выберите инструмент «Частичное выделение».
- 2 Выделите две конечные точки двух незамкнутых контуров.
- 3 Выберите меню «Изменение» > «Объединить контуры» > «Соединить».

Создание совмещенного контура

- 1 Выделите два или более открытых или замкнутых контуров.
- 2 Выберите меню «Изменение» > «Объединить контуры» > «Соединить».

Разделение совмещенного контура

- 1 Выделите совмещенный контур.
- 2 Выберите меню «Изменение» > «Объединить контуры» > «Разбить».

Объединение выделенных замкнутых контуров в один, занимающий всю область исходных

- ❖ Выберите меню «Изменение» > «Объединить контуры» > «Объединить». Получившийся в результате этого контур принимает атрибуты обводки и заливки самого нижнего из объектов.

Преобразование контура в выделенную область

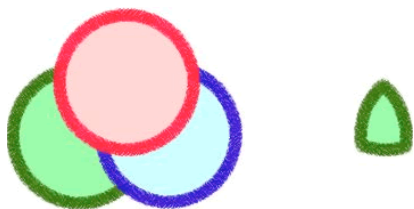
Векторная фигура может быть преобразована в выделенную растровую область, доступную для редактирования в растровом графическом редакторе.

- 1 Выделите контур.
- 2 Выберите меню «Изменение» > «Преобразовать контур в выделенную область».
- 3 В диалоговом окне «Преобразовать контур в выделенную область» выберите необходимое значение поля «Край» для выделенной области.
- 4 Если было выбрано значение «Растушевка», то укажите степень растушевки.
- 5 Нажмите кнопку «ОК».

Примечание. При преобразовании контура в область выделения он удаляется. Чтобы изменить установки по умолчанию, выберите «Редактирование» > «Установки» > «Редактировать» и снимите флажок в поле «Удалить контуры при преобразовании в область».

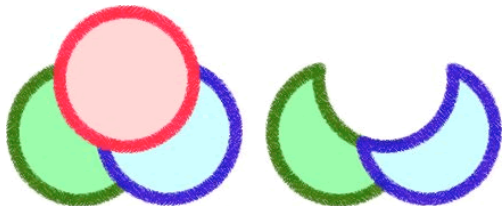
Создание объекта на основе пересечения других объектов

- ❖ Выберите меню «Изменение» > «Объединить контуры» > «Пересечение». Получившийся в результате этого контур принимает атрибуты обводки и заливки самого нижнего из объектов.



Удаление частей объекта-контура

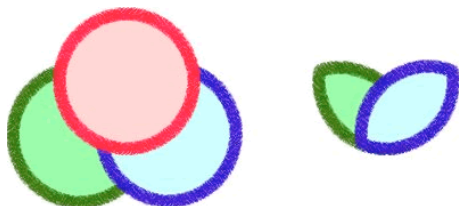
Можно удалить те части выбранного объекта-контура, в которых объект перекрывается другим объектом-контуром, расположенным перед ним.



- 1 Выберите объект-контур, определяющий область, которую нужно удалить.
- 2 Выберите меню «Изменение» > «Упорядочить» > «Переместить на передний план».
- 3 Удерживая нажатой клавишу «Shift», добавьте к выделенным объектам объект-контур, часть которого требуется удалить.
- 4 Выберите меню «Изменение» > «Объединить контуры» > «Пробивка».

Кадрирование контура

Кадрирование контура позволяет привести его к форме другого контура. Форму области кадрирования определяет контур на переднем плане или самый верхний контур.



- 1 Выберите объект-контур, определяющий область, которую нужно кадрировать.
- 2 Выберите меню «Изменение» > «Упорядочить» > «Переместить на передний план».
- 3 Удерживая нажатой клавишу «Shift», добавьте к выбранным объектам объект-контур, который требуется кадрировать.
- 4 Выберите меню «Изменение» > «Объединить контуры» > «Кадрирование».

Получившийся в результате этого контур принимает атрибуты обводки и заливки самого нижнего из объектов.

Упрощение контура

Команда «Упростить» удаляет избыточные точки контура в заданной пропорции. Примерами избыточных точек являются участки прямых линий с количеством точек более двух или точки, лежащие одна над другой.

- 1 Выберите меню «Изменение» > «Изменить контур» > «Упростить».
- 2 Задайте степень упрощения и нажмите кнопку «ОК».

Упрощение контура увеличивает пределы изменения контура в программе Fireworks посредством уменьшения точек на нем.

Расширение обводки выделенного объекта

Обводка выделенного контура может быть преобразована в замкнутый контур. Полученный в результате этого контур выглядит как контур без заливки, но с обводкой, повторяющей атрибуты заливки исходного объекта.



***Примечание.** Расширение обводки пересекающего себя контура может привести к интересным результатам. Если в исходном контуре была заливка, пересекающиеся части контура после расширения обводки не будут ее содержать.*

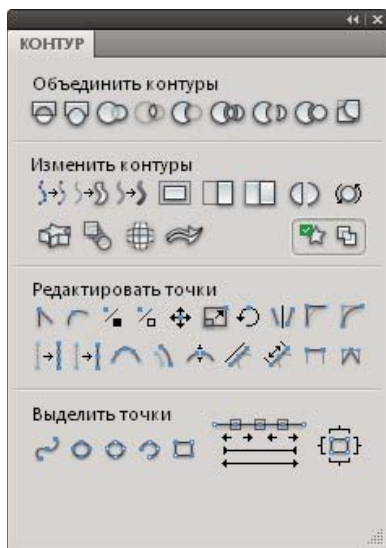
- 1 Выберите меню «Изменение» > «Изменить контур» > «Расширить обводку».
- 2 Задайте ширину получаемого замкнутого контура.
- 3 Выберите тип угла.
- 4 Если выбраны острые углы, задайте *предел заострения*, то есть предельное значение, при котором острый угол автоматически преобразуется в скошенный. Предел заострения – это отношение длины острого угла к ширине обводки.
- 5 Выберите необходимый параметр «Концы» и нажмите кнопку «ОК».

Сжатие или расширение контура

- 1 Выберите меню «Изменение» > «Изменить контур» > «Вогнутый контур».
- 2 Выберите направление, в котором будет расширяться или сжиматься контур.
Внутри Сжимает контур.
Снаружи Расширяет контур.
- 3 Задайте ширину полосы между исходным контуром и расширенным (или сжатым).
- 4 Выберите тип угла.
- 5 Если выбраны острые углы, задайте предел заострения.
- 6 Нажмите кнопку «ОК».

Редактирование контуров с использованием панели «Контур»

Для ускорения задач редактирования используйте следующие инструменты в панели «Контур» («Окно» > «Другие» > «Контур»).



Дополнительную информацию см. по адресу http://www.adobe.com/go/learn_fw_designguide_ru

Глава 7. Работа с текстом

Adobe® Fireworks® предоставляет широкий набор возможностей, обычно присущих сложным настольным издательским системам, в том числе возможность использования разнообразных шрифтов, изменение кернинга, интервалов, цвета, интерлиньяжа и смещение базовой линии. Программа позволяет редактировать текст в любое время — даже после применения живых фильтров, а также импортировать редактируемый текст из документов Adobe Photoshop®.

Ввод текста

С помощью инструмента «Текст» **T** и параметров Инспектора свойств можно вводить текст, форматировать и редактировать его даже в графических файлах.

***Примечание.** Если Инспектор свойств свернут, дважды щелкните панель инспектора, чтобы отобразить все свойства текста.*

Текстовым объектам автоматически присваивается имя, соответствующее введенному тексту. Имя, присвоенное текстовому объекту, можно изменить в поле «Текст» Инспектора свойств или в свойствах миниатюры панели объекта в панели «Слой».

Текстовые объекты на панели слоев можно определить по значку с буквой T.

Дополнительные разделы справки

[«Настройки ввода текста»](#) на странице 328

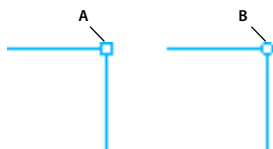
Создание и перемещение текстовых блоков

Текст в документах Fireworks отображается внутри *текстовых блоков* (прямоугольных рамок с маркерами). Размер текстовых блоков может изменяться *автоматически* или иметь *фиксированную* ширину.

- Ширина текстового блока с автоматически изменяемым размером увеличивается по мере ввода текста и уменьшается при удалении текста. Текстовый блок с автоматическими размерами создается по умолчанию, если щелкнуть значок инструмента «Текст» и ввести текст.
- Текстовые блоки с фиксированной шириной позволяют управлять шириной текста с переносом строк. Такой блок создается по умолчанию при создании перетаскиванием при помощи инструмента «Текст».
- Когда внутри блока активен текстовый указатель, в его верхнем правом углу появляется полный круг или квадрат. Круг означает, что это текстовый блок с автоматическими размерами, а квадрат — что текстовый блок имеет фиксированную ширину. Дважды нажмите уголок, чтобы перейти от одного текстового блока к другому.
 - 1 Выберите инструмент «Текст».
 - 2 Выберите атрибуты текста.
 - 3 Создайте текстовый блок:
- Чтобы создать текстовый блок с автоматически изменяемыми размерами, щелкните в точке начала текстового блока.

- Текстовый блок фиксированной ширины создается путем перетягивания. Чтобы переместить текстовый блок во время его создания путем перетягивания, нажмите кнопку мыши и, удерживая нажатой клавишу «Пробел», перетащите текстовый блок в другое место.
 - 1 Наберите текст.
 - 2 При необходимости выделите текст внутри текстового блока и переформатируйте его.
 - 3 Перетащите текстовый блок в другое место (необязательно).
 - 4 Выполните одно из следующих действий.
- Щелкните за пределами текстового блока.
- Выберите на панели «Инструменты» другой инструмент.
- Нажмите клавишу «Esc».

Изменение текстовых блоков с автоматически изменяемым размером и фиксированной шириной



Текстовый блок с фиксированной шириной и текстовый блок с автоматически изменяемыми размерами
 А. Индикатор фиксированной ширины Б. Индикатор автоматического изменения размера

- Чтобы преобразовать текстовый блок в текстовый блок фиксированной ширины или с автоматически изменяемым размером, дважды щелкните внутри этого текстового блока и затем дважды щелкните на значке полого круга или квадрата в правом верхнем углу текстового блока.
- Чтобы преобразовать выделенный текстовый блок в текстовый блок фиксированной ширины путем изменения его размеров, перетащите маркер изменения размера.
- Чтобы преобразовать несколько текстовых блоков в блоки фиксированной ширины, выделите текстовые блоки, а затем выберите «Команды» > «Текст» > «Задать ширину».
- Чтобы преобразовать текстовые блоки фиксированной ширины в блоки с автоматическим размером, выделите текстовые блоки и выберите «Команды» > «Текст» > «Переключить фиксацию ширины».

Индикатор переполнения текста

Если пространства на контуре или внутри текстового блока недостаточно для вставки текста, на экране появляется индикатор переполнения текста. Дополнительную информацию см. по адресу: <http://www.fireworkszone.com/g-2-565>.

Выделение текста

Выделение слова или абзаца

- ❖ При двойном щелчке на слове выделяется все слово, а при тройном — весь абзац.

Выделение фрагментов текста в абзаце

- ❖ Чтобы выделить несколько отдельных фрагментов или участков текста в абзаце, при выделении удерживайте нажатой клавишу «Shift».

Выделение текста с одинаковыми атрибутами

- ❖ Дважды щелкните слово, удерживая нажатой клавишу «Alt» (Win)/«Option» (Mac OS). Будут выделены все слова в текстовом блоке с такими же атрибутами, как у этого слова.

Например, если при нажатой клавише «Alt» (Win)/«Option» (Mac OS) вы дважды щелкнете любое слово, написанное полужирным шрифтом, то будут автоматически выделены все слова в текущем текстовом блоке с полужирным начертанием.

Добавление к выделению слов с другим набором атрибутов

- ❖ В существующую область выделения текста можно добавить текст с другим набором атрибутов. Если уже выделен текст, написанный полужирным шрифтом, дважды щелкните любое слово с курсивным начертанием, удерживая нажатыми клавиши «Alt»+«Shift»/«Option»+«Shift». Будут выделены все слова, написанные полужирным шрифтом, а также слова, написанные курсивом.

Добавление текста к существующей области выделения

- ❖ Чтобы к существующей области выделения добавлять слова по одному, щелкните в любом месте текста, а затем щелкайте мышью, удерживая клавиши «Alt»+«Shift»/«Option»+«Shift».

Снятие выделения с текста, имеющего несколько выделенных областей

- ❖ Чтобы снять выделение с отдельных фрагментов текста, щелкните нужный участок выделенного текста при нажатой клавише «Alt»/«Option».

Форматирование и редактирование текста

Самый удобный способ редактирования текста с подробным описанием действий по управлению процессом редактирования – использовать Инспектор свойств. В качестве альтернативы Инспектору свойств можно использовать команды в меню «Текст».

Дополнительную информацию о командах для работы с текстом см. по адресу <http://www.fireworkszone.com/page-2-4-1-566.html>.

Важная информация. Изменения, сделанные в процессе редактирования текста, могут быть отменены только все вместе. При выборе меню «Редактирование» > «Отменить» во время редактирования текста отменяются все изменения, сделанные с момента двойного щелчка текстового блока.

- 1 Чтобы выделить текст, к которому должны быть применены изменения, выполните одно из следующих действий.
 - Чтобы выделить блок целиком, щелкните его инструментом «Указатель» или «Частичное выделение». Чтобы выделить несколько блоков одновременно, щелкните каждый из них, удерживая нажатой клавишу «Shift».
 - Дважды щелкните текстовый блок инструментом «Указатель» или «Частичное выделение», а затем выделите фрагмент текста.
 - Щелкните внутри текстового блока инструментом «Текст», а затем выделите часть текста.
- 2 Измените текст или шрифт. Размеры шрифтов задаются в пунктах.

3 Выполните одно из следующих действий.

- Щелкните за пределами текстового блока.
- Выберите на панели «Инструменты» другой инструмент.
- Нажмите клавишу «Esc».

Сведения о шрифтах

Шрифт представляет собой полный набор символов (букв, цифр и других знаков), которые характеризуются общей высотой, шириной и стилем. Пример: Adobe Garamond Bold 10 пунктов.

Гарнитуры шрифта (часто называемые *начертанием* или *семейством шрифтов*) представляют собой наборы шрифтов, обладающих общим внешним видом и спроектированных для совместного применения (например, Adobe Garamond).

Стиль шрифта — это вариант конкретного шрифта в гарнитуре. Обычно члены семейства шрифтов, имеющие в названии слово *Roman* или *Plain* (в разных гарнитурах по-разному), представляют собой базовый шрифт, который может включать в себя различные стили: *regular* (обычный), *bold* (жирный), *semibold* (полужирный), *italic* (курсив) и *bold italic* (жирный курсив).

В дополнение к установленным в системе шрифтам можно также создать следующие папки и использовать установленные в них шрифты:

Windows Program Files/Common Files/Adobe/Fonts

Mac OS Library/Application Support/Adobe/Fonts

Если установить шрифт TrueType, OpenType или CID в локальную папку Fonts, то шрифт появится только в приложениях Adobe.

Предварительный просмотр шрифтов


Меню «Шрифт» в Инспекторе свойств позволяет просмотреть шрифт до его применения. Отключить функцию предварительного просмотра или изменить размер названий-шрифтов или образцов шрифтов (в пунктах) можно на вкладке «Шрифт» диалогового окна «Установки».

Указание размера гарнитуры

По умолчанию размер гарнитуры шрифта измеряется в *пунктах* (один пункт равен 1/72 дюйма или 0,35 мм). Можно указать любой размер гарнитуры шрифта от 0,1 до 1296 пунктов с шагом 0,001 пункта.


Примечание. По умолчанию в *Fireworks* размер гарнитуры измеряется в пикселях.

- 1 Выделите символы или текстовые объекты, которые необходимо изменить. Если текст не выделен, размер гарнитуры применяется к вновь создаваемому тексту.
- 2 Выполните одно из следующих действий.
 - Задайте параметр «Кегль» в палитре «Символ» или на панели «Управление».
 - Выберите размер в меню «Туре» > «Кегль»/«Размер». Вариант «Другой» позволяет ввести новый размер в палитре «Символ».

 Единицу измерения размера текста можно изменить в диалоговом окне «Установки». Этот параметр недоступен в *Fireworks*.

Использование отсутствующих шрифтов

- ❖ Выполните любое из следующих действий.
- Установите на компьютер отсутствующие шрифты.
- Активируйте отсутствующие шрифты при помощи программы управления шрифтами.
- Поместите отсутствующие шрифты в папку Fonts, расположенную в папке приложения. Шрифты, находящиеся в этой папке, доступны только для данного приложения. При работе с Mac OS шрифты могут быть установлены в папку Library/ApplicationSupport/Adobe/Fonts. Шрифты, установленные в эту папку, могут использоваться только продуктами Adobe.

 Если доступа к отсутствующим шрифтам нет, найдите и замените в тексте отсутствующие шрифты.

Выбор гарнитуры и начертания


Гарнитуру и начертание можно выбрать с помощью Инспектора свойств или в меню «Текст».

Дополнительные разделы справки

[«Настройки ввода текста»](#) на странице 328

Выбор гарнитуры и начертания с помощью Инспектора свойств

- 1 Выберите гарнитуру в меню «Шрифт». Если на компьютере установлено несколько копий шрифта, то за именем шрифта следует сокращение: (T1) для шрифтов True 1, (TT) для шрифтов TrueType и (OT) для шрифтов OpenType.

 В ОС Windows можно выбрать гарнитуру и стиль, вводя в поле соответствующее название. По мере ввода появляется название первого шрифта или стиля, начинающихся с введенных букв. Продолжайте вводить до тех пор, пока не появится нужное имя шрифта или начертания.

- 2 Чтобы выбрать стиль гарнитуры, выполните одно из следующих действий.
 - Выберите установленный стиль из меню «Стиль» в Инспекторе свойств.
 - Если в выбранной гарнитуре не содержится стилей, нажмите кнопку «Faux BoldI», «Faux Italic» или «Подчеркнутый», чтобы применить смоделированный стиль.

Выбор гарнитуры и стиля с помощью меню «Текст»

- ❖ Выберите «Текст» > «Шрифт» > [гарнитура] > [стиль]. Если в выбранной гарнитуре не содержится стилей, выберите пункт «Обычный», «Faux BoldI», «Faux Italic» или «Подчеркнутый» в меню «Текст» > «Стиль».

Чтобы найти шрифт в ОС Windows, введите в меню нужное имя шрифта.

Преобразование текста в верхний регистр

Можно изменить регистр выделенного текста на верхний.

- ❖ Выберите «Команды» > «Текст» > «Верхний регистр».

Преобразование текста в нижний регистр

Можно изменить регистр выделенного текста на нижний.

- ❖ Выберите «Команды» > «Текст» > «Нижний регистр».

Преобразование текста в регистр предложения

Можно преобразовать выделенный текст, чтобы он начинался с заглавной буквы.

- ❖ Выберите «Команды» > «Текст» > «Первая заглавная».

Вставка разрыва строки

Сочетание клавиш «Shift»+«Enter» позволяет вставить разрывы строк.

Отмена изменений текста

При работе в режиме редактирования текста функция отмены изменений (ctrl + z) управляет отдельными операциями редактирования. При выходе из этого режима все внесенные изменения применяются, и последующие изменения не влияют на отредактированный текст.

Вставка специальных символов

- 1 После создания текстового блока щелкните внутри него место, где должен быть вставлен специальный символ.
- 2 Выберите меню «Окно» > «Специальные символы», затем выберите символ для вставки.

Вставка шаблонного текста

Можно вставить блок шаблонного текста, не имеющего определенного значения. Этот параметр вставляет на холст блок текста (lorem ipsum).

- ❖ Выберите «Команды» > «Текст» > «Lorem Ipsum».

Примечание. Кроме того, при помощи расширения генератора случайного текста Lorem Ipsum можно быстро вставить в макет текстовый местоополнитель. Данное расширение доступно по адресу http://www.adobe.com/go/learn_fw_randomtextgenerator_ru.

Применение цвета к тексту

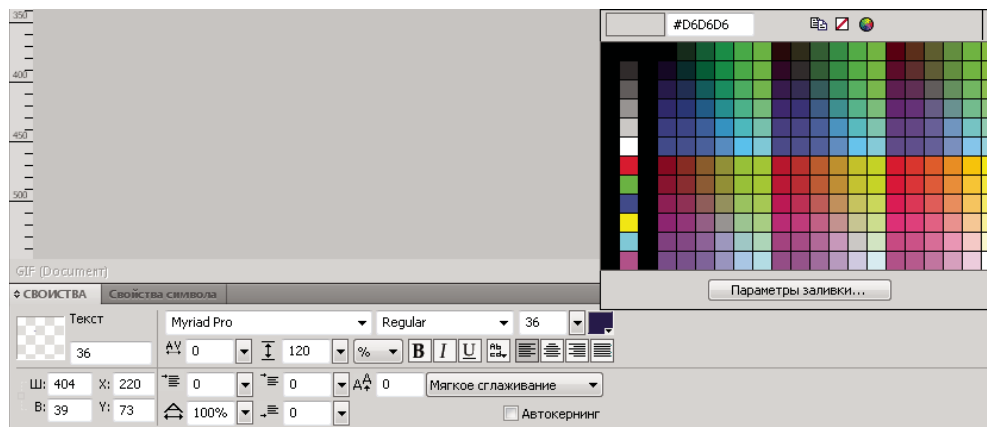
- По умолчанию текст выводится черным и без обводки. Цвет можно изменить как для всего текста в выделенном текстовом блоке, так и только для его выделенной части. Кроме того, обводку и живые фильтры можно применить ко всему тексту внутри выделенного текстового блока, но не к тексту, выделенному внутри текстового блока.
- Инструмент «Текст» сохраняет текущий цвет текста для каждого текстового блока.
- Атрибуты обводки и живые фильтры, применяемые к текстовому блоку, обновляются в процессе редактирования текста в текстовом блоке, но эти обновления не применяются к новым текстовым блокам.
- Инструмент «Текст» сохраняет текущее значение цвета независимо от цвета заливки других инструментов. После использования цвета заливки и при возврате к инструменту «Текст» цвет заливки меняется на последнее значение для инструмента «Текст», а значение обводки сбрасывается и принимает значение «Нет».

См. раздел «Сохранение обводки, заливки и атрибутов текста фильтра как стиля» на странице 114.

Настройка цвета текста в выделенном текстовом блоке

❖ Выполните одно из следующих действий.

- Щелкните поле «Цвет заливки» в Инспекторе свойств и выберите цвет во всплывающей палитре. Либо при открытом всплывающем окне «Цвет» выполните выборку цвета из любого места экрана с помощью инструмента «Пипетка».



А. Поле «Цвет заливки»

- На панели «Инструменты» щелкните значок рядом с полем «Цвет заливки» и выберите цвет из всплывающей палитры. Либо при открытом всплывающем окне «Цвет заливки» выполните выборку цвета в любом месте экрана с помощью инструмента «Пипетка».

***Примечание.** При применении обводки к выделенному тексту в текстовом блоке будет автоматически выделен весь текстовый блок.*

Настройка интервала между строками и буквами

Кернинг увеличивает или уменьшает интервалы между парами букв, что позволяет улучшить их внешний вид. При отображении текста с помощью автокернинга используется информация о кернинге шрифта. Трекинг позволяет увеличить или уменьшить межбуквенные интервалы между выбранными символами.

В Fireworks CS5 поведение кернинга и трекинга не отличается от версии CS3. Чтобы изменить кернинг или трекинг, поместите курсор на слово, а затем измените нужные значения.

Общее впечатление от текста, импортированного из прежних версий (CS3 и ранее), остается неизменным. При этом устанавливаются другие значения кернинга и трекинга. Это связано с тем, что с момента появления Fireworks CS3 был изменен механизм обработки текста Adobe.

💡 Чтобы отключить автокернинг, снимите флажок в поле «Автокернинг» в Инспекторе свойств.

Интерлиньяж регулирует расстояние между строками в абзаце. Интерлиньяж может измеряться в пикселах или в процентах от расстояния между базовыми линиями, измеряемого в пунктах. Подробное описание отображения текстовых элементов при помощи механизма обработки текста Adobe (ATE) в Fireworks см. в статье Аруна Каза (Arun Kaza), которая приводится по адресу http://www.adobe.com/go/learn_fw_textengine_ru.

Дополнительные разделы справки

«[Настройки ввода текста](#)» на странице 328

Настройка кернинга или трекинга

1 Чтобы выделить текст, к которому должен быть применен кернинг, выполните одно из следующих действий.

- Используя инструмент «Текст», щелкните в интервале между двумя символами или выделите символы, свойства которых требуется изменить.
- Выделить весь текстовый блок можно инструментом «Указатель». Чтобы выделить несколько текстовых блоков, щелкните каждый из них, удерживая нажатой клавишу «Shift».

2 Выберите символы, для которых необходимо установить межбуквенные интервалы, и выполните одно из следующих действий.

- Перетяните всплывающий ползунок «Трекинг» в Инспекторе свойств или введите процентное значение в поле.

Ноль означает обычный трекинг. Положительные значения отодвигают буквы дальше друг от друга. Отрицательные значения перемещают буквы ближе друг к другу.

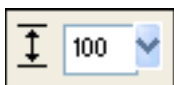
- Удерживая нажатой клавишу «Control» (Windows) или «Command» (Macintosh), нажмите на клавиатуре клавишу «Стрелка влево» или «Стрелка вправо».

Клавиша «Стрелка влево» уменьшает интервал между буквами на 1%, а клавиша «Стрелка вправо» - увеличивает на 1%.



Чтобы изменение трекинга происходило с шагом 10%, удерживая клавиши «Shift» и «Control» (Windows) или «Shift» и «Command» (Macintosh), нажимайте на клавиатуре клавишу «Стрелка влево» или «Стрелка вправо».

Настройка интерлиньяжа в выделенном тексте



Параметры интерлиньяжа в Инспекторе свойств

1 Выполните одно из следующих действий.

- Перетяните всплывающий ползунок «Интерлиньяж» в Инспекторе свойств или введите значение в поле. Значение по умолчанию равно 100%.
- Удерживая нажатыми клавиши «Control» (Windows) или «Command» (Mac OS), нажимайте клавиши со стрелками «Вверх», чтобы увеличить интервал, или «Вниз», чтобы уменьшить интервал.




Чтобы изменение интерлиньяжа происходило с шагом 10, удерживая нажатой клавиши «Shift» и «Control» (Windows) или «Shift» и «Command» (Macintosh), нажимайте на клавиатуре клавишу «Стрелка вверх» или «Стрелка вниз».

2 Чтобы изменить тип интерлиньяжа, во всплывающем меню «Единицы интерлиньяжа» выберите параметры «%» или «PX» (пиксели).

Настройка ориентации текста и выравнивания


Задание ориентации текста

Вы можете ориентировать целые текстовые блоки по горизонтали или по вертикали. Строки вертикального текста располагаются справа налево, как в азиатских языках.

- 1 Нажмите в Инспекторе свойств кнопку «Ориентация текста» .
- 2 Выберите параметр расположения:

Слева направо по горизонтали Значение по умолчанию.

Справа налево по вертикали Ориентирует текст по вертикали, сверху вниз. Строки текста, разделенные переносами, отображаются в виде столбцов справа налево.

 Чтобы изменить направление текста для реализации специального эффекта, выберите инструмент «Искажение» и перетащите боковой маркер.

Настройка выравнивания текста

Выравнивание определяет положение абзаца текста по отношению к краям текстового блока. По умолчанию горизонтальный текст выравнивается по левому краю.

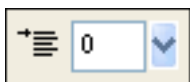
Вертикальный текст может быть выровнен по верхнему или нижнему краю, по центру текстового блока или иметь полное выравнивание, то есть по верхнему и нижнему краям одновременно.

- 1 Выделите текст.
- 2 В Инспекторе свойств нажмите одну из кнопок выравнивания.

Элементы управления выравниванием  появляются в Инспекторе свойств в момент выделения текста или текстового блока.

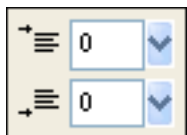
Настройка отступов абзаца и межстрочного интервала

- ❖ Чтобы задать отступ для текста, перетащите всплывающий ползунок «Отступ абзаца» в Инспекторе свойств или введите значение (в пикселах) в текстовом поле.



Параметр «Отступ абзаца» в Инспекторе свойств

- ❖ Чтобы настроить значение интервала до и после абзаца, в Инспекторе свойств перетащите всплывающий ползунок «Отбивка перед абзацем» или «Отбивка после абзаца», либо введите значение в текстовом поле.



Параметры настройки интервала между абзацами в Инспекторе свойств

Применение текстовых эффектов

Выравнивание краев текста

Выравнивание края выделенного текста называется *сглаживанием*. В результате этого действия края текста смешиваются с фоном, поэтому крупный текст становится более гладким и удобочитаемым. Сглаживание применяется ко всем символам в данном текстовом блоке.



Исходный текст, после сглаживания.

❖ Выберите в Инспекторе свойств один из параметров всплывающего меню «Сглаживание».

Без сглаживания Отключает выравнивание текста

Четкое сглаживание Создает резкий переход между краями текста и фоном

Жесткое сглаживание Создает очень резкий переход между краями текста и фоном, выделяя символы текста и повышая их детализацию

Мягкое сглаживание Создает мягкий переход между краями текста и фоном

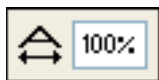
Заказное сглаживание Обеспечивает следующие элементы управления сглаживанием для опытного пользователя.

- **Оверсэмплинг** Определяет объем информации, используемой при создании перехода между краями текста и фоном
- **Резкость** Определяет мягкость перехода между краями текста и фоном
- **Интенсивность** Определяет, насколько сильно края текста смешиваются с фоном

Примечание. При открытии векторных файлов в Fireworks к содержащемуся в нем тексту применяется сглаживание.

Коррекция ширины выделенных символов

❖ В Инспекторе свойств перетяните всплывающий ползунок «Масштаб по горизонтали» или введите значение в процентах в текстовом поле. Чтобы увеличить ширину или высоту символов, перетяните ползунок на значение более 100%, либо в противоположную сторону, чтобы их уменьшить. По умолчанию это значение равно 100%.

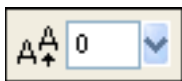


Параметр «Масштаб по горизонтали» в Инспекторе свойств

Изменение расстояния от текста до базовой линии

Смещение базовой линии определяет высоту текста относительно базовой линии (например, подстрочных и надстрочных символов). Если это значение не задано, то текст находится на базовой линии. Размер смещения базовой линии задается в пикселах.

Non ^{est} quod contemnas hoc studendi genus.



Параметр «Смещение базовой линии» в Инспекторе свойств

- ❖ Чтобы определить, насколько ниже или выше следует расположить подстрочный или надстрочный текст, перетяните в Инспекторе свойств всплывающий ползунок «Смещение базовой линии» или введите значение в процентах в текстовом поле. Для создания надстрочных или подстрочных символов введите положительные или отрицательные значения, соответственно.

Сохранение обводки, заливки и атрибутов текста фильтра как стиля

Можно применять обводки, заливки и фильтры к тексту в выделенном текстовом блоке и затем сохранить атрибуты текста как стиль. После создания текста в программе Fireworks он остается доступным для редактирования. Обводка, заливка, фильтры и стили обновляются автоматически по мере его редактирования.



Текст, к которому применены обводка, фильтры и стили

- 1 Создайте текстовый объект и примените атрибуты. Примените любой стиль из панели «Стили», даже это не текстовые стили.
- 2 Выделите текстовый объект.
- 3 В меню «Параметры» панели «Стили» выберите «Новый стиль».
- 4 Выберите свойства стиля и присвойте имя новому стилю.

Дополнительные разделы справки

«[Настройки ввода текста](#)» на странице 328

Присоединение текста к контуру

В качестве альтернативы прямоугольным текстовым блокам можно нарисовать контур и присоединить к нему текст. Направление текста – вдоль фигуры контура. Текст и контур доступны для редактирования.

При прикреплении текста к контуру атрибуты обводки, заливки и фильтров последнего временно утрачиваются. Любые атрибуты обводки, заливки и фильтра применяются к тексту, а не к контуру. При отсоединении текста от контура все его атрибуты обводки, заливки и фильтров восстановятся обратно.

Примечание. Прикрепление к контуру текста, содержащего жесткие или мягкие переносы, может привести к непредсказуемым результатам.

Если пространства внутри контура или за его пределами недостаточно для вставки текста, на экране появляется значок, который указывает, что часть текста не поместилась. Удалите излишек текста или увеличьте размер контура. Значок будет скрыт, когда весь текст поместится в предусмотренное для него пространство.

Присоединение текста к контуру и его редактирование

- Чтобы присоединить текст к периметру контура, выделите текстовый объект и контур, удерживая клавишу «Shift», затем выберите команду «Текст» > «Присоединить к контуру».
- Чтобы разместить текстовый блок внутри контура, выделите текстовый объект и контур, удерживая клавишу «Shift», затем выберите команду «Текст» > «Вложить в контур».
- Чтобы отсоединить текст от выделенного контура, выберите команды «Текст» > «Отсоединить от контура».
- Чтобы отредактировать текст, присоединенный к контуру, дважды нажмите объект «текст на контуре» инструментом «Указатель» или «Частичное выделение», либо щелкните текст с помощью инструмента «Текст».
- Чтобы отредактировать форму контура, с помощью инструмента «Частичное выделение» выделите объект «текст на контуре» и перетяните частично выделенные точки для изменения формы контура.

Примечание. При изменении контура можно также пользоваться инструментом «Перо Безье». Текст автоматически переформатируется вдоль контура по мере изменения точек.

Изменение ориентации и направления письма на контуре

Порядок, в котором производилось рисование контура, определяет направление письма для присоединенного к нему текста. Например, если рисование контура производилось справа налево, то присоединенный текст выводится в обратном порядке и сверху вниз.



Текст, присоединенный к контуру, нарисованному справа налево

- ❖ Выберите меню «Текст» > «Ориентация» и выберите нужное значение.



Текст вокруг контура



Текст на контуре имеет вертикальную ориентацию



Текст наклонен вертикально вокруг контура



Текст наклонен горизонтально вокруг контура

- Чтобы изменить направление текста на выделенном контуре в обратном направлении, выберите команды «Текст» > «Обратное направление».
- Чтобы переместить стартовую точку текста, присоединенного к контуру, выберите объект «текст на контуре» и в Инспекторе свойств введите числовое значение в текстовом поле «Сдвиг текста».

Вложение текста в контур

Можно вложить текст в векторный объект. Текст будет помещен внутри границ векторного объекта. Текст и векторный объект по-прежнему можно редактировать. При присоединении текста внутри контура область внутри контура определяет объем видимого текста.

- 1 Выделите текст и векторный объект на холсте.
- 2 Выберите меню «Текст» > «Вложить в контур».

Преобразование текста в контуры

Текст можно преобразовать в контуры, после чего фигуры букв станут доступными для редактирования в виде векторных объектов. Все инструменты редактирования векторов доступны для текста, преобразованного в контуры.

Примечание. Преобразованный текст недоступен для редактирования как текст.

- Для преобразования текста выберите команды «Текст» > «Преобразовать в контуры».
- Чтобы отредактировать контуры, преобразованные из отдельных текстовых символов, с помощью инструмента «Частичное выделение» выделите преобразованный текст, либо выделите преобразованный текст и выберите команды «Изменить» > «Разгруппировать».
- Чтобы создать совмещенный контур из группы контуров, созданной путем преобразования текста в контуры, выделите группу контуров, выберите команды «Изменение» > «Разгруппировать», а затем – «Изменение» > «Объединить контуры» > «Соединить».

Трансформация текстовых блоков

Трансформация текстовых блоков производится таким же образом, что и других объектов. Чтобы добиться оригинальных текстовых эффектов, к тексту можно применить масштабирование, поворот, наклон и зеркальное отражение.

При значительном трансформировании текст может стать трудночитаемым. Если трансформирование текстового блока приводит к изменению размера или масштаба текста, то при его выделении получившийся размер шрифта отображается в Инспекторе свойств.

Дополнительные разделы справки

[«Настройки ввода текста»](#) на странице 328

Преобразование текста в сплошной объект

Можно преобразовать текст в составные векторные объекты. После преобразования текста в векторные объекты его нельзя редактировать. Поскольку символы объединяются в составной объект, необходимо разделить объединенные контуры, прежде чем редактировать символы по отдельности.


- Чтобы преобразовать текст в сплошной объект, выберите «Команды» > «Текст» > «Сделать сплошным».
- Чтобы разделить объединенные контуры в редактируемые отдельно символы, воспользуйтесь инструментом «Частичное выделение» или выберите «Изменение» > «Объединить контуры» > «Разбить».

Импортирование текста

Программа Fireworks поддерживает только текст в формате ASCII; текст отображается в виде нечитаемых символов, если в Fireworks открыт или импортирован файл с текстом в формате Unicode. Преобразуйте текст из формата Unicode в формат ASCII перед импортированием в Fireworks. Либо скопируйте текст ASCII и вставьте его в Fireworks.

- Чтобы импортировать текст из Adobe Photoshop или Adobe Illustrator®, импортируйте файл Photoshop или Illustrator или скопируйте текст в Fireworks.

Максимальный объем текста, который можно копировать внутри Fireworks или из других приложений, составляет 8000 символов.

 По умолчанию для текста, импортированного из Photoshop и Illustrator в программу Fireworks, сохраняются все атрибуты. Кроме того, можно импортировать текст из Photoshop в виде растровых изображений (см. раздел «Установки импорта в Photoshop и открытия файлов» на странице 328).

- Чтобы импортировать текст в форматах RTF (rich text format) и ASCII (обычный текст), скопируйте его в Fireworks. Можно также выбрать «Файл» > «Открыть» или «Файл» > «Импорт» и перейти к нужному файлу (к импортированному тексту ASCII применяется текущий цвет заливки и шрифт по умолчанию высотой 12 пикселей).

Замещение отсутствующих шрифтов

При открытии в Fireworks документа, содержащего шрифты, которые не установлены на данном компьютере, можно либо заменить шрифты, либо сохранить их внешний вид.

По умолчанию шрифт Myriad Pro замещается шрифтами, доступными на компьютере. Изменить эту настройку можно в диалоговом окне «Установки».

Сохранить оформление Заменяет текст растровым изображением, которое представляет текст, написанный исходным шрифтом. Текст доступен для редактирования, однако сразу после этого растровое изображение будет заменено шрифтом, установленном на компьютере. В результате редактирования внешний вид текста может измениться.

Замена отсутствующих шрифтов Заменяет шрифты в документе. Текст доступен для редактирования и может быть сохранен. Если этот документ затем снова открыть на компьютере, где установлены исходные шрифты, программа Fireworks будет пользоваться ими.

Дополнительные разделы справки

[«Настройки ввода текста»](#) на странице 328

Выбор шрифта для замены

- 1 Откройте документ с отсутствующими шрифтами и выберите отсутствующий шрифт из списка «Заменить отсутствующий шрифт».
- 2 Выполните одно из следующих действий.
 - Выберите шрифт для замены в списке «В».
 - Нажмите кнопку «Без изменений», чтобы оставить отсутствующий шрифт как есть.

При следующем открытии документа, содержащем те же отсутствующие шрифты, в диалоговом окне «Отсутствующие шрифты» будет добавлен выбранный шрифт.

Проверка орфографии в тексте

Проверка орфографии в тексте

- 1 Выделите один или несколько текстовых блоков. Если не выделен ни один текстовый блок, то будет выполнена проверка орфографии для всего документа.
- 2 Выберите меню «Текст» > «Проверка орфографии».

Индивидуальная настройка проверки орфографии

- 1 Выберите команды «Текст» > «Настройка проверки орфографии» или нажмите на кнопку «Настройка» в диалоговом окне «Настройка проверки орфографии».
- 2 Задайте необходимые параметры в диалоговом окне «Настройка проверки орфографии»:
 - Выберите один или несколько языковых словарей.
 - Укажите местоположение заказного словаря, щелкнув значок папки рядом с полем, в котором указан путь к личному словарю.
 - Нажатие на кнопку «Редактировать личный словарь» позволяет внести изменения в пользовательский словарь, добавляя, удаляя или изменяя слова в списке.
 - Выберите типы слов, подлежащие проверке орфографии.

Глава 8. Применение цвета, обводки и заливки

Программа Adobe® Fireworks® предлагает широкий набор средств для упорядочивания, выделения и применения цветов.

Применение цветов

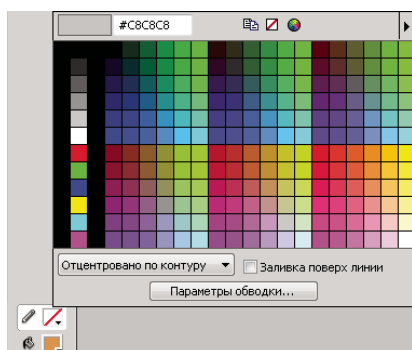
Активация, удаление, перестановка обводки и заливки

Выполните активацию обводки или заливки, чтобы определить, на какой атрибут повлияли корректировки цвета. Выполните сброс цветов обводки и заливки, чтобы применить стандартные цвета, заданные в диалоговом окне «Установки».

Активация цвета обводки или заливки

- ❖ В разделе «Цвета» панели «Инструменты» щелкните значок слева от поля «Цвет обводки» или «Цвет заливки».

Примечание. Инструмент «Заливка» заполняет выделенные области пикселей и векторные объекты цветом, отображаемым в поле «Цвет заливки».



Поля цветов обводки и заливки на панели «Инструменты» и всплывающие цветовые палитры

Восстановление цветов обводки и заливки по умолчанию


- ❖ Щелкните кнопку «Задать цвета обводки/заливки по умолчанию» на панели «Инструменты» или «Смешение цветов».

Удаление обводки и заливки из выделенных объектов

- ❖ Нажмите кнопку «Нет обводки или заливки» в разделе «Цвета» на панели «Инструменты». Чтобы установить значение неактивного свойства объекта равным «Нет», еще раз нажмите кнопку «Нет обводки или заливки».

Примечание. Кроме того, можно удалить заливку или обводку нажатием кнопки «Прозрачность» во всплывающем окне «Цвет заливки» или «Цвет обводки», либо выбрав значение «Нет» в раскрывающемся меню «Параметры заливки» или «Параметры обводки» в Инспекторе свойств.

Перестановка цветов заливки и обводки

- ❖ Нажмите кнопку «Поменять цвета обводки/заливки»  на панели «Инструменты» или «Смещение цветов».

Применение и упорядочивание образцов

На панели «Образцы» можно просматривать, изменять, создавать и редактировать группы образцов, а также выбирать цвета обводки и заливки.

Применение образца цвета к обводке или заливке выделенного объекта

- 1 Щелкните значок рядом с цветовой панелью «Цвет обводки» или «Цвет заливки» на панели «Инструменты» или в Инспекторе свойств, чтобы выбрать эту цветовую панель (сделать ее активной).
- 2 Выберите меню «Окно» > «Образцы».
- 3 Щелкните образец, чтобы применить его цвет к обводке или заливке выбранного объекта.

Выделение, изменение или добавление групп образцов

С одной группы образцов можно легко переключиться на другую стандартную группу образцов или даже создать собственную. Пользовательские образцы можно импортировать из файлов цветовых палитр, сохраненных в форматах АСТ или GIF.

- ❖ Чтобы выделить группу образцов, выберите требуемую группу в меню «Параметры» панели «Образцы».

Примечание. При выборе группы образцов «Цветовые кубы» программа Fireworks возвращается к стандартной группе образцов.

- Чтобы выделить пользовательскую группу образцов, выберите на панели «Образцы» меню «Параметры» > «Заменить образцы», перейдите в папку, содержащую требуемые образцы, и выберите нужный файл.
- Чтобы добавить образцы из внешней цветовой палитры, выберите на панели «Образцы» меню «Параметры» > «Добавить образцы», перейдите в папку, содержащую образцы, и выберите файл цветовой палитры с расширением АСТ или GIF.

Добавление или замена цвета на панели «Образцы»

Примечание. Использование команды «Редактирование» > «Отменить» не позволяет отменить выполненные операции добавления или удаления образцов.

- 1 Выберите инструмент «Пипетка» на панели «Инструменты».
- 2 Выберите число пикселей для образца из раскрывающегося меню «Образец» в Инспекторе свойств: 1 пиксел, 3x3 усредненный или 5x5 усредненный.
- 3 Щелкните в любой части открытого окна документа Fireworks, чтобы взять образец цвета.
 - Чтобы добавить цвет, переместите кончик указателя пипетки на пустое пространство за последним образцом на панели «Образцы».
 - Чтобы заменить цвет образца, щелкните указателем образец на панели «Образцы», удерживая нажатой клавишу «Shift».
- 4 Щелкните, чтобы добавить или заменить образец.



Если в меню «Параметры» всплывающего окна выбора цвета выбран параметр «Привязка к web-цветам», то любой не соответствующий стандартной web-палитре цвет при выборке образца с помощью пипетки заменяется на ближайший цвет из стандартной web-палитры.

Удаление образца

- ❖ Чтобы удалить образец, щелкните его, удерживая нажатой клавишу «Control» (Windows) или «Command» (Mac OS).

Очистка или сортировка образцов

- Чтобы очистить всю панель образцов, выберите «Очистить» в меню «Параметры» панели «Образцы».
- Чтобы отсортировать образцы по цвету, выберите «Сортировать по цвету» в меню «Параметры» панели «Образцы».


Создание и изменение цветов в окне «Смешение цветов»

Окно «Смешение цветов» («Окно» > «Смешение цветов») используется для просмотра и изменения активных цветов обводки и заливки.

По умолчанию в окне «Смешение цветов» цвета RGB обозначаются как шестнадцатеричные, при этом отображаются шестнадцатеричные цветовые значения для красного (R), зеленого (G) и синего (B) компонентов цвета. Шестнадцатеричные значения RGB определяются значениями в диапазоне от 00 до FF.

Цветовая модель	Режим применения цветового выражения
RGB	Значения Red(Красный), Green(Зеленый) и Blue(Синий), каждый компонент имеет значение от 0 до 255. Значения 0-0-0 соответствуют черному цвету, а значения 255-255-255 - белому.
Шестнадцатеричная	Значения Red(Красный), Green(Зеленый) и Blue(Синий), каждый компонент имеет шестнадцатеричное значение от 00 до FF. Значения 00-00-00 соответствуют черному, а FF-FF-FF - белому цвету.
HSB	Значения цветового тона, насыщенности и яркости. Значения цветового тона находятся в диапазоне от 0 до 360 градусов, а насыщенности и яркости – от 0 до 100%.
CMY	Значения Cyan(Голубой), Magenta(Пурпурный) и Yellow(Желтый), где каждый компонент имеет значение от 0 до 255. Значения 0-0-0 соответствуют белому, а значения 255-255-255 – черному цвету.
Градации серого	Процентная доля черного. Единственный компонент «Черный» (K) имеет значение от 0 до 100%, где 0 соответствует белому, 100 - черному, а промежуточные значения соответствуют оттенкам серого.

В меню «Параметры» окна «Смешение цветов» можно выбирать различные цветовые модели. При выборе цветовой модели значения компонентов текущего цвета изменяются.

 Хотя одной из цветовых моделей является CMY, экспортированные из Fireworks графические объекты не идеально подготовлены для печати. Чтобы переименовать экспортированные графические файлы Fireworks для печати, импортируйте их в Adobe Illustrator, Adobe Photoshop или Adobe FreeHand. Для дополнительной информации см. документацию этих программ.

Применение цвета к выделенному векторному объекту

- 1 На панели «Смешение цветов» щелкните значок рядом с цветовыми панелями «Цвет обводки» или «Цвет заливки».
- 2 Наведите указатель на цветовую шкалу и щелкните.

Выбор цвета

- 1 Отмените выделение всех объектов перед смешением цветов, чтобы избежать нежелательного окрашивания объектов в процессе смешения.

Применение цвета, обводки и заливки

- Щелкните поле «Цвет обводки» или «Цвет заливки»
- Выберите цветовую модель в меню «Параметры» окна «Смешение цветов».
- Чтобы задать значения цвета, введите числовые значения в текстовых полях цветовых компонентов с помощью всплывающих ползунков или выберите цвет из цветовой шкалы.

Циклическое переключение цветовых моделей

- Щелкните при нажатой клавише «Shift» цветовую шкалу в нижней части окна «Смешение цветов».

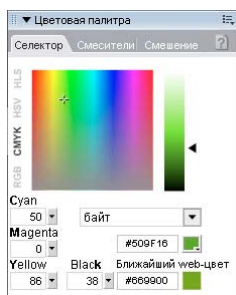
Примечание. Параметры, выбранные в окне «Смешение цветов», не изменяются.

Создание цветов с помощью системной палитры цветов

- Щелкните любое поле цвета.
- Выберите «ОС Windows» или «Mac OS» в меню «Параметры» всплывающего окна выбора цвета.
- Выберите цвет из системной палитры цветов.

Управление цветами с помощью панели «Цветовая палитра»

- Чтобы открыть панель «Цветовая палитра», выберите «Окно» > «Другие» > «Цветовая палитра».

**Поиск ближайшего безопасного цвета web**

- Щелкните поле цвета заливки на вкладке «Селектор» панели «Цветовая палитра».
- Чтобы взять образец цвета, щелкните указателем в виде пипетки любое место в любом окне документа Fireworks.

Ближайший безопасный цвет web отображается под цветом в активном поле цвета заливки.

Примечание. Кроме того, вкладкой «Селектор» можно воспользоваться для преобразования цветов из одной цветовой модели в другую, например, из RGB в CMYK, а также выбрать режим для отображения цветов.

Создание и переключение цветовых палитр

- Откройте вкладку «Смесители» на панели «Цветовая палитра».
- Воспользуйтесь пятью полями «Цвет заливки», расположенными в нижней части панели, для определения четырех базовых цветов документа.
- При необходимости, для изменения палитры можно воспользоваться цветовым кругом HSB в правом нижнем углу панели.

- 4 Чтобы опробовать в документе две разные палитры, нажмите «Палитра2» в левой части панели и выберите для нее базовые цвета.
- 5 Для переключения между двумя палитрами нажимайте значки «Замена цветов».

Примечание. При переключении палитр заменяются цвета заливок, обводок и градиентов векторных элементов, но не растровых элементов или графических символов.

Экспорт палитры

- 1 Выберите палитру, которую необходимо экспортировать (Палитра1 или Палитра2).
- 2 Щелкните значок «Экспортировать как растровое изображение», чтобы экспортировать палитру как файл растрового изображения, или значок «Экспортировать как таблицу цветов», чтобы экспортировать палитру в виде файла АСТ.

Создание ряда градации цвета

- 1 Откройте вкладку «Смешение» на панели «Цветовая палитра».
- 2 Используйте поля цвета заливки в нижней части панели, чтобы выбрать начальный и конечный цвета ряда.
- 3 С помощью всплывающего ползунка «Шаги» задайте количество шагов в ряду.

Примечание. Чтобы отобразить шестнадцатеричное значение цвета, наведите указатель на любой образец цвета.

Создание общей палитры

При редактировании нескольких изображений с ограниченной цветовой палитрой можно экспортировать общую цветовую палитру, содержащую цвета для этих изображений. Чтобы создать общую цветовую палитру, необходимо, чтобы изображения находились в одной и той же папке.

- 1 Выберите «Команды» > «Web» > «Создать общую палитру».
- 2 Укажите максимальное количество цветов, которые нужно включить в общую цветовую палитру.
- 3 Нажмите кнопку «Обзор», чтобы указать папку с изображениями, затем нажмите кнопку «ОК».

Выбор цветов из всплывающего окна выбора

При щелчке на любом поле цвета появляется всплывающее окно выбора, подобное панели «Образцы».

Выбор цвета в поле цвета

- 1 Щелкните поле цвета.
- 2 Выполните одно из следующих действий.
 - Чтобы применить образец к полю, щелкните образец.
 - Чтобы применить цвет к полю, щелкните указателем в виде пипетки цвет в любой части экрана.
 - Чтобы сделать обводку или заливку прозрачными, щелкните кнопку «Прозрачность» во всплывающем окне.

Отображение текущей группы образцов на панели «Образцы»

- ❖ Выберите «Панель «Образцы» в меню «Параметры» всплывающего окна выбора цвета.

Отображение другой группы образцов во всплывающем окне выбора цвета


- ❖ Выберите группу образцов в меню «Параметры» всплывающего окна выбора цвета.

Примечание. Выбор группы образцов в этом меню не влияет на панель «Образцы».

Взятие образца цвета из всплывающего окна выбора цвета

Когда всплывающее окно выбора цвета отображается, указатель превращается в пипетку, которая позволяет взять образец цвета практически из любой части экрана. Такая операция взятия образца называется *отбор образцов*.

- 1 Щелкните любое поле цвета.
- 2 Щелкните любую область рабочего пространства Fireworks, чтобы выбрать и применить цвет к полю.

 Щелкните при нажатой клавише «Shift», чтобы выбрать безопасный цвет web.

Определение значений цветов

Кроме окна «Смешение цветов» и всплывающего окна выбора цвета, для определения значений цветов можно использовать панель «Информация».

Просмотр значения цвета любой части документа

- ❖ Выполните одно из следующих действий.
 - Откройте окно «Смешение цветов» или всплывающее окно выбора цвета.
 - Используйте панель «Информация» Щелкните инструмент «Пипетка», выберите «Окно» > «Информация» и наведите указатель на объект, содержащий выбранный для просмотра цвет (только в Windows).

Просмотр значения цвета активной обводки или заливки

- ❖ Выполните одно из следующих действий.
 - Выберите пункт меню «Окно» > «Смешение цветов» для значений RGB или других цветовых моделей.
 - Щелкните цветовую панель, чтобы открыть всплывающее окно выбора цвета и просмотреть шестнадцатеричные значения в верхней части окна.
 - Наведите указатель на окно цвета и прочитайте всплывающую подсказку (только для Windows).

Примечание. По умолчанию значения цвета палитры RGB отображаются на панели «Информация» и в окне «Смешение цветов». Его шестнадцатеричное значение отображается во всплывающем окне выбора цвета.

Отображение информации о цвете из другой цветовой модели

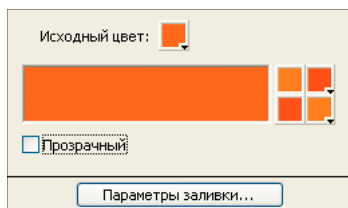
- ❖ Выберите другую цветовую модель в меню «Параметры» панели «Информация» или в меню «Параметры» окна «Смешение цветов».

Эмуляция безопасных цветов web и прозрачности с помощью дизеринга

При использовании цвета, небезопасного для web, применяйте заливку с web-дизерингом. Это позволит аппроксимировать безопасный цвет web, не изменяющийся и не смешивающийся при экспорте с безопасной палитрой web.

Чтобы создать прозрачность, используйте параметр «Прозрачная заливка с дизерингом». В прозрачных объектах фон веб-страницы просвечивается через все пиксели прозрачной заливки с web-дизерингом.

Примечание. Применение web-дизеринга может привести к увеличению размера файла.



Заливка с web-дизерингом создается из двух цветов стандартной web-палитры.

Применение заливки с web-дизерингом

- 1 Выберите объект, содержащий не входящий в стандартную web-палитру цвет.
- 2 Выберите пункт «Web-дизеринг» во всплывающем меню «Параметры заливки» в Инспекторе свойств.
- 3 В Инспекторе свойств щелкните поле «Цвет заливки», чтобы вызвать всплывающее окно «Параметры заливки».

В поле цвета «Источник» отобразятся web-цвета, небезопасные для выбранного объекта. Два цвета дизеринга, входящие в стандартную web-палитру, появятся в полях цвета справа. К объекту будет применен web-дизеринг, после чего полученный цвет станет активным цветом заливки.

Примечание. При выборе параметров «Сглаживание» или «Растушевка» для края заливки с web-дизерингом появляются цвета, не входящие в стандартную web-палитру.

- 4 Щелкните за пределами всплывающего окна, чтобы его закрыть.

Применение прозрачной заливки с дизерингом

- 1 Выберите объект, к которому необходимо применить прозрачную заливку.
- 2 Выберите пункт «Web-дизеринг» во всплывающем меню «Параметры заливки» в Инспекторе свойств.
- 3 В Инспекторе свойств щелкните поле «Цвет заливки», чтобы вызвать всплывающее окно «Параметры заливки».
- 4 Выберите «Прозрачный».

Объект на холсте станет полупрозрачным.

- 5 Щелкните за пределами всплывающего окна, чтобы его закрыть.
- 6 Экспортируйте объект как файл GIF или PNG с установленным параметром «Индексированная прозрачность» или «Альфа-прозрачность». Подробнее см. «Создание прозрачных областей» на странице 261.

Примечание. Не все браузеры поддерживают файлы PNG.

Сохранение образцов

Сохранение группы образцов

- ❖ Чтобы сохранить выборку цветов, взятых в качестве образца, добавьте цвета, выберите меню «Параметры» панели «Образцы» > «Сохранить образцы», затем укажите имя файла и каталог.

Сохранение образцов в файлах ASE

Файлы ASE позволяют обмениваться цветами между такими приложениями, как Photoshop, Illustrator и InDesign. Цвета, созданные в одном приложении, можно передать в другие приложения при помощи файла ASE.

Программа Fireworks поддерживает цветовые пространства RGB и CMYK. Образцы, которые принадлежат другим цветовым пространствам, игнорируются. Перед импортом образцов из пространства CMYK в программу Fireworks они преобразуются в значения RGB. Однако информация об образцах, преобразованных из CMYK в RGB, напрямую не выводится.

Сохранение образцов в файлах ASE

- 1 Откройте на панели «Образцы» тот набор образцов, который необходимо сохранить.
- 2 В параметрах панели «Образцы» выберите пункт «Сохранить образцы».
- 3 Введите имя файла образцов и сохраните его.

Импорт образцов из других приложений CS

- 1 Откройте на панели «Образцы» набор.
- 2 В параметрах панели «Образцы» выберите пункт «Добавить образцы».

Палитра «Kuler»

Сведения о палитре «Kuler»

Палитра Kuler™ позволяет перейти к группам цветов или тем, созданных Интернет-сообществом дизайнеров. Можно просматривать в «Kuler™» тысячи тем, а затем загружать некоторые из них для изменения или включения в собственные проекты. Палитру «Kuler» также можно использовать, чтобы создавать и сохранять темы, а затем загружать их и открывать к ним общий доступ для сообщества Kuler.

Палитра «Kuler» доступна в Adobe Photoshop® CS5, Adobe Flash® Professional CS5, Adobe InDesign® CS5, Adobe Illustrator® CS5 и Adobe Fireworks® CS5. Эта палитра недоступна во французских версиях перечисленных продуктов.

Видеоролик о палитре Kuler см. по адресу www.adobe.com/go/lrvid4088_xp_ru.

Статью по использованию палитры «Kuler» и работе с цветом можно найти в веб-дневнике Питерса Веерле: http://veerle.duoh.com/blog/comments/adobe_kuler_update_and_color_tips/.

Просмотр тем

Для просмотра тем требуется подключение к Интернету.

Поиск тем

- 1 Выберите «Окно» > «Расширения» > «Kuler», затем выберите панель «Обзор».
- 2 Выполните любое из следующих действий.
 - В поле поиска введите название темы, тег или имя автора.
Примечание. В поиске можно использовать только алфавитные и числовые символы (Аа-Яя, 0-9).
 - Отфильтруйте результаты поиска, выбрав параметр из всплывающих меню над результатами.

Просмотр тем по Kuler в Интернете

- 1 На панели «Обзор» выберите тему из результатов поиска.
- 2 Щелкните треугольник справа от темы и выберите «Просмотр в Интернете» в Kuler.

Сохранение частых поисков

- 1 Выберите параметр «Настраиваемые» в первом всплывающем меню на панели «Обзор».
- 2 В открывшемся диалоговом окне введите критерии поиска и сохраните их.

Чтобы начать поиск, выберите критерии из первого всплывающего меню.

Для удаления сохраненного поиска выберите параметр «Настраиваемые» во всплывающем меню. Затем удалите все ненужные поиски и нажмите «Сохранить».

Работа с темами

С помощью палитры «Kuler» можно создавать или редактировать темы и включать их в проекты.

Примечание. В Illustrator темы создаются и редактируются в диалоговом окне «Редактировать цвета/Перекрасить графический объект», а не на панели «Создать». Более подробную информацию см. в «Справке Illustrator».

Добавление темы на панель «Образцы» приложения

- 1 На панели «Обзор» выберите нужную тему.
- 2 Щелкните треугольник справа от темы и выберите «Добавить на панель образцов».
Можно также добавить схему из панели «Создать», нажав кнопку «Добавить выбранную схему в образцы».

Редактирование темы

- 1 На панели «Обзор» найдите тему, которую нужно отредактировать, и дважды щелкните эту тему в результатах поиска. Тема откроется на панели «Создать».
- 2 На панели «Создать» отредактируйте тему с помощью доступных инструментов. Дополнительные сведения см. в следующем разделе «Инструменты панели "Создать"».
- 3 Выполните одно из следующих действий.
 - Сохраните тему с помощью кнопки «Сохранить тему».
 - Добавьте тему на панель «Образцы» с помощью кнопки «Добавить в образцы» в нижней части панели.
 - Загрузите тему в службу «Kuler» с помощью кнопки «Передача», расположенной в нижней части панели.

Инструменты панели «Создать»

Панель «Создать» предоставляет набор инструментов для создания и редактирования тем.

- Выберите правило гармонии во всплывающем меню «Выбор правила». В правиле гармонии основной цвет используется в качестве исходного для создания цветов в цветовой группе. Например, если выбраны синий основной цвет и правило гармонии «Дополнительное», то цветовая группа создается с помощью этого основного цвета (синего) и дополнительного по отношению к нему красного.
- Выберите правило «Настраиваемые», чтобы создать тему с помощью произвольных коррекций.
- Меняйте цвета с помощью цветового круга. Во время внесения коррекций выбранное правило гармонии продолжает управлять созданием цветов для группы.
- Переместите ползунок яркости рядом с кругом, чтобы изменить яркость цвета.
- Задайте основной цвет, перетащив маркер основного цвета (самый большой маркер цвета с двойной рамкой) вокруг круга. Также можно задать основной цвет, отрегулировав ползунки цветов внизу диалогового окна.
- Установите один из четырех других цветов в цветовой группе как основной. Выберите образец цвета и нажмите кнопку с глазом под цветовой группой.
- Установите цвет переднего плана/фона или цвет обводки/заливки в приложении в качестве основного цвета. Нажмите одну из первых двух кнопок под цветовой группой.
- Удалите цвет из цветовой группы, выбрав образец цвета и нажав кнопку «Удалить цвет» под цветовой группой. Добавьте новый цвет, выделив пустой образец цвета и нажав кнопку «Добавить цвет».
- Опробуйте различные цветовые эффекты, выбрав новое правило гармонии и перемещая маркеры в цветовом круге.
- Дважды щелкните любой образец в цветовой группе для установки активного цвета (переднего плана/фона или обводки/заливки) приложения. Если в приложении нет функции установки активного или выбранного цвета, палитра «Kuler» сама задает соответствующий цвет переднего плана или заливки.

Применение обводок и заливки

Применение и изменение обводок

Вы можете полностью управлять всеми параметрами кисти, в том числе количеством краски, размером кончика и формой кисти, текстурой, эффектами для краев и пропорциями. Можно задавать различные атрибуты обводки до или после создания объектов. На панели «Инструменты», в Инспекторе свойств и в окне «Смешение цветов» поле «Цвет обводки» обозначается значком карандаша.

Настройки, категории и имена обводок в выбранном объекте сохраняются во всех документах и во всех сеансах работы приложения. При создании объекта в новом документе в текущем сеансе или в новом документе после повторного открытия Fireworks используются те настройки обводки, которые были выбраны последними. Установки сохраняются между сеансами работы с программой.



Чтобы применить обводку к растровому объекту, воспользуйтесь живыми эффектами Photoshop и выберите атрибут обводки (см. раздел «Применение живых фильтров» на странице 139).

Изменение атрибутов обводки для выделенных объектов

Выполните одно из следующих действий.

- Выберите необходимые атрибуты обводки во всплывающем меню «Категория обводки» в Инспекторе свойств.
- Выберите пункт «Параметры обводки» во всплывающем меню «Категория линии», чтобы просмотреть дополнительные параметры и задать дополнительные атрибуты обводки.


Изменение цвета обводки для инструмента рисования

- 1 Нажмите клавиши «Ctrl»+«D» (для Windows) или «Command»+«D» (для Macintosh), чтобы отменить выделение всех объектов.
- 2 Выберите инструмент рисования на панели «Инструменты».
- 3 Щелкните поле «Цвет обводки» на панели «Инструменты» или в Инспекторе свойств.
- 4 Выберите цвет и нарисуйте объект путем перетягивания.

Примечание. Вновь созданная обводка принимает цвет, отображаемый в поле «Цвет обводки».

Удаление атрибутов обводки из выделенного объекта

Выполните одно из следующих действий.

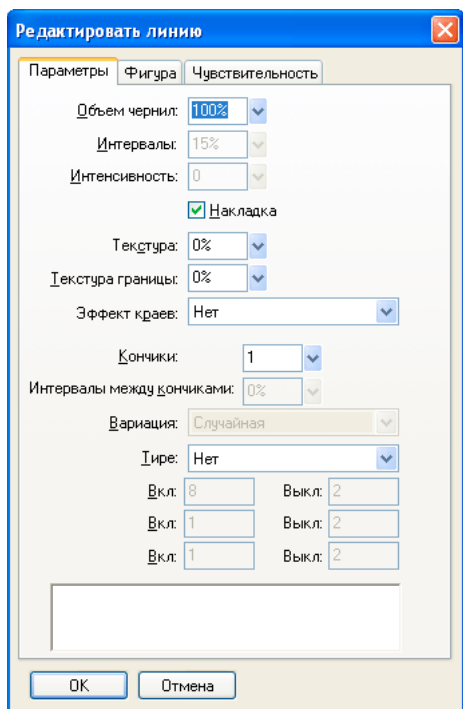
- Выберите значение «Нет» во всплывающем меню «Категория обводки» в Инспекторе свойств или во всплывающем окне «Параметры обводки».
- Щелкните поле «Цвет обводки» на панели «Инструменты» или в Инспекторе свойств, затем нажмите кнопку «Прозрачность» .

Выравнивание обводки

Параметры выравнивания обводок доступны в Инспекторе свойств («Выровнять обводку по центру», «Выровнять обводку по внутреннему краю» и «Выровнять обводку по наружному краю»). Значки выравнивания в Инспекторе свойств помогают ускорить работу с этими параметрами.

Создание и редактирование пользовательских обводок

Диалоговое окно «Редактировать обводку» можно использовать для изменения отдельных свойств обводки.



Открытие диалогового окна «Редактировать обводку»

Выполните одно из следующих действий.

- 1 Нажмите кнопку «Редактировать обводку» в Инспекторе свойств.
- 2 На вкладках отображается линия, нарисованная кистью с текущими настройками. Выбранные настройки чувствительности к нажмику и скорости в предварительном просмотре отображаются мазком, который ослабляется или истончается, или другим образом изменяется от левой к правой части линии.

Задание общих параметров линии кисти

- 1 На вкладке «Параметры» задайте количество краски, интервал и интенсивность. При более высоких значениях растекания создаются линии кистью, которые со временем растекаются, как при использовании аэрографа.
- 2 Выбор параметров линии кисти:
 - Чтобы использовать возможность перекрывать одни линии кистью другими, получая более плотные обводки, выберите параметр «Накладка».
 - Для управления текстурой обводки измените параметр «Текстура». Чем выше значение этого параметра, тем отчетливее проявляется текстура.
 - Для установки текстуры краев, введите число в поле ввода «Текстура границы» и выберите эффект для краев во всплывающем списке «Эффект краев».
 - Выберите количество кончиков кисти для создаваемых линий. Если количество кончиков больше одного, задайте значение «Интервалы между кончиками» и выберите вариант цветовой вариации.

Применение цвета, обводки и заливки

- Чтобы использовать пунктирную или штриховую линию, выберите параметр из всплывающего списка «Штрих».
- Для определения длины штрихов и интервалов между ними в пунктирной линии задайте значения в трех наборах полей ввода «Вкл» и «Выкл», чтобы установить длину штриха и интервала для первого, второго и третьего штрихов.

3 Нажмите кнопку «ОК».

Изменение кончика кисти

- 1 На вкладке «Форма» выберите квадратную форму для кончика кисти или отмените выбор, чтобы задать круглую форму кончика.
- 2 Задайте значения размера кончика кисти, мягкости краев, соотношения длины и ширины кисти и угла наклона кончика кисти.
- 3 Нажмите кнопку «ОК».

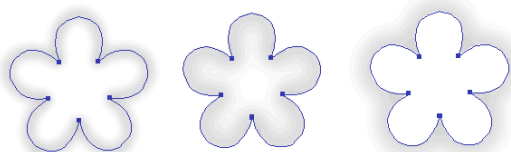
Примечание. В Fireworks имеются настройки обводки, позволяющие тонко настраивать применение зависящих от нажима и скорости движения пера атрибутов обводки (при использовании графических планшетов Wacom). Можно выбрать атрибут обводки, который будет определяться пером.

Настройка чувствительности обводки

- 1 На вкладке «Чувствительность» выберите свойство обводки из всплывающего меню «Свойство обводки».
- 2 В блоке параметров «Затрагивается» задайте степень влияния различных характеристик движения пера на выбранное свойство обводки.

Сохранение/удаление пользовательских обводок

Для сохранения и удаления пользовательских обводок в Инспекторе свойств доступны команды «Сохранить пользовательскую обводку» и «Удалить пользовательскую обводку».

Перемещение мазка кисти внутрь или за пределы контура

Обводка по центру, обводка внутри и обводка снаружи

Для перемещения линий кисти из стандартного положения (по центру контура) в другое место вызовите всплывающее меню «Обводка» в окне «Параметры обводки».

- 1 На панели «Инструменты» или в Инспекторе свойств щелкните поле «Обводка», чтобы вызвать всплывающее меню «Образцы цветов».
- 2 В нижней части всплывающего окна выберите значение «Внутри контура» или «Снаружи контура» во всплывающем меню.
- 3 (Необязательно) При необходимости выберите параметр «Заливка поверх линии».

Обводка обычно отрисовывается поверх заливки. При выборе параметра «Заливка поверх линии» заливка отрисовывается поверх обводки. Если выбран параметр «Заливка поверх линии» для объекта с непрозрачной заливкой, то все части обводки внутри контура затемнены. Заливка с определенной степенью прозрачности может принимать оттенок расположенных внутри контура мазков кисти или смешиваться с ними.


Создание стилей обводки

Определенные характеристики обводки, такие как количество краски, форма кончика кисти и чувствительность кончика кисти, можно изменить и сохранить как заказной стиль обводки для дальнейшего использования во многих документах.

- 1 Выполните одно из следующих действий.
 - Щелкните цветовую панель «Цвет обводки» на панели «Инструменты», затем щелкните кнопку «Параметры обводки».
 - Выберите пункт «Параметры обводки» во всплывающем меню «Параметры обводки» в Инспекторе свойств.
- 2 Измените атрибуты мазка кистью.
- 3 Нажмите кнопку «Сохранить атрибуты пользовательских обводок» для сохранения атрибутов пользовательских обводок как стиля для дальнейшего использования.

Создание и редактирование сплошных заливок

С помощью инструментов «Заливка» или «Градиент», можно создавать и применять заливки к векторным объектам и тексту, а также выполнять заливку выделенных пикселей в соответствии с текущими настройками заливки.

Значок инструмента «Заливка»  обозначает поле «Цвет заливки» на панели «Инструменты», в Инспекторе свойств и в окне «Смешение цветов».

Изменение сплошного цвета заливки для векторных инструментов рисования и инструмента «Заливка»

- 1 Выберите векторный инструмент рисования или инструмент «Заливка».
- 2 Выполните одно из следующих действий.
 - Нажмите клавиши «Ctrl»+«D» (для Windows) или «Command»+«D» (для Macintosh), чтобы снять выделение всех объектов, затем щелкните поле «Цвет заливки» в Инспекторе свойств, чтобы открыть всплывающее окно «Цвет заливки».
 - Щелкните цветовую панель «Цвет заливки» на панели «Инструменты» или в окне «Смешение цветов», чтобы открыть всплывающее окно выбора цвета.
- 3 Из набора образцов выберите цвет для заливки или с помощью указателя в форме пипетки выполните взятие образца цвета из любой части экрана.

Примечание. При выборе инструмента «Текст» в поле «Цвет заливки» всегда устанавливается непрерывный цвет заливки, который использовался в последний раз при работе с инструментом «Текст».

Редактирование сплошного цвета заливки выделенного векторного объекта

- 1 Щелкните цветовую панель «Цвет заливки» в Инспекторе свойств, на панели «Инструменты» или в окне «Смешение цветов», чтобы открыть всплывающее окно выбора цвета.

- 2 Выберите образец.

Создание и применение узорных и градиентных заливок

- Используйте *узорные заливки* для заливки объекта-контура растровой графикой.
- Используйте *градиентные заливки* для смешивания цветов при создании различных эффектов. Кроме категорий заливок «Нет», «Сплошная», «Узор» и «Web-дизайнинг», существуют градиентные заливки.

Примечание. Текущий цвет вновь созданной заливки отображается в окне «Цвет заливки» панели «Инструменты».

Применение узорной заливки к выбранному объекту

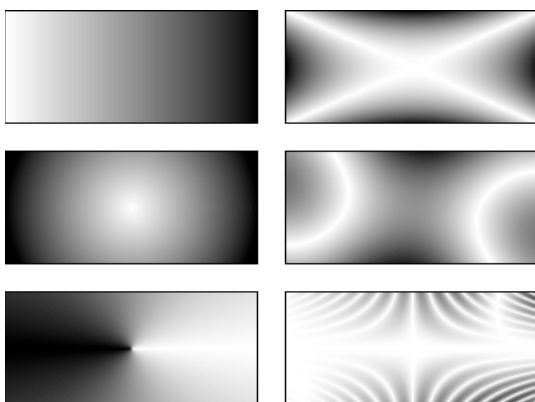
- 1 Выполните одно из следующих действий.
 - Выберите пункт «Узор» во всплывающем меню «Параметры заливки» Инспектора свойств.
 - Щелкните поле «Цвет заливки» на панели «Инструменты», нажмите кнопку «Параметры заливки» и выберите вариант «Узор» во всплывающем списке «Параметры заливки».
- 2 Выберите узор во всплывающем меню с именами узоров.

Создание пользовательской узорной заливки с использованием внешнего файла

Назначьте растровый файл в качестве новой узорной заливки, используя файлы следующих форматов: PNG, GIF, JPEG, BMP, TIFF и PICT (только Mac OS). Если узорная заливка является 32-битным изображением с поддержкой прозрачности, прозрачность используется при заливке в Fireworks. Изображения, не поддерживающие 32-битный цвет, становятся непрозрачными.

- 1 Когда свойства векторного объекта отображаются в Инспекторе свойств, выберите пункт «Узор» всплывающего меню «Параметры заливки».
- 2 Щелкните поле «Цвет заливки» и выберите «Другой» во всплывающем меню с именами узоров.
- 3 Перейдите к файлу растрового изображения, которое необходимо использовать как новый узор, и нажмите кнопку «Открыть».

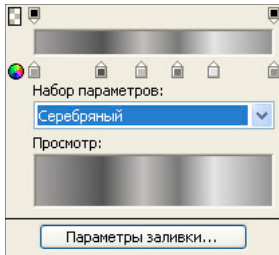
Применение градиентной заливки к выбранному объекту



Объекты с различными градиентными заливками

- ❖ Выберите один из вариантов градиента во всплывающем меню «Параметры заливки» в Инспекторе свойств.

Редактирование градиентной заливки



Всплывающее окно «Редактировать градиент»

- 1 Выберите объект, имеющий градиентную заливку, или выберите градиентную заливку во всплывающем меню «Параметры заливки» в Инспекторе свойств.
- 2 Щелкните поле «Цвет заливки» в Инспекторе свойств или на панели «Инструменты», чтобы открыть всплывающее окно.
- 3 Выполните одно из следующих действий.
 - Для добавления нового образца цвета щелкните область под цветовой шкалой градиента.
 - Для добавления образца непрозрачности щелкните область над диапазоном цветов градиента.
 - Чтобы удалить цвет или образец непрозрачности из градиента, перетяните образец из всплывающего окна «Редактировать градиент».
 - Чтобы задать или изменить цвет в образце цветов, щелкните по образцу цвета и выберите требуемый цвет.
 - Чтобы задать или изменить значение прозрачности образца непрозрачности, щелкните на образце непрозрачности и либо перетяните ползунок, выбирая требуемое процентное значение прозрачности (0 - полностью прозрачный и 100 – полностью непрозрачный), либо введите значение непрозрачности в пределах от 0 до 100. Затем нажмите клавишу «Enter» или щелкните в любом месте за пределами всплывающего окна «Редактировать градиент».

Примечание. В прозрачных областях через градиент просматривается узор в виде шахматной доски.

- Для коррекции цветовых переходов в заливке перетяните образцы цветов влево или вправо.

Создание заливок с помощью инструмента «Градиент»

Для заливки объекта градиентом вместо сплошного цвета используйте инструмент «Градиент». Инструмент «Градиент» сохраняет свойства последнего использованного элемента.

- 1 Щелкните инструмент «Заливка» на панели «Инструменты», затем выберите инструмент «Градиент» во всплывающем меню.
- 2 Выберите атрибуты в Инспекторе свойств.
- 3 Щелкните на указателе и перетяните его, чтобы задать начальную точку, направление и длину градиентной области.

Уменьшение эффекта образования полос при отображении градиента

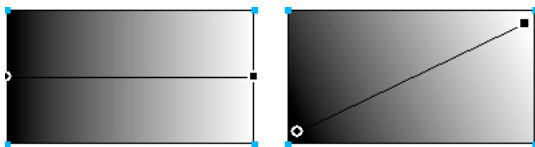
Этот параметр позволяет уменьшить эффект образования полос при отображении градиента. Дизеринг может применяться только к объектам с линейными или радиальными градиентами. При импорте файла в программу Fireworks прежних версий дизеринг удаляется.

- 1 Нарисуйте векторный объект и заполните его линейным или радиальным градиентом.

- 2 В диалоговом окне «Параметры заливки» установите для параметра «Край» значение «Сглаживание».
- 3 Для параметра «Текстура» установите значение «0%».
- 4 Установите параметр «Дизеринг».

Преобразование и искажение заливок

Заливку узором и градиентную заливку можно перемещать, вращать, изменять наклон, а также изменять ее ширину. При использовании инструментов «Указатель» или «Градиент» для выбора объекта с заливкой узором или градиентной заливкой на объекте или рядом с ним появляется набор маркеров. Перетяните маркеры для настройки заливки объекта.



Используйте маркеры заливки, чтобы изменить заливку узором или градиентную заливку при немедленном отображении результатов.

- Для перемещения заливки внутри объекта перетяните круглый маркер или, выбрав инструмент «Градиент», щелкните в новом местоположении.
- Для корректировки ширины и угла наклона заливки перетяните квадратный маркер.
- Для поворота заливки перетяните линии, соединяющие маркеры.



Для поворота заливки шагами в 45 градусов удерживайте нажатой клавишу «Shift» во время перетягивания.

Изменение краев заливки

Функции сглаживания или растушевки позволяют сделать края резкими или размытыми.

По умолчанию края являются сглаженными. Функция сглаживания обеспечивает плавное смешивание краев фона и зубчатых краев объектов со скругленными контурами, например, эллипсы или окружности.

Растушевка приводит к заметному смещению с обеих сторон края. В результате этого край смягчается и создается эффект, подобный свечению.

- 1 Выполните одно из следующих действий.
 - Щелкните всплывающий список «Край» в Инспекторе свойств.
 - Щелкните цветовую панель «Цвет заливки» на панели «Инструменты», щелкните кнопку «Параметры заливки», затем щелкните всплывающий список «Край».
- 2 Выберите вид края: резкие границы, сглаживание или растушевка.

- 3 Чтобы сделать контуры более размытыми, выберите число пикселей (в пределах от 0 до 100) на каждой стороне растушевываемой линии. Значение по умолчанию равно 10. Чем больше это значение, тем более размытыми будут очертания.



Сохранение пользовательской градиентной заливки

- ❖ Для сохранения текущих настроек градиента как заказного градиента (для использования при редактировании документов в дальнейшем), необходимо создать стиль.

Создание символа из выбранного объекта

Выполните одно из следующих действий.

- Выберите пункт «Нет» во всплывающем меню «Параметры заливки» в Инспекторе свойств или во всплывающем списке «Параметры заливки» всплывающего окна «Параметры заливки».
- Щелкните любую цветовую панель «Цвет заливки» и нажмите кнопку «Прозрачный». В этом случае удаляются только сплошные заливки.

Применение трехмерных эффектов к обводкам и заливкам

К обводкам и заливкам можно применять трехмерные эффекты путем добавления текстур. С помощью текстур можно менять уровень яркости, но не цветовой тон, придавая больше естественности обводкам и заливкам. Текстуры более эффективны при использовании с широкими обводками.



Используйте поле «Параметры обводки» в Инспекторе свойств или всплывающем окне «Параметры обводки» для добавления текстуры к мазку кистью.

Применение текстуры к обводке или заливке

- 1 Выполните одно из следующих действий.
 - Откройте всплывающее меню «Текстура обводки» или «Текстура заливки» в Инспекторе свойств.
 - Щелкните в поле «Цвет обводки» или «Цвет заливки» на панели «Инструменты», щелкните кнопку «Параметры обводки» или «Параметры заливки» и затем щелкните всплывающее меню «Текстура».
- 2 Выполните одно из следующих действий.
 - Выберите текстуру во всплывающем меню.
 - Выберите пункт «Другие» из всплывающего меню и перейдите к нужному файлу текстуры.

Примечание. Текстуры можно применять к файлам следующих форматов: PNG, GIF, JPEG, BMP, TIFF и PICT (только Mac OS).

- 3 Укажите значение в процентах от 0 до 100, чтобы задать глубину текстуры.
- 4 (Только для заливки) Выберите параметр «Прозрачный», чтобы применить прозрачность к заливке.

Добавление заказной текстуры

- ❖ Файлы растровых изображений Fireworks и других приложений можно использовать как текстуры. Примените текстуры из файлов следующих форматов: PNG, GIF, JPEG, BMP, TIFF и PICT (только Mac OS).

Создание новой текстуры из внешнего файла

- 1 Когда в Инспекторе свойств отображаются свойства векторного объекта, выберите пункт «Другая» в любом из всплывающих меню «Имя текстуры».
- 2 Перейдите к файлу растрового изображения, которое будет использоваться как новая текстура, и нажмите кнопку «Открыть».

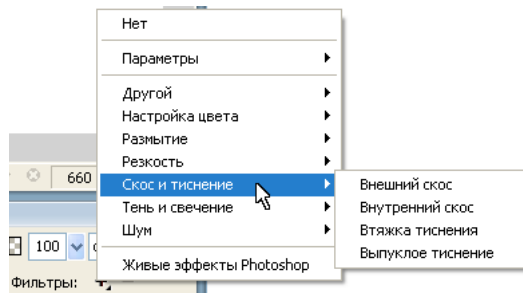
Глава 9. Использование живых фильтров

Применение живых фильтров

В Adobe® Fireworks® *живые фильтры* (известные ранее как живые эффекты) – это дополнительные функциональные возможности, которые могут применяться к векторным объектам, растровым изображениям и тексту. Живые фильтры применяются при создании скосов и рельефного тиснения, сплошных теней, отбрасываемых теней и свечений, для цветокоррекции, а также для размывания и регулировки резкости изображений. Живые фильтры можно применять к выделенным объектам непосредственно в Инспекторе свойств.

О живых фильтрах

Программа Fireworks обновляет живые фильтры при редактировании объектов, к которым они были применены. Применив живой фильтр, можно в любое время изменить его параметры или последовательность применения фильтров для экспериментов с составным фильтром. Живые фильтры можно включать, выключать или удалять в Инспекторе свойств. После удаления фильтра объект или изображение возвращаются к исходному состоянию.

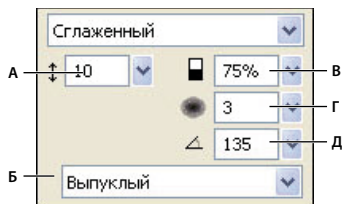


Всплывающее меню «Живые фильтры» в Инспекторе свойств

- Некоторые фильтры (такие как «Автоуровни», «Размытие по Гауссу» и «Контурная резкость»), ранее доступные только как необратимые программные расширения или фильтры, теперь также доступны в качестве живых фильтров в программе Fireworks.
- В Fireworks можно добавлять программные расширения сторонних производителей в качестве живых фильтров, либо использовать эти фильтры традиционным способом через меню «Фильтры».
- Если высота окна Инспектора свойств в два раза меньше максимальной, для отображения всплывающего меню «Живые фильтры» необходимо нажать кнопку «Изменить фильтры» или «Добавить фильтры».

Примечание. Текущий цвет вновь созданной заливки отображается в окне «Цвет заливки» панели «Инструменты».

- При настройке живых фильтров поэкспериментируйте с параметрами, пока не добьетесь нужного эффекта.



Всплывающее окно меню «Внутренний скос»


А. Ширина скоса Б. Стиль скоса кнопки В. Контрастность Г. Сглаживание Д. Угол скоса

Применение живых фильтров

Применение живого фильтра к выделенным объектам

- 1 В Инспекторе свойств нажмите значок плюса (+) рядом с надписью «Фильтры», затем выберите фильтр во всплывающем меню «Фильтры».

Этот фильтр будет добавлен в список живых фильтров для выделенного объекта.

 Если требуется применить живой фильтр только к выделенной области пикселей в изображении, можно вырезать и вставить выбранную область в другое место, чтобы создать растровое изображение, а затем выбрать это изображение и применить живой фильтр.

- 2 При появлении всплывающего меню или диалогового окна задайте настройки фильтра, затем выполните одно из следующих действий.
 - Если живому фильтру соответствует диалоговое окно, нажмите кнопку «ОК».
 - Если живому фильтру соответствует всплывающее меню, нажмите клавишу «Ввод» или щелкните в любом месте рабочего пространства.
- 3 Для применения других живых фильтров повторите шаги 1 и 2.

Примечание. Итоговый результат зависит от порядка применения живых фильтров.

Последовательность применения живых фильтров определяется их порядком в списке, который можно изменить путем перетягивания.

Включение или выключение живого фильтра, примененного к объекту

- ❖ Щелкните поле рядом с фильтром в списке «Фильтры» Инспектора свойств.

Включение или выключение всех живых фильтров, примененных к объекту

- ❖ В Инспекторе свойств нажмите значок плюса (+) рядом с надписью «Фильтры», затем во всплывающем меню выберите «Параметры» > «Все вкл» или «Параметры» > «Все выкл».

Сохранение примененных эффектов

- ❖ После добавления и изменения живого фильтра щелкните за пределами всплывающего меню настроек или нажмите «Enter».

Применение скосов

Скошенный край «приподнимает» объект.



Прямоугольная рамка с внутренним и внешним скосами

- 1 В Инспекторе свойств нажмите значок плюса (+) рядом с надписью «Фильтры», затем выберите вариант скоса во всплывающем меню.
- 2 Во всплывающем меню отредактируйте настройки фильтра.

Применение рельефного тиснения

С помощью живого фильтра «Тиснение» можно создать изображение, объект или текст с вдавленным или выпуклым рельефом относительно холста.



Объект с вдавленным и выпуклым рельефным тиснением

- 1 В Инспекторе свойств нажмите значок плюса (+) рядом с надписью «Фильтры», затем выберите вариант тиснения во всплывающем меню.
- 2 Задайте новые настройки фильтра.

Если нужно, чтобы исходный объект отображался в области рельефного тиснения, установите флажок «Показать объект».

Примечание. Чтобы обеспечить обратную совместимость, в более ранних документах снимается флажок «Показать объект» для объектов, к которым применены живые фильтры «Тиснение».

Применение теней и свечений

Выберите нужную тень из списка и затем задайте угол тени для моделирования света, падающего на объект.



Фильтры «Отбрасываемая тень», «Внутренняя тень слоя» и «Свечение»

Настройки фильтров для теней

Доступные опции определяются типом тени.

- Чтобы задать направление тени, перетащите ползунок «Угол».
- Чтобы задать расстояние от объекта до тени, перетащите ползунок «Расстояние».
- Чтобы применить к тени сплошной цвет, установите флажок «Сплошной цвет».
- Чтобы задать цвет тени, откройте всплывающее меню цвета и задайте цвет тени.

- Чтобы задать процент прозрачности тени, перетащите ползунок «Непрозрачность».
- Чтобы задать резкость тени, перетащите ползунок «Сглаживание».
- Чтобы выполнить предварительный просмотр тени, нажмите «Предварительный просмотр».
- Чтобы скрыть объект и отобразить только его тень, выберите «Просвечивание».

Применение сплошной тени

- 1 В Инспекторе свойств нажмите значок плюса (+) рядом с надписью «Фильтры», затем выберите пункт «Тень и свечение» > «Сплошная тень».
- 2 В диалоговом окне «Сплошная тень» настройте параметры фильтра.
- 3 Выполнив все необходимые действия, нажмите кнопку «ОК».

Применение отбрасываемой тени или внутренней тени

- 1 В Инспекторе свойств нажмите значок плюса (+) рядом с надписью «Фильтры», затем выберите тип тени во всплывающем меню:
 - «Тень и свечение» > «Отбрасываемая тень»
 - «Тень и свечение» > «Внутренняя тень слоя»
- 2 Во всплывающем меню отредактируйте настройки фильтра.

Применение свечения

- 1 В Инспекторе свойств нажмите кнопку «Добавить фильтры» и выберите «Тень и свечение» > «Свечение».
- 2 Во всплывающем меню отредактируйте настройки фильтра:
 - Чтобы задать цвет свечения, щелкните на цветовой панели.
 - Чтобы настроить ширину свечения, перетащите ползунок «Ширина».
 - Чтобы задать процент прозрачности свечения, перетащите ползунок «Непрозрачность».
 - Чтобы задать резкость свечения, перетащите ползунок «Сглаживание».
 - Чтобы задать расстояние свечения от объекта, перетащите ползунок «Сдвиг».

Применение фильтров и внешних модулей программы Photoshop в качестве живых фильтров

Примечание. Меню, которое в некоторых прежних версиях программы *Fireworks* называлось «Вспомогательные элементы», теперь называется «Фильтры» (*Fireworks 8* и более поздние версии). Вспомогательные элементы *Fireworks* теперь называются фильтрами.

Применение встроенных фильтров и внешних модулей во всплывающем меню «Добавить фильтры» в качестве живых фильтров обеспечивает возможность их редактирования и удаления из объекта.

Использовать меню «Фильтры» для применения фильтров и внешних модулей Adobe Photoshop® следует только в случае, если вы уверены, что не будете редактировать или удалять фильтр в дальнейшем. Чтобы удалить фильтр, должна быть доступна команда «Отменить».

Установка и применение внешних модулей программы Photoshop

- 1 В Инспекторе свойств нажмите кнопку «Добавить фильтры» и выберите «Параметры» > «Найти подключаемые модули».

- 2 Перейдите к папке, в которой установлены внешние модули программы Photoshop, и нажмите кнопку «ОК».
- 3 Для загрузки внешних модулей перезапустите программу Fireworks.

Примечание. Если внешние модули были перенесены в другую папку, повторите вышеуказанные действия или выберите «Файл» > «Установки», а затем щелкните вкладку «Внешние модули» для изменения пути к внешним модулям. После этого перезапустите программу Fireworks.

- 4 Чтобы применить внешний модуль Photoshop к выбранному объекту, в Инспекторе свойств нажмите значок плюса (+) рядом с надписью «Фильтры», затем выберите фильтр в подменю «Параметры».

Применение слоевых эффектов Photoshop

Примечание. Если импортируется файл с расширением PSD, можно редактировать слоевые эффекты, которые уже содержатся в этом файле.

- 1 В Инспекторе свойств нажмите кнопку «Добавить фильтры» и выберите живые эффекты Photoshop».
- 2 Выберите один из эффектов в палитре слева и отредактируйте настройки в палитре справа. Можно выбрать сразу несколько эффектов.

Применение фильтров к сгруппированным объектам

Если фильтр применяется к группе, он применяется ко всем объектам в группе. Если объекты разгруппировываются, настройки фильтра каждого объекта возвращаются к значениям, которые были заданы отдельно для объекта.

Можно применить фильтр и к отдельному объекту в группе, выбрав только этот объект с помощью инструмента «Выделение в группе».

Редактирование и настройка живых фильтров

Редактирование настроек живого фильтра

- 1 В Инспекторе свойств нажмите информационную кнопку рядом с фильтром, который нужно отредактировать.
- 2 Задайте новые настройки фильтра.
Нередактируемые фильтры затемняются.
- 3 Щелкните за пределами окна или нажмите клавишу «Ввод».

Изменение порядка и удаление живых фильтров

Изменение порядка живых фильтров

Порядок применения фильтров к объекту можно изменить. Изменение порядка фильтров меняет последовательность их применения, что, в свою очередь, может привести к изменению составного фильтра. Фильтры из верхней части списка применяются до фильтров из нижней части списка.

Как правило, фильтры, которые изменяют внутреннюю область какого-либо объекта, например фильтр «Внутренний скос», следует применять до фильтров, изменяющих внешнюю область объекта. Например, фильтр «Внутренний скос» следует применять до фильтров «Внешний скос», «Свечение» или «Тень».

- ❖ Чтобы изменить порядок фильтров, перетащите фильтр в другое местоположение в списке в Инспекторе свойств.

Удаление отдельного фильтра, примененного к выделенному объекту

- ❖ Выберите фильтр, который необходимо удалить из списка «Фильтры» в Инспекторе свойств, а затем нажмите кнопку «Удалить живой фильтр».

Удаление всех фильтров, примененных к выделенному объекту

- ❖ В Инспекторе свойств нажмите значок плюса (+) рядом с надписью «Фильтры», затем выберите значение «Нет» во всплывающем меню.

Создание заказных живых фильтров

Заказные живые фильтры – это стили, в которых не выбран ни один параметр, кроме параметра «Фильтр». Отдельные сочетания настроек живых фильтров можно сохранить путем создания заказного живого фильтра.

Создание заказного живого фильтра с помощью палитры «Стили»

- 1 Примените настройки живого фильтра к выделенным объектам. Дополнительную информацию см. в разделе «[Применение живых фильтров](#)» на странице 138.
- 2 В меню «Параметры» панели «Стили» выберите «Создать стиль».
- 3 Снимите флажки со всех свойств, кроме свойства «Эффект», введите имя и нажмите «ОК».

Значок стиля, представляющий живой фильтр, добавляется на панель «Стили».

Примечание. В случае выбора дополнительных свойств в диалоговом окне «Создать стиль» стиль исчезнет из всплывающего меню «Добавить живые фильтры» Инспектора свойств, но останется на панели «Стили» в качестве обычного стиля.

Применение заказного живого фильтра к выделенным объектам

- ❖ В палитре «Стили» щелкните значок заказного живого фильтра.

Заказной живой фильтр можно переименовать или удалить, как любой другой стиль на панели «Стили». Невозможно переименовать или удалить стандартный фильтр Fireworks.

Сохранение живых фильтров как команд

Фильтр можно сохранить и использовать повторно, создав команду на его основе. Команду можно использовать при пакетной обработке.

- 1 Примените фильтры к объекту.
- 2 Если панель «История» не видна, выберите «Окно» > «История».
- 3 При нажатой клавише «Shift» выберите диапазон действий, которые необходимо сохранить в качестве команды.

- 4 Выполните одно из следующих действий.
 - В меню «Параметры» палитры «История» выберите «Сохранить как команду».
 - В нижней части палитры «История» нажмите кнопку «Сохранить».
- 5 Введите имя команды и нажмите кнопку «ОК», чтобы добавить команду в меню «Команды».

Глава 10. Слои, маскирование и наложение

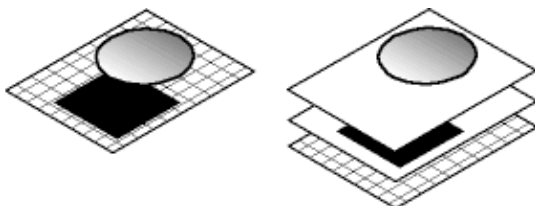
Слои делят документ Adobe® Fireworks® на отдельные плоскости, как если бы компоненты иллюстрации были нарисованы на отдельных перекрывающихся листах кальки. Документ может состоять из множества слоев, каждый из которых содержит большое количество вложенных слоев или объектов. Слои Fireworks похожи на наборы слоев в программе Adobe Photoshop®. Следуя этой аналогии, слои Photoshop соответствуют отдельным объектам Fireworks.

Маскирование позволяет блокировать часть лежащего ниже изображения. Например, можно вставить эллипс в качестве маски поверх фотографии. Все расположенные за пределами эллипса участки исчезают, как если бы они были отсечены, и отображается только расположенная внутри эллипса часть изображения.

Следующий уровень творческой обработки обеспечивают методы наложения. Смешивание цветов наложенных друг на друга объектов позволяет создавать уникальные эффекты. Программа Fireworks поддерживает несколько режимов наложения, позволяющих придавать изображению желаемый вид.

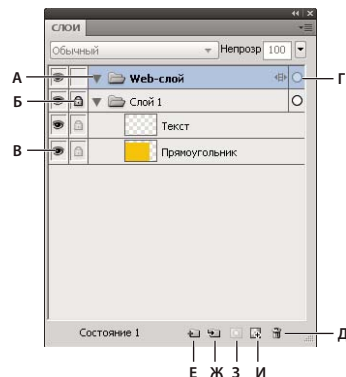
Слои

Каждый из объектов документа располагается на одном из слоев. Слои можно создать как до начала рисования, так и добавлять по мере необходимости. Холст располагается под всеми слоями и сам не является слоем.



На панели «Слои» отображается текущее состояние всех слоев текущего состояния или страницы документа. Имя активного слоя подсвечивается. Порядок *наложения* - это порядок, в котором объекты отображаются в документе; он определяет способ перекрытия объектов одного слоя объектами другого слоя. В программе Fireworks слой, созданный последним, располагается поверх остальных. Допускается изменение порядка слоев и объектов внутри слоев. Пользователь может создавать вложенные слои и помещать в них объекты.

Маски и средства управления прозрачностью и наложением отображаются также в палитре «Слои».

Слой, маскирование и наложение

А. Развернуть/свернуть слой Б. Заблокировать/разблокировать слой В. Показать/скрыть слой Г. Активный слой Д. Удалить слой Е. Создать или дублировать слой Ж. Создать вложенный слой З. Добавить маску И. Создать растровое изображение

Активация слоя

Объекты, нарисованные, вставленные или импортированные пользователем, помещаются в верхней части активного слоя.


- ❖ Выполните одно из следующих действий.
 - Щелкните имя слоя на панели «Слои».
 - Выделите объект на этом слое.

Добавление и удаление слоев

Панель «Слои» позволяет добавлять/удалять новые слои и вложенные слои, а также создавать дубликаты существующих слоев и объектов.


Добавление слоя


Пустой слой вставляется над текущим слоем и становится активным слоем.

- ❖ Выполните одно из следующих действий.
 - Нажмите кнопку «Создать или дублировать слой» .
 - Выберите меню «Редактирование» > «Вставить» > «Слой».
 - В меню «Параметры» панели «Слои» или всплывающем меню выберите пункт «Создать слой» или «Создать вложенный слой», а затем нажмите кнопку «ОК».

Удаление слоя

Слой, расположенный над удаленным слоем, становится активным. Если удаленный слой был последним, создается новый пустой слой.

- ❖ Выполните одно из следующих действий.
 - Перетащите слой на значок корзины на панели «Слои» .
 - Выделите слой и щелкните значок корзины на панели «Слои».
 - Выделите слой и в меню «Параметры» панели «Слои» или всплывающем меню выберите пункт «Удалить слой».

 *Расширение Delete Empty Layers позволяет удалять обычные и web-слои со всех состояний и страниц текущего документа. Данное расширение доступно по адресу http://www.adobe.com/go/learn_fw_deleteemptylayers_ru.*

Создание дубликата слоя и объектов

Дубликат слоя содержит те же объекты, что и текущий выделенный слой. Дублированные объекты сохраняют параметры прозрачности и наложения исходных объектов. Внесение в них изменений не приводит к изменению исходных объектов.

- ❖ Выполните одно из следующих действий.
 - Перетащите слой на кнопку «Создать или дублировать слой».
 - Выделите слой, затем в меню «Параметры» панели «Слои» или всплывающем меню выберите пункт «Создать дубликат слоя». После этого выберите число дубликатов слоев, которые необходимо вставить, и место в стеке, куда они должны быть помещены. Поскольку web-слой всегда является верхним, параметр «Сверху» означает «непосредственно под web-слоем».

Создание дубликата объекта

- ❖ При нажатой клавише «Alt» (для Windows) или «Option» (для Macintosh) перетащите объект.

Разворачивание и сворачивание слоев

Чтобы не загромождать панель «Слои», сворачивайте отображаемые слои. Чтобы просмотреть или выбрать конкретные объекты слоя, разверните этот слой.

- Чтобы развернуть или свернуть слой, щелкните треугольник слева от его имени.
- Чтобы развернуть или свернуть все слои, при нажатой клавише «Alt» (для Windows) или «Option» (для Macintosh) щелкните треугольник слева от имени слоя.

Упорядочивание слоев

Упорядочивание слоев и объектов в документе производят, присваивая им имена и изменяя порядок их расположения на панели «Слои». Перемещать объекты можно внутри слоя или с одного слоя на другой.

При перемещении слоев и объектов на панели «Слои» изменяется порядок, в котором объекты отображаются на холсте. Объекты, размещенные в верхней части слоя, отображаются на холсте выше других объектов этого слоя. Объекты самого верхнего слоя отображаются выше объектов, расположенных на нижележащих слоях.

***Примечание.** При перетягивании слоя или объекта на панели «Слои» вверх или вниз, когда он выходит за границы области отображения, происходит автоматическая прокрутка содержимого панели «Слои».*

Присваивание имени слою или объекту

- 1 Дважды щелкните слой или объект на панели «Слои».
- 2 Введите новое имя слоя или объекта и нажмите клавишу «Ввод».

***Примечание.** Хотя web-слой переименовать нельзя, существует возможность переименования его вложенных слоев и web-объектов, таких как фрагменты и активные области.*

Перемещение одного слоя или объекта

- ❖ Перетащите слой или объект в нужное место на панели «Слои».


Перемещение всех выделенных объектов слоя

❖ Выполните одно из следующих действий.

- Перетяните переключатель рядом с именем слоя на другой слой.
- Щелкните один раз в правом столбце целевого слоя.

Примечание. Родительский слой нельзя переместить внутрь дочернего.

Защита слоев и объектов

Блокировка отдельного объекта защищает его от выбора и редактирования, а блокировка слоя защищает все объекты этого слоя. Значок замка  указывает на заблокированный элемент. Функция «Редактирование одного слоя» защищает от нежелательного выделения и изменения объекты всех слоев, кроме активного и вложенных в него слоев. Защитить объекты и слои можно также путем их скрытия.

Примечание. При экспорте документа в него не включаются скрытые слои и объекты. Объекты web-слоя можно экспортировать независимо от того, скрыты они или отображены. Дополнительную информацию об экспорте страниц см. в разделе «Экспорт из рабочего пространства» на странице 266

Блокировка объектов и слоев


- Чтобы заблокировать объект, щелкните квадратик в столбце, который находится слева от имени объекта.
- Чтобы заблокировать слой, щелкните квадратик в столбце, который находится слева от имени слоя.
- Чтобы заблокировать несколько слоев, перетащите указатель вдоль столбца «Блокировка» в панели «Слои».
- Чтобы заблокировать или разблокировать все слои, выберите «Заблокировать все» или «Разблокировать все» в меню «Параметры» панели «Слои» или всплывающем меню.

Включение и выключение функции «Редактирование одного слоя»

❖ В меню «Параметры» панели «Слои» или всплывающем меню выберите пункт «Редактирование одного слоя».

Отметка означает, что функция активна.

Отображение и скрытие объектов и слоев

- Чтобы показать или скрыть слой или объекты слоя, щелкните квадратик в первом столбце слева от имени слоя или объекта. Значок с изображением глаза  означает, что слой или объект является видимым.
- Чтобы показать или скрыть несколько слоев или объектов, перетащите указатель вдоль столбца со значком глаза на панели «Слои».
- Чтобы показать или скрыть все слои, выберите «Показать все» или «Скрыть все» в меню «Параметры» панели «Слои» или всплывающем меню.

Скрытие или блокирование других слоев

Для более точного редактирования логотипа или значка скройте или заблокируйте все слои, кроме текущего.


- 1 Выберите слой, с которым собираетесь работать, на панели «Слои».
- 2 Выберите «Команды» > «Документ» > «Скрыть другие слои» или «Команды» > «Документ» > «Закрепить другие слои».

Объединение выделенных объектов на панели «Слой»

Чтобы не усложнять проект, объекты можно объединять на панели «Слой». Объединяемые объекты и растровые изображения не обязательно должны примыкать друг к другу на панели «Слой» или располагаться в одном и том же слое.

При объединении с предыдущим слоем все выделенные векторные объекты и растровые объекты объединяются в один плоский растровый объект, расположенный непосредственно под самым нижним выделенным объектом. Результат представляет собой один растровый объект. После объединения векторные и растровые объекты становятся недоступными для отдельного редактирования, а возможность редактирования векторных объектов утрачивается.

- 1 На панели «Слой» выделите объект, который необходимо объединить с растровым объектом. Для выбора нескольких объектов, щелкайте на них, удерживая нажатой клавишу «Shift» или «Ctrl».

 Содержимое выделенного слоя можно объединить с растровым объектом, который является самым верхним объектом слоя, лежащего непосредственно под выделенным слоем.

- 2 Выполните одно из следующих действий.

- В меню «Параметры» панели «Слой» выберите пункт «Объединить с предыдущим».
- Выберите меню «Изменение» > «Объединить с предыдущим».
- Щелкните выбранные на холсте объекты правой кнопкой мыши (Windows) или удерживая нажатой клавишу «Control» (Mac OS) и выберите «Объединить с предыдущим».

Примечание. Объединение не затрагивает фрагменты, активные области и кнопки.

Распределение объектов по слоям

Если слой содержит много объектов, можно распределить их по новым слоям, чтобы не загромождать слой. Создаются новые слои на том же уровне, что и родительский. Также для созданных слоев сохраняется иерархия. Распределение скученных объектов упрощает управление ими.

- 1 Выделите слой с объектами, которые нужно распределить.
- 2 Выберите «Команды» > «Документ» > «Распределить по слоям».

Общие слои

Если слой является общим для нескольких страниц или состояний, можно обновить объект слоя, при этом он будет обновлен во всех страницах или состояниях. Делайте слои общими в тех случаях, когда требуется, чтобы некоторые объекты (например, элементы фона) отображались на всех страницах веб-сайта или во всех состояниях анимации.

Дополнительную информацию см. по адресу http://www.adobe.com/go/learn_fw_usingpagesstates_ru

Примечание. Вложенные слои не могут быть общими для всех страниц или состояний. В качестве общего выберите родительский слой.

Установка выделенного слоя в качестве общего для состояний

- ❖ Выполните одно из следующих действий.
 - В меню «Параметры» панели «Слой» или всплывающем меню выберите «Сделать слой общим для состояний».

- Выберите пункт «Создать слой» в меню «Параметры» панели «Слой» или всплывающем меню и выберите «Общий доступ для состояний».

Слой, общий для состояний, отображается на панели «Слой» со значком пленки.

Установка выделенного слоя в качестве общего для страниц

- ❖ В меню «Параметры» панели «Слой» или всплывающем меню выберите «Сделать слой общим для состояний».

Слой, общий для страниц, отображается на панели «Слой» со значком страницы.

Отмена установки слоя в качестве общего

- 1 Выделите общий слой и снимите флажок «Общий доступ для состояний» в меню «Параметры» панели «Слой» или всплывающем меню.
- 2 Укажите способ копирования объектов в состояния:
 - Сохранять содержимое общего слоя только в текущем состоянии.
 - Копировать содержимое общего слоя во все состояния.

Использование web-слоя

В любом документе верхним является web-слой. Web-слой содержит web-объекты (например фрагменты и активные области), предназначенные для придания интерактивности экспортируемым документам Fireworks.

Отмена установки web-слоя в качестве общего, удаление, создание дубликатов, перемещение и переименование не допускается. Кроме того, не допускается объединение размещенных в нем объектов. Он всегда является общим для всех состояний страницы, а web-объекты видны на каждом состоянии страницы.

Переименование размещенного в web-слое фрагмента или активной области

- 1 Дважды щелкните фрагмент или активную область на панели «Слой».
- 2 Введите новое имя и щелкните за пределами окна либо нажмите клавишу «Ввод».

Примечание. Новое имя используется при экспорте фрагмента.

Об импорте сгруппированных слоев Photoshop

При импорте файлов Photoshop, содержащих слои, все они помещаются на один слой Fireworks в виде отдельных объектов. Сгруппированные слои импортируются как отдельные слои, как если бы они перед импортом в Fireworks были разгруппированы в Photoshop. Эффект закрепления сгруппированных слоев Photoshop при импорте теряется.

Маскирование

Маски скрывают или отображают части объекта или изображения. Существует несколько приемов наложения масок, позволяющих реализовать при отображении объектов множество различных эффектов.

Маска может выступать в качестве штампа для обрезки лежащих ниже объектов или изображений. Другие маски создают эффект туманного окна, выделяя или скрывая участки расположенных ниже объектов.

Объекты-маски создаются либо на основе векторных объектов (векторные маски), либо на основе растровых объектов (растровые маски). Для создания маски можно использовать несколько объектов или сгруппированные объекты, а также текст (последний создает векторную маску). После завершения создания маски пользователь может откорректировать положение маскируемого выделения на холсте или изменить вид маски. Кроме того, к маске или ее отдельным компонентам могут быть применены трансформации.

О векторных масках

Векторные маски, которые могут также называться обтравочные контуры или элементы, вставленные внутрь, используются в векторных программах для работы с векторными изображениями. Объект векторной маски кадрирует или отсекает нижележащие объекты по форме своего контура, создавая эффект штампа.



Применение очертания контура векторной маски

При создании векторной маски на панели «Слои» появляется миниатюра маски со значком карандаша.



Миниатюра векторной маски на панели «Слои»

При выделении векторной маски Инспектор свойств отображает информацию о том, каким образом она применяется. В нижней его половине отображаются дополнительные свойства, позволяющие изменить обводку и залить объект-маску.

По умолчанию векторные маски применяются по очертанию контура, но существуют и другие способы их применения.

О растровых масках

Растровые маски Fireworks подобны слой-маскам Photoshop в том отношении, что пиксели объекта-маски тоже определяют видимость нижележащих объектов.



Исходные объекты и растровая маска, примененная с использованием градаций серого

Существует два способа применения растровых масок.

- Использовать существующий объект для маскирования других объектов. Этот прием аналогичен использованию векторной маски.
- Создание *пустой маски*. Создание пустой маски начинается с придания ей свойства прозрачности или непрозрачности. Прозрачная (или белая) маска полностью отображает объект, а непрозрачная (или черная) - полностью скрывает маскируемый объект. Для рисования и изменения объекта-маски могут применяться инструменты растровой графики, позволяя отображать или скрывать нижележащие объекты.

При создании растровой маски Инспектор свойств отображает сведения о способе ее применения. Если пользователь выбирает растровый инструмент в тот момент, когда растровая маска выделена, Инспектор отображает свойства маски и параметры выбранного инструмента.

По умолчанию растровые маски обычно применяются с использованием градаций серого, однако их можно также применять с использованием альфа-канала.

Создание маски на основе существующего объекта

Если в качестве маски используется векторный объект, его контуры можно использовать для кадрирования или отсекаания других объектов. Когда в качестве маски используется растровый объект, видимость других объектов зависит либо от яркости, либо от прозрачности его пикселов.

Маскирование объектов с использованием команды «Вставить как маску»

Команда «Вставить как маску» дает возможность создавать маски методом наложения объекта или группы объектов на другой объект. Команда «Вставить как маску» позволяет создавать как векторные, так и растровые маски.

- 1 Выделите объект, который должен быть использован в качестве маски. Если нужно выделить несколько объектов, щелкните их поочередно, удерживая нажатой клавишу «Shift».

Примечание. Если в качестве маски используется несколько объектов, то Fireworks всегда создает векторную маску, даже если все объекты являются растровыми.

- 2 Расположите выделение таким образом, чтобы оно перекрывало маскируемый объект или группу.

Выделение может производиться перед маскируемыми объектами или позади них.



- 3 Чтобы вырезать объект или объекты, которые должны использоваться в качестве маски, выберите меню «Редактирование» > «Вырезать».
- 4 Выделите объект или группу объектов, на которые должна быть наложена маска.

Если маскируется несколько объектов, то они должны быть сгруппированы.



5 Выполните одно из следующих действий.

- Выберите меню «Редактирование» > «Вставить как маску».
- Выберите меню «Изменение» > «Маска» > «Вставить как маску».



Маска, примененная к изображению на черном холсте

Маскирование объектов с использованием команды «Вставить внутрь»

В зависимости от того, какой тип объекта-маски вы используете, будет создана либо векторная, либо растровая маска. Команда «Вставить внутрь» создает маску посредством заполнения закрытого контура или растрового объекта другими объектами: векторными рисунками, текстом или растровыми изображениями. Сам контур иногда называют обтравочным контуром, а находящиеся в нем элементы – содержимым или элементами, вставленными внутрь. Содержимое, выходящее за пределы обтравочного контура, является скрытым.

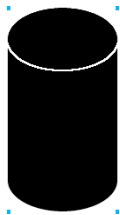
- 1 Выделите объект или объекты для использования в качестве содержимого при выполнении вставки внутрь.
- 2 Расположите объект или объекты таким образом, чтобы они накладывались на объект, в который должно быть вставлено содержимое.

Примечание. Порядок расположения не важен. Главное, чтобы объекты, которые должны использоваться как элементы, вставляемые внутрь, оставались выделенными. Эти объекты могут располагаться над или под маскирующим объектом на панели «Слой».



- 3 Чтобы переместить объекты в буфер обмена, выберите меню «Редактирование» > «Вырезать».

- 4 Выделите объект, в который должно быть вставлено содержимое. Этот объект будет использоваться в качестве маски (обтравочного контура).



- 5 Выберите меню «Редактирование» > «Вставить внутрь».

Вставленные объекты отображаются внутри маскирующего объекта или отсекаются им.



Использование текста в качестве маски

Текстовые маски - это одна из разновидностей векторных масок, которые накладываются точно так же, как и маски, использующие существующие объекты. Текст представляет собой объект-маску. При использовании текстовой маски обычно применяются ее очертания контура, однако текстовые маски могут применяться и с использованием градаций серого.



Текстовая маска, применяемая с использованием очертаний контура

Использование автоматической векторной маски

Автоматические векторные маски применяют к растровым и векторным объектам стандартные узоры в качестве векторных масок. В дальнейшем оформление и другие свойства автоматических векторных масок можно отредактировать.

- 1 Выделите растровые или векторные объекты.
- 2 Выберите «Команды» > «Оформление» > «Автоматическая векторная маска».
- 3 Выберите тип маски и нажмите кнопку «Применить».

Маскирование объектов при помощи панели «Слой»

Наиболее простой способ добавить пустую прозрачную растровую маску – с помощью панели «Слой». Эта панель позволяет добавить объекту белую маску, которая может быть настроена рисованием на ней растровыми инструментами.

- 1 Выделите объект, на который должна быть наложена маска.
- 2 В нижней части панели «Слой» нажмите кнопку «Добавить маску».
Fireworks применяет к выделенному объекту пустую маску. Панель «Слой» отображает миниатюру, представляющую пустую маску.
- 3 (Необязательно) Если маскируемый объект представляет собой растр, то для формирования выделенной области пикселей можно воспользоваться одним инструментом «Область» или «Лассо».
- 4 На панели инструментов выделите растровый инструмент рисования.
- 5 Установите параметры инструмента в Инспекторе свойств.
- 6 Рисуйте на пустой маске, не отменяя ее выделения. В тех областях, где производится рисование, нижележащий маскируемый объект будет скрыт.



Изображение с наложенной маской



Маска, как она отображается на панели «Слой»

Маскирование объектов с помощью команд «Показать» и «Скрыть»

Подменю «Изменение» > «Маска» содержит несколько параметров, которые предназначены для наложения на объекты пустых растровых масок.

Показать все К объекту применяется пустая прозрачная маска, открывающая весь объект. Для получения того же эффекта на панели «Слой» нажмите кнопку «Добавить маску».

Скрыть все К объекту применяется пустая непрозрачная маска, скрывающая весь объект.

Показать выделение Может использоваться, только когда выделена область пикселей. Команда «Показать выделение» применяет к объекту прозрачную пиксельную маску по текущей выделенной области. Остальные пиксели растрового объекта будут скрыты. Чтобы получить тот же эффект, выделите область пикселей и нажмите кнопку «Добавить маску».

Скрыть выделение Может использоваться, только когда выделена область пикселей. Команда «Скрыть выделение» применяет к объекту непрозрачную пиксельную маску по текущей выделенной области.

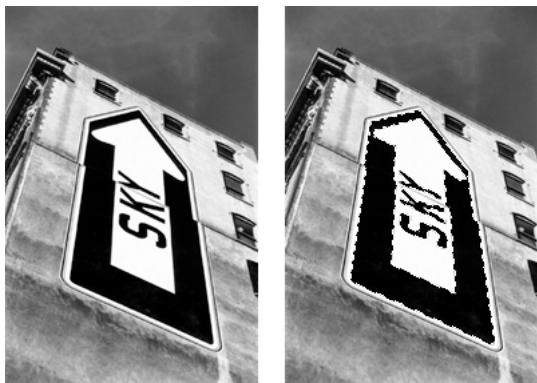
Остальные пиксели растрового объекта будут отображены. Для получения того же эффекта выделите область пикселей и нажмите кнопку «Добавить маску», удерживая нажатой клавишу «Alt» (Windows) или «Option» (Macintosh).

Использование команд «Показать все» и «Скрыть все» для создания маски

- 1 Выделите объект, на который должна быть наложена маска.
- 2 Чтобы показать объект, выберите «Изменение» > «Маска» > «Показать все». Чтобы скрыть его, выберите «Изменение» > «Маска» > «Скрыть все».
- 3 Выберите инструмент «Рисование» в области «Растровый» панели «Инструменты».
- 4 Установите параметры инструмента в Инспекторе свойств.
Если применена маска «Скрыть все», то необходимо выбрать цвет, отличный от черного.
- 5 Рисуйте на пустой маске. В участках рисования нижележащий маскируемый объект будет либо скрыт, либо показан – это зависит от типа примененной к нему маски.

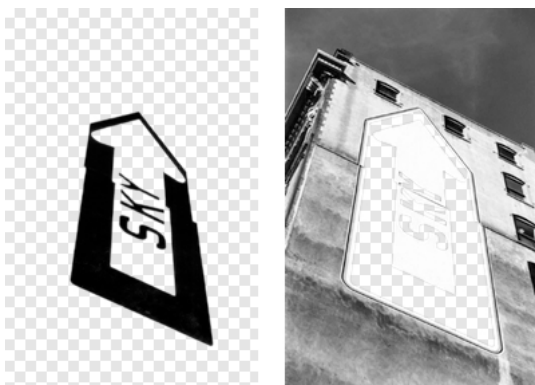
Использование команд «Показать выделение» и «Скрыть выделение» для создания маски

- 1 На панели «Инструменты» выберите инструмент «Область», «Лассо» или «Волшебная палочка».
- 2 Выделите пиксели на растре.



Исходное изображение. Пиксели, выделенные инструментом «Волшебная палочка»

- 3 Чтобы показать область, определенную выделением пикселей, выберите «Изменение» > «Маска» > «Показать выделение». Чтобы скрыть ее, выберите «Изменение» > «Маска» > «Скрыть все».



Результаты выполнения команд «Показать выделение» и «Скрыть выделение»

Растровая маска применяется по области, определяемой выделенными пикселями. Дальнейшее редактирование маски для показа или скрытия оставшихся пикселей маскируемого объекта можно произвести с помощью растровых инструментов.

Об импорте и экспорте слой-масок Photoshop

Программа Photoshop предусматривает возможность маскирования изображений с помощью слой-масок или сгруппированных слоев. Fireworks позволяет импортировать изображения, в которых применяются слой-маски, без потери возможности их редактирования. Слой-маски импортируются как растровые маски.

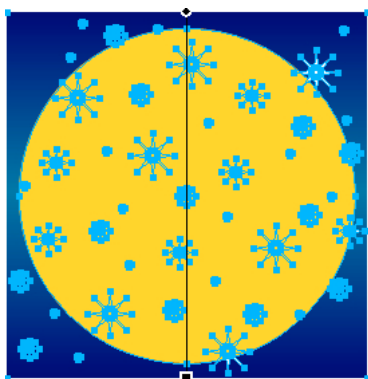
Маски Fireworks тоже могут быть экспортированы в Photoshop. Они преобразуются в слой-маски Photoshop. Если маскируемые объекты включают в себя текст и требуется сохранить возможность его редактирования в программе Photoshop, необходимо при экспорте выбрать параметр «Приоритет возможностей перед внешним видом».

Примечание. Если текст используется в качестве маскирующего объекта, он будет преобразован в растр и после импорта в Photoshop уже не будет доступен для редактирования.

Группирование объектов для создания маски

При группировании двух или более объектов для создания маски самый верхний объект становится маскирующим объектом. Тип верхнего объекта определяет тип маски (векторная или растровая).

- 1 Удерживая нажатой клавишу «Shift», щелкните два или более перекрывающихся объекта.



Объекты могут находиться на разных слоях.

- 2 Выберите меню «Изменение» > «Маска» > «Сгруппировать как маску».



Выбор и перемещение масок

Выделение масок и маскируемых объектов с помощью миниатюр

На панели «Слой» миниатюры позволяют выделять и редактировать только маску или только маскируемые объекты, не затрагивая другие объекты.

При выделении миниатюры маски ее значок появляется рядом с ней в панели «Слой». Инспектор свойств отображает свойства маски, которые можно редактировать.

- Чтобы выделить маску, нажмите ее миниатюру на панели «Слой».
- Чтобы выделить маскируемый объект, нажмите его миниатюру на панели «Слой».

Выделение масок и маскируемых объектов с помощью инструмента «Выделение в группе»

С помощью инструмента «Выделение в группе» производится выделение на холсте отдельных масок и маскируемых объектов, при этом другие компоненты маски не выделяются. В Инспекторе свойств отображаются свойства выбранного объекта.

- ❖ Выбрав инструмент «Выделение в группе», щелкните объект на холсте.

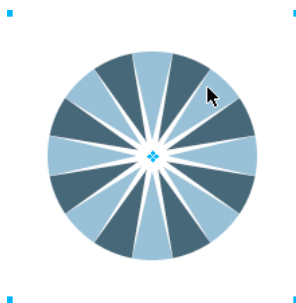
Перемещение масок и маскируемых объектов

Положение масок и маскируемых объектов может быть изменено. Они перемещаются как вместе, так и по отдельности.

Перемещение маски вместе с маскируемыми объектами

- 1 С помощью инструмента «Указатель» выделите маску на холсте.

- 2 Перетяните маску на новое место, но не перетягивайте маркер выделения, если маскируемый объект необходимо переместить отдельно от самой маски.



Перемещение маски и маскируемых объектов независимо друг от друга посредством отмены связи

- 1 На панели «Слой» щелкните на маске значок связи.

В результате этого связь между масками и маскируемыми объектами будет отменена и их можно будет перемещать независимо друг от друга.

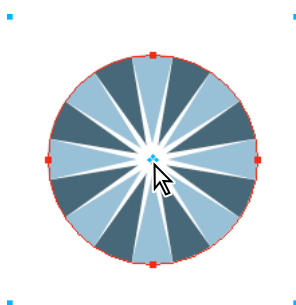
- 2 Выделите миниатюру маски или маскируемого объекта.
- 3 Перетяните объект или объекты по холсту при помощи инструмента «Выделение».

Примечание. Если выделено несколько маскируемых объектов, то все они перемещаются одновременно.

- 4 Чтобы восстановить связь маскированных объектов, щелкните между миниатюрами маски в панели «Слой».

Перемещение маски независимо от других объектов с помощью маркера выделения

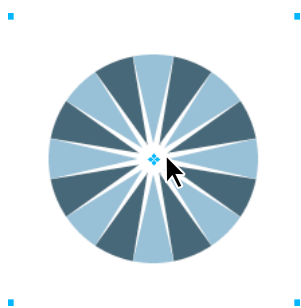
- 1 С помощью инструмента «Указатель» выделите маску на холсте.
- 2 Выделите инструмент «Выделение в группе» и перетяните маркер перемещения маски на новое местоположение.



Перемещение маскируемых объектов независимо от маски с помощью маркера выделения

- 1 С помощью инструмента «Указатель» выделите маску на холсте.
- 2 Перетяните маркер выделения на новое местоположение.

Объекты перемещаются, а положение маски при этом не изменяется.



Примечание. Если маскируемых объектов больше одного, то все маскируемые объекты перемещаются одновременно.

Перемещение маскируемых объектов независимо друг от друга

- ❖ Щелкните объект инструментом «Выделение в группе», чтобы выделить его, и затем перетяните этот объект.

Это единственный способ выделить и переместить отдельный маскируемый объект, не перемещая все остальные маскируемые объекты.

Редактирование масок

Изменение положения, формы и цвета маски позволяет изменять степень видимости маскируемых объектов. Кроме того, может быть изменен тип маски и способ ее применения. Также маски можно заменить, заблокировать и удалить. Результаты редактирования маски немедленно отображаются в миниатюре на панели «Слой», даже если сам маскирующий объект на холсте не виден.

Маскируемые объекты также доступны для изменения. Их переупорядочивание может производиться без перемещения маски. Кроме того, к существующей группе могут быть добавлены другие маскируемые объекты.

Изменение формы выделенной маски

- ❖ Выполните одно из следующих действий.
 - Рисуйте на растровой маске с помощью одного из растровых инструментов рисования.
 - Переместите точки векторного маскирующего объекта с помощью инструмента «Выделение в группе».

Изменение цвета выделенной маски

- Для растровых масок градаций серого используйте растровые инструменты рисования на маске с применением различных цветовых значений градаций серого.
- Для векторных масок градаций серого изменяйте цвет маскирующего объекта.

Примечание. Пользуйтесь более светлыми цветами для отображения маскируемых объектов и более темными – для скрытия маскируемых объектов.

Добавление маскирующих объектов в маску

- 1 Выберите меню «Редактирование» > «Вырезать», чтобы вырезать выделенный объект или объекты, которые необходимо добавить.
- 2 Выделите миниатюру маскируемого объекта на панели «Слой».

- 3 Выберите меню «Редактирование» > «Вставить как маску».
- 4 В ответ на запрос о необходимости замены или добавления существующей маски выберите «Добавить».

Изменение маски с помощью инструментов трансформации

- 1 С помощью инструмента «Указатель» выделите маску на холсте.
- 2 Примените к маске трансформацию с помощью инструмента трансформации или команды меню «Изменение» > подменю «Трансформирование».

Трансформация может применяться только к маскирующему объекту. Для этого нужно сначала отменить на панели «Слои» связь между маской и маскируемыми объектами, а затем выполнить трансформацию.

Добавление маскируемых объектов к маскируемой области выделения

- 1 Выберите меню «Редактирование» > «Вырезать», чтобы вырезать выделенный объект или объекты, которые необходимо добавить.
- 2 Выделите миниатюру маскируемого объекта на панели «Слои».
- 3 Выберите меню «Редактирование» > «Вставить внутрь».

Примечание. Если команда «Вставить внутрь» применяется к существующей маске, то заливка и обводка маскирующего объекта не будут отображаться, если исходная маска не была применена с использованием обводки и заливки.

Замена маски

- 1 Чтобы вырезать выделенный объект или объекты, которые должны использоваться в качестве маски, выберите меню «Редактирование» > «Вырезать».
- 2 На панели «Слои» выделите миниатюру маскируемого объекта и выберите меню «Редактирование» > «Вставить как маску».
- 3 В ответ на запрос о необходимости замены или добавления существующей маски выберите «Заменить».

Включение и отключение выбранной маски

При отключении маски она будет временно скрыта.

- ❖ Выполните одно из следующих действий.
 - В меню «Параметры» панели «Слои» выберите «Отключить маскирование» или «Использовать маску».
 - Выберите меню «Изменение» > «Маска» > «Отключить маскирование» или «Изменение» > «Маска» > «Использовать маску».

При отключении маски на ее миниатюре появляется красный значок «X». Щелкнув этот значок, маску можно включить.

Удаление выделенной маски

При удалении маска исчезает без возможности восстановления.

- 1 Выполните одно из следующих действий.
 - В меню «Параметры» панели «Оптимизировать» выделите «Сохранить параметры».
 - Выберите меню «Изменение» > «Маска» > «Удалить маску».
 - Перетащите миниатюру маски на значок папки «Мусор» на панели «Слои».

- 2 Перед удалением маски необходимо решить, должен ли быть применен эффект маски к маскируемым объектам.

Применить Внесенные в объект изменения сохраняются, но маска будет недоступна для редактирования. Если маскируемый объект относится к категории векторных, то маска и векторный объект преобразуются в растровое изображение.

Отменить Внесенные изменения отменяются, а объект вновь обретает исходную форму.

Отмена Операция удаления прекращается, и маска сохраняется.

Изменение способа применения маски

Когда маска выделена, Инспектор свойств предоставляет пользователю возможность изменить способ ее применения. Если Инспектор свойств свернут, нажмите стрелку разворачивания, чтобы отобразить все свойства.

По умолчанию векторные маски применяются с использованием очертаний контура. Отображение заливки и обводки маски дает тот же результат при создании маски, что и использование команды «Вставить внутрь».



Векторная маска, применяемая с использованием очертаний контура, когда установлен параметр «Показывать заливку и обводку»

Растровая маска с применением альфа-канала позволяет создать маску, по виду похожую на векторную, которая будет использоваться с применением очертаний контура. Прозрачность маскирующего объекта влияет на видимость маскируемого объекта.



Растровая маска, применяемая с использованием альфа-канала

Как векторные, так и растровые маски могут применяться с использованием градаций серого. Яркость пикселей маски определяет степень отображения маскируемого объекта. Светлые пиксели показывают маскируемый объект, тогда как темные пиксели скрывают изображение и показывают фон. Такой метод создает интересные эффекты, если маскирующий объект содержит узор или градиентную заливку.



Векторная маска с узором градиентной заливки, применяемая с использованием градаций серого

Векторные маски можно преобразовывать в растровые, однако преобразовать растровые маски в векторные невозможно.

Применение векторной маски с использованием очертаний контура

- ❖ Выделив векторную маску, выберите в Инспекторе свойств параметр «Очертания контура».

Отображение заливки и обводки маски

- ❖ Выделив векторную маску, которая была применена с использованием очертаний контура, в окне Инспектора свойств установите флажок «Показывать заливку и обводку».

Применение растровой маски с использованием альфа-канала

- ❖ Выделив растровую маску, выберите в окне Инспектора свойств параметр «Альфа-канал».

Применение векторной и растровой маски с использованием градаций серого

- ❖ Выделив маску, выберите в окне Инспектора свойств параметр «Вид градаций серого».

Преобразование векторной маски в растровую

- 1 На панели «Слои» выделите миниатюру маскирующего объекта.
- 2 Выберите меню «Изменение» > «Свести выделенные объекты».

Наложение и прозрачность

Совмещение – это процесс изменения прозрачности или цветовое взаимодействие двух или нескольких наложенных друг на друга объектов. В программе Fireworks режимы наложения дают возможность создавать совмещенные изображения.

О режимах наложения

При выборе пользователем режима наложения Fireworks применяет его к выделенным объектам во всей их полноте. Расположенные в одном документе или на одном слое объекты могут иметь режимы наложения, отличные от режимов других объектов, размещенных в том же документе или на том же слое.

Когда объекты с различными режимами наложения объединяются в группы, режимы наложения отдельных объектов заменяются режимом наложения группы. При разгруппировании объектов режим наложения для каждого объекта восстанавливается.

Примечание. Режимы наложения для символа игнорируются при выходе из режима редактирования символа.

Элементы в режиме наложения

Накладываемый цвет Цвет, к которому применяется режим наложения.

Непрозрачность Степень прозрачности, к которой применяется режим наложения.

Базовый цвет Цвет пикселей под накладываемым цветом.

Результирующий цвет Результат эффекта наложения на основной цвет.

Режимы наложения

Режим наложения цветового тона, насыщенности и цвета работает так же, как и в программе Photoshop. Дополнительную информацию о режимах наложения см. в [статье Джима Баббиджа \(Jim Babbage\)](#) о режимах наложения.

Нормальный Режим наложения не применяется.

Растворение Произвольно выбираются цвета между текущим и фоновым слоем, что в результате дает эффект наложения.

Замена темным В качестве результирующего из двух цветов – накладываемого цвета и базового цвета – выбирается более темный. В этом режиме заменяются только те пиксели, яркость которых выше, чем у накладываемого цвета.

Умножение Умножает основной цвет на накладываемый, что в результате дает более темные цвета.

Затемнение основы Затемняет базовый цвет в каждом канале, чтобы отразить накладываемый цвет путем повышения контрастности. Смешивание с белым цветом не приводит к появлению каких-либо изменений.

Линейное затемнение Исследуется каждый канал текущего и фонового слоев. Яркость цвета фона снижается, и он становится темнее, отражая накладываемый цвет. Общий эффект сводится к тому, что изображение становится темнее. Нейтральным цветом является белый, поэтому, когда линейное затемнение применяется к белому цвету, оно не имеет эффекта.

Замена светлым В качестве результирующего из двух цветов – накладываемого цвета и базового цвета – выбирается более светлый. В этом режиме заменяются только те пиксели, яркость которых ниже, чем у накладываемого цвета.

Осветление Умножает цвет, обратный накладываемому, на основной цвет, что дает эффект осветления.

Осветление основы Повышает яркость базового цвета, чтобы отразить накладываемый цвет путем снижения контрастности. Смешивание с черным цветом не приводит к каким-либо изменениям.

Линейное осветление Исследуется каждый канал текущего и фонового слоев. Яркость цвета фона повышается, и он становится светлее, отражая накладываемый цвет. Общий эффект сводится к тому, что изображение становится светлее. Нейтральным цветом является черный, поэтому, когда линейное осветление применяется к черному цвету, оно не имеет эффекта.

Перекрытие В этом режиме цвета умножаются или освещаются в зависимости от базового цвета. Узоры или цвета перекрывают существующие пиксели, оставляя неизменными светлые и темные участки базового цвета. Базовый цвет не заменяется, а смешивается с накладываемым цветом, чтобы отразить яркость или затемненность первоначального цвета.

Рассеянный свет В зависимости от основного цвета делает цвета темнее или светлее. Эффект напоминает сияние рассеянного светового пятна на изображении. Если накладываемый цвет (источник света) светлее, чем 50-процентный серый, изображение освещается, как будто его осветили. Если накладываемый цвет темнее, чем 50-процентный серый, изображение темнеет, как будто его закоптили. Изображения с полностью белым или полностью черным цветом создают отчетливые яркие и темные зоны, которые не будут полностью белыми или полностью черными.

Направленный свет В зависимости от совмещенного цвета перемножает или осветляет цвета. Эффект напоминает сияние резкого светового пятна на изображении. Если накладываемый цвет (источник света) светлее, чем 50-процентный серый, изображение светлеет, как будто его осветили. Этот эффект может применяться для добавления светлых участков к изображению. Если накладываемый цвет темнее, чем 50-процентный серый, изображение темнеет, как будто его усилили. Этот эффект может применяться для добавления темных участков к изображению. Рисование чисто черным или чисто белым цветом приводит к получению чисто черного или чисто белого цвета.

Яркий свет Режим наложения, повышающий уровень контраста. Сочетает эффекты режимов «Затемнение основы» и «Осветление основы». Если накладываемый цвет темнее среднего тона серого, изображение затемняется или выжигается путем повышения контрастности. В других случаях изображение осветляется или комбинируется путем снижения уровня контрастности.

Линейный свет Сочетание эффектов «Линейное затемнение» и «Линейное осветление», регулирующее яркость. Если цвет слоя наложения темнее, чем средний тон серого, «Линейный свет» снижает яркость изображения. В противном случае, «Линейный свет» увеличивает яркость изображения.

Точечный свет Заменяет цвет в зависимости от накладываемого цвета. Если накладываемый цвет светлее, чем 50% серый, то заменяются те пиксели, которые темнее накладываемого цвета. Если накладываемый цвет темнее, чем 50% серый, то заменяются те пиксели, которые светлее накладываемого цвета.

Жесткое смешение Сводит цветовую гамму изображения к восьми чистым цветам.

Разница Вычитает накладываемый цвет из базового цвета или базовый цвет из накладываемого. Менее яркий цвет вычитается из более яркого.

Исключение Создает эффект, напоминающий режим «Разница», но с меньшей контрастностью. Смешивание с белым цветом приводит к инвертированию значений базового цвета. Смешивание с черным цветом не приводит к каким-либо изменениям.

Цветовой тон Создает результирующий цвет, сочетающий значение цветового тона накладываемого цвета со светимостью и насыщенностью базового цвета.

Насыщенность Создает результирующий цвет, сочетающий насыщенность накладываемого цвета со светимостью и цветовым тоном базового цвета.

Цвет Создает результирующий цвет путем сочетания цветового тона и насыщенности накладываемого цвета со светимостью базового цвета. Этот режим сохраняет уровни серого цвета для окрашивания монохромных изображений и тонирования цветных.

Свечение Сочетает светимость накладываемого цвета с цветовым тоном и насыщенностью базового цвета.















Инверсия Инвертирует основной цвет.

Оттенок Добавляет серый цвет в базовый.

Стереть Удаляет все пиксели основного цвета, в том числе в фоновом изображении.

Общую информацию и примеры режимов наложения—в частности, режимы наложения Photoshop—см. на веб-сайте: www.pegtop.net/delphi/articles/blendmodes/.

Примеры режимов наложения

 <i>Исходное изображение</i>	 <i>Нормальный</i>	 <i>Умножение</i>
 <i>Осветление</i>	 <i>Замена темным</i>	 <i>Замена светлым</i>
 <i>Разница</i>	 <i>Цветовой тон</i>	 <i>Насыщенность</i>
 <i>Цвет</i>	 <i>Свечение</i>	 <i>Инверсия</i>
 <i>Оттенок</i>	 <i>Стереть</i>	

Настройка непрозрачности и применение режимов наложения

Изменение уровня непрозрачности и режима наложения для выделенных объектов производится при помощи Инспектора свойств или панели «Слой». При значении параметра «Непрозрачность», равном 100, объект отображается как совершенно непрозрачный. При значении, равном 0 (нулю), объект является абсолютно прозрачным.

Режим наложения и уровень непрозрачности можно задать до начала рисования объекта.

Указание режима наложения и уровня непрозрачности до начала рисования объекта

- ❖ Выбрав на панели «Инструменты» нужный инструмент, задайте параметры наложения и непрозрачности в окне Инспектора свойств.

Примечание. При работе с некоторыми инструментами параметры наложения и непрозрачности недоступны.

Установка режима наложения и уровня непрозрачности для существующих объектов

- 1 Из двух накладываемых друг на друга объектов выделите верхний.
- 2 Во всплывающем меню «Режим смешения» в Инспекторе свойств или на панели «Слои» выберите режим наложения.
- 3 Перетащите раскрывающийся ползунок «Непрозрачность» или введите значение в текстовом поле.

Настройка режима наложения и уровня непрозрачности по умолчанию, применяемых к объектам при их рисовании

- 1 Выберите меню «Выделение» > «Отменить выделение», чтобы избежать непреднамеренного применения режима наложения и уровня непрозрачности.
- 2 Выбрав векторный или растровый инструмент для рисования, задайте режим наложения и уровень непрозрачности в окне Инспектора свойств.

Заданные параметры наложения и непрозрачности будут по умолчанию применяться ко всем объектам, рисование которых в дальнейшем будет производиться с помощью этого инструмента.

О живом фильтре «Цвет заливки»

Живой фильтр Fireworks «Цвет заливки» позволяет настраивать цвет объекта, изменяя прозрачность и режим наложения объекта. Этот фильтр называется «Цвет заливки» и производит такой же эффект, как наложение на объект другого объекта, имеющего другой уровень непрозрачности и режим наложения.

Глава 11. Использование стилей, символов и URL-адресов

В программе Adobe® Fireworks® имеется три панели, позволяющие сохранять и повторно использовать стили, символы и URL-адреса. Стили сохраняются на панели «Стили», символы для текущего документа - на панели «Библиотека документа», а URL-адреса - на панели «URL-адрес». По умолчанию все три панели объединены в группу «Ресурсы».

Видеопособие по использованию стилей и символов в Fireworks см. по адресу www.adobe.com/go/lrvid4033_fw.

Стили

Набор заданных атрибутов заливки, обводки, фильтров и текстовых атрибутов можно сохранить для повторного использования, создав стиль. При применении стиля к объекту последний приобретает характеристики данного стиля.

Примечание. Растровые объекты получают в стиле только атрибуты фильтра.



Программа Fireworks содержит множество стандартных стилей. Пользователь может добавлять, редактировать и удалять стили. На DVD-диске Fireworks, а также на веб-сайте Adobe содержится множество дополнительных стандартных стилей, которые могут быть импортированы в программу Fireworks. Кроме того, поддерживается экспорт стилей для использования совместно с другими пользователями Fireworks и их импорт из других документов Fireworks.

Применение стиля

При помощи панели «Стили» можно создавать, сохранять и применять самые разные стили к объектам, тексту, группам и автофигурам.



Для быстрого доступа к набору стилей в документе используйте меню текущих стилей в Инспекторе свойств.

- 1 Выберите на холсте объекты, к которым нужно применить стиль.
- 2 Чтобы открыть панель «Стили», выберите меню «Окно» > «Стили».
- 3 Выберите «Текущий документ» для доступа к используемым в настоящее время стилям или выберите набор стилей из всплывающего меню для доступа к заранее заданным стилям Fireworks.

Примечание. Если в документе нет стилей, панель останется пустой, пока не будет выбран хотя бы один из заданных заранее стилей.

- Щелкните стиль на панели.

Дополнительные разделы справки

- «Сохранение и импорт стилей» на странице 171
- «Редактирование или переопределение стилей» на странице 170
- «Удаление ссылки на стиль» на странице 171


Создание и удаление стилей

Стили можно создавать на основе атрибутов выделенного объекта, группы, текста или автофигуры. В стиле могут быть сохранены следующие атрибуты.

- Тип и цвет заливки, включая узоры, текстуры и атрибуты векторных градиентов - угол, положение, непрозрачность и другие.
- Тип и цвет обводки.
- Фильтры.
- Атрибуты текста, такие, как шрифт, кегль, начертание (полужирный, курсив, подчеркнутый), выравнивание, сглаживание, автокернинг, масштаб по горизонтали, трекинг и интерлиньяж.

После удаления заказной стиль не подлежит восстановлению, однако все объекты, к которым он был применен, сохраняют свои атрибуты.

Создание стиля

- Создайте или выделите векторный объект, текст, группу или автофигуру с необходимыми атрибутами обводки, заливки, фильтра или текста.
- Нажмите кнопку «Новый стиль»  в нижней части панели «Стили» или в Инспекторе свойств.
- Выберите атрибуты стиля.

Примечание. Чтобы сохранить прочие текстовые атрибуты, используйте параметр «Текст другой».

- Присвойте стилю имя и нажмите кнопку «ОК».

Переименование стиля

- Выделите стиль на панели «Стили».
- В меню «Параметры» панели «Стили» выберите «Переименовать стиль».
- Введите новое имя стиля и нажмите кнопку «ОК».


Создание нового стиля на основе существующего

- Примените существующий стиль к выделенному объекту.
- Измените атрибуты объекта.
- Сохраните атрибуты, создав стиль.

Удаление стиля

1 Выделите стиль на панели «Стили».

Чтобы выделить несколько стилей, щелкните первый и последний из них, удерживая нажатой клавишу «Shift». Чтобы выделить несколько несмежных стилей, щелкайте их, удерживая нажатой клавишу «Control» (Windows) или «Command» (Mac OS).

2 Нажмите кнопку «Удалить стиль» .

Чтобы вернуть предыдущее состояние объекта, выполните одно из следующих действий:

- Отмените применение стиля.
- Вручную отредактируйте атрибуты, установите для них те значения, которые были заданы до применения стиля.

При необходимости вы можете создать стиль по умолчанию, который устанавливает для свойств объекта значения Fireworks по умолчанию. Создайте объект, выберите и сохраните его в качестве нового стиля. При этом убедитесь, что в диалоговом окне «Новый стиль» сняты все флажки. «Пустой» стиль или стиль «по умолчанию» сбрасывает все атрибуты, заданные другим стилем, но не возвращает предыдущий внешний вид объекта.

Редактирование или переопределение стилей

Редактирование стилей для включения и выключения определенных функций, таких как заливка или обводка. Переопределение стилей для изменения содержащихся в них стилях.

При редактировании или переопределении стиля все содержащиеся объекты обновляются автоматически. Можно также удалить связь между выбранными объектами и стилями (см. «Удаление ссылки на стиль» на странице 171).

Дополнительные разделы справки

«[Редактирование и настройка живых фильтров](#)» на странице 142

Редактирование стиля

- 1 Выберите меню «Выделить» > «Отменить выделение», чтобы отменить выделение всех выделенных объектов на холсте.
- 2 Дважды щелкните стиль на панели «Стили».
- 3 В диалоговом окне «Редактирование стиля» выберите или отмените выбор атрибутов.
- 4 Чтобы применить изменения к стилю, нажмите кнопку «ОК».

Переопределение стиля

- 1 Выберите на холсте объект, использующий стиль.
- 2 В Инспекторе свойств измените примененные фильтры, затем щелкните кнопку «Переопределить стиль».

Примечание. При переопределении стиля из группы переопределяются только эффекты. Все атрибуты пути игнорируются.



Для быстрой замены одного стиля другим из стилей текущего документа при нажатой клавише «Alt» (для Windows) или «Option» (для Mac OS) перетяните один стиль на другой в панели «Стили».

Сохранение и импорт стилей

Чтобы сберечь время и сохранить единообразие, можно использовать стили совместно путем экспорта их для других пользователей.

Сохранение библиотеки стилей

Можно сохранять созданные или отредактированные стили в виде библиотеки стилей. Имена стилей выводятся в алфавитном порядке. Стили можно также применять к группам, автофигурам и символам.

- 1 В меню «Параметры» панели «Стили» выберите «Сохранить библиотеку стилей».
- 2 Введите имя и расположение для библиотеки стилей.
- 3 Нажмите кнопку «Сохранить».

Импортирование стилей

- 1 В меню «Параметры» панели «Стили» выберите «Импортировать библиотеку стилей».
- 2 Выберите библиотеку стилей (*.stl) для импорта. Библиотека стилей доступна из различных документов и различных сеансов Fireworks.

Загрузка стилей в текущий документ

- 1 В меню «Параметры» панели «Стили» выберите «Загрузить стиль».
- 2 Выберите библиотеку стилей (*.stl), которую нужно загрузить в текущий документ. Загруженные стили доступны в текущем документе.

Изменение размера значка стиля

- ❖ Чтобы изменить размер значков предварительного просмотра стилей, выберите «Крупные значки» в меню «Параметры» панели «Стили» для переключения между крупными и мелкими значками предварительного просмотра.

Копирование атрибутов одного объекта в другой без применения стиля

- 1 Выделите объект, атрибуты которого нужно скопировать.
- 2 В меню «Редактирование» выберите пункт «Копировать».
- 3 Отмените выделение исходного объекта, затем выберите объекты, к которым требуется применить новые атрибуты.
- 4 Выберите меню «Редактирование» > «Вставить атрибуты».

Удаление ссылки на стиль

Связь между объектом и стилем, который к нему применен, можно отменить. При этом объект сохраняет прежние атрибуты, но больше не изменяется при изменении стиля.

- 1 Выберите объект, к которому применен стиль.
- 2 В правой нижней части Инспектора свойств нажмите кнопку «Отменить связь со стилем».



Если окно Инспектора свойств свернуто, выберите команду «Отменить связь со стилем» в меню палитры «Стили».

Удаление перекрытия стилей с объектов

- 1 Выделите объекты, измененные после применения стиля.
- 2 Выберите пункт «Удалить перекрытия» в меню «Параметры» на панели «История».

Выделение неиспользуемых стилей в текущем документе

- ❖ В меню «Параметры» панели «Стили» выберите «Выделить неиспользуемые стили».

Создание дубликата стиля

- 1 Выделите стиль на панели «Стили».
- 2 В меню «Параметры» панели «Стили» выберите «Дубликат стиля».

Символы

Графические элементы, которые могут использоваться повторно, называются в Fireworks символами. В Fireworks существует три типа символов: графические, анимационные и кнопки. При редактировании исходного *символьного объекта* копируемые экземпляры автоматически меняются, отображая редактируемый символ (если связь между двумя объектами не удалена).

Символы особенно полезны при необходимости создания кнопок и анимированных объектов для нескольких сайтов одновременно.

Дополнительную информацию о символах см. в документе [Подробное описание стилей и символов](#) на сайте Центра разработчиков.

Дополнительные разделы справки

«Создание символов кнопок» на странице 205

«Создание символов анимации» на странице 231

Создание символа

Символы могут быть созданы на основе объекта, текстового блока или группы и затем сохранены в одной из папок на вкладке «Общая библиотека» панели «Ресурсы». Здесь символы можно редактировать и вставлять их в документы.

Создание символа на основе выбранного объекта

- 1 Выделите объект и выберите меню «Изменение» > «Символ» > «Преобразовать в символ».
- 2 Введите имя для символа в текстовом поле «Имя».
- 3 Выберите тип символа.
- 4 Чтобы масштабировать значок с сохранением его пропорций, выберите параметр «Включить 9-фрагментные направляющие масштабирования» (см. «9-фрагментное масштабирование» на странице 53).
- 5 Чтобы сохранить символ для использования в различных документах, установите флажок «Сохранить в общую библиотеку».
- 6 Нажмите кнопку «ОК», чтобы сохранить символ.

Выделенный объект становится экземпляром символа, а в окне Инспектора свойств отображаются параметры символа.

Создание символа обычным способом

- 1 Выполните одно из следующих действий.
 - Выберите пункт меню «Редактирование» > «Вставить» > «Новый символ».
 - В меню «Параметры» панели «Библиотека документа» выберите пункт «Новый символ».
- 2 Выберите тип символа.
- 3 Чтобы использовать 9-фрагментные направляющие масштабирования для масштабирования символа установите флажок «Включить 9-фрагментные направляющие масштабирования» и щелкните «ОК».
- 4 Создание символа с использованием инструментов панели «Инструменты».

Размещение экземпляра символа

- ❖ Перетащите символ с панели «Библиотека документа» в текущий документ.



Экземпляр символа на холсте

Редактирование символа и всех его экземпляров


При редактировании символа все связанные экземпляры обновляются автоматически, отражая большую часть изменений. Однако некоторые свойства остаются независимыми. Дополнительную информацию см. в разделе «[Редактирование отдельных экземпляров символа](#)» на странице 174.

При разбивке символа графические объекты группируются по умолчанию. Разгруппируйте графические объекты (кнопки, полосы прокрутки и др.), чтобы редактировать их. Затем можно повторно сгруппировать графические объекты и преобразовать их в символ. Если не сгруппировать графические объекты перед преобразованием, отдельные графические объекты в символе становятся редактируемыми.

Редактирование символа

- 1 Чтобы включить режим редактирования символов, выполните одно из следующих действий:
 - Дважды щелкните на холсте экземпляр символа.
 - Выделите экземпляр и выберите меню «Изменение» > «Символ» > «Редактировать символ».
 - На панели «Библиотека документа» дважды нажмите значок символа.
 - (Только для анимационных символов) Щелкните кнопку «Редактировать» в диалоговом окне «Анимировать».
- 2 Измените символ.

Примечание. Если выделенный символ не поддерживает 9-фрагментное масштабирование, его можно редактировать внутри самого контекста. Можно выбрать «Изменение» > «Символ» > «Редактировать символ».

 Используйте 9-фрагментные направляющие масштабирования, чтобы не допустить искажения при масштабировании символа (см. «9-фрагментное масштабирование» на странице 53).

Переключение с редактирования символа на редактирование страницы

При редактировании символа панель документа переключается в режим редактирования символов. В этом режиме остальные объекты на холсте затемняются, облегчая быстрое изменение символов в контексте всей страницы (единственным исключением являются отображаемые отдельно символы с 9-фрагментным масштабированием).

Чтобы переключиться из режима редактирования символа в режим редактирования страницы, выполните одно из следующих действий:

- Дважды щелкните пустую область холста.
- На панели в верхней части документа щелкните значок страницы или стрелку «Назад» (если символ является вложенным, панель также предоставляет доступ к символу-контейнеру).

Переименование символа

- 1 На панели «Библиотека документа» дважды нажмите имя символа.
- 2 В диалоговом окне «Преобразовать в символ» измените название и щелкните «ОК».

Создание дубликата символа

- 1 На панели «Библиотека документа» выберите символ.
- 2 В меню «Параметры» панели «Библиотека документа» выберите пункт «Создать дубликат».
- 3 При необходимости измените имя и тип дубликата, затем нажмите кнопку «ОК».

Изменение типа символа

- 1 Дважды щелкните имя символа на панели «Библиотека».
- 2 Выберите другое значение параметра «Тип».

Выделение всех неиспользуемых символов на панели «Библиотека документа»

- ❖ В меню «Параметры» панели «Библиотека документа» выберите пункт «Выбрать неиспользуемые элементы».

Удаление символа и всех его экземпляров

- ❖ На панели «Библиотека документа» перетащите символ на значок корзины.

Замена символа

- 1 Щелкните правой кнопкой мыши символ на холсте и выберите «Заменить символ».
- 2 В диалоговом окне «Заменить символ» выберите другой символ из библиотеки документа и нажмите «ОК».

Редактирование отдельных экземпляров символа

При двойном щелчке на экземпляре с целью его редактирования фактически происходит редактирование самого символа. Чтобы изменить только текущий экземпляр символа, необходимо разорвать связь между этим экземпляром и символом. При этом удаляется отношение между ними. Последующее редактирование символа не будет отражаться на бывшем экземпляре.

Символы кнопок обладают некоторыми функциями, позволяющими сохранять связь между символом и экземпляром при назначении уникального текста кнопки и адресов URL для каждого экземпляра.

Чтобы настроить поведение JavaScript в отношении составных символов, отредактируйте значения на панели «Свойства символа». Чтобы добавить настраиваемые свойства в эту панель, необходимо отредактировать файл JavaScript, связанный с символом.

Примечание. Невозможно настроить атрибуты высоты и ширины для компонента, использующего JavaScript.

Удаление связей символа

- 1 Выделите экземпляр.
- 2 Выберите меню «Изменение» > «Символ» > «Разбить».

Выделенный экземпляр превращается в группу. Теперь символ на панели «Библиотека документа» уже не связан с этой группой. После отделения от символа бывший экземпляр кнопки теряет свои характеристики символа кнопки, а бывший экземпляр анимации теряет свои характеристики символа анимации.

Редактирование экземпляра без удаления связи символа

- 1 Выделите экземпляр.
- 2 Измените свойства экземпляра в Инспекторе свойств.

Эти свойства экземпляра можно изменить, не оказывая влияния на символ и на другие экземпляры:

- Режим наложения
- Непрозрачность
- Фильтры
- Ширина и высота
- Координаты x и y

Создание и использование составных символов

Составные символы – это графические символы с поддержкой интеллектуального масштабирования и возможностью придания им дополнительных атрибутов посредством файла JavaScript (JSF). Они также называются расширенными символами. Изменение экземпляра с помощью панели «Свойства» влияет на символ и все прочие экземпляры. Однако изменение параметров на панели «Свойства символа» («Окно» > «Свойства символа») влияет только на выбранный экземпляр.

В Fireworks содержится библиотека готовых составных символов; эти символы можно настраивать, чтобы обеспечить их соответствие оформлению конкретного веб-сайта или интерфейса пользователя.


Добавление составного символа в документ

- 1 Выберите общую библиотеку в меню «Окно».
- 2 Чтобы использовать символ, перетяните его с панели «Общая библиотека» на холст документа Fireworks.

Настройка свойств составных символов

- 1 Выберите символ на холсте.

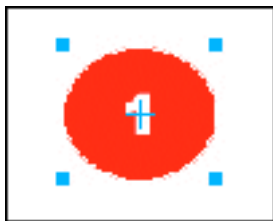
- 2 На панели «Свойства символа» («Окно» > «Свойства символа») настройте такие параметры, как состояние, метка и цвет.

 Чтобы создать интерактивные кнопки для HTML-файлов и программных прототипов, обратитесь к разделу «Интерактивные фрагменты» на странице 190.

Создание составного символа

Дополнительную информацию см. в статье [Использование расширенных символов в Fireworks](#) или в видеоруководстве на www.wonderhowto.com.

- 1 Создайте объект с атрибутами, которые требуется настроить.



Например, для символа будет настраиваться цвет и номер маркера.

- 2 При создании объекта производится настройка имен функций, которые должны стать изменяемыми. Они вводятся на панели «Слои». Задайте для текстового слоя имя «Label» с заглавной буквы. Это имя используется в файле JavaScript.

Примечание. Чтобы не допустить ошибок JavaScript, имена функций не должны содержать пробелов. Например, следует использовать имя «number_label», а не «number label».

- 3 Выделите объект и выберите меню «Изменение» > «Символ» > «Преобразовать в символ».
 - 4 Введите имя для символа в текстовом поле «Имя».
 - 5 Выберите «Графика» в качестве типа символа, выберите «Сохранить в общую библиотеку» и нажмите «ОК».
 - 6 При появлении приглашения сохраните новый символ в используемой по умолчанию папке «Пользовательские символы», либо создайте другую папку на том же уровне, что и папка по умолчанию.
- Примечание.** Составные символы должны сохраняться в подпапке папки Common Library.
- После сохранения символ удаляется с холста и появляется на панели «Общая библиотека».
- 7 В меню «Команды» выберите «Создать сценарий символа».
 - 8 Нажмите кнопку обзора в правом верхнем углу панели и найдите PNG-файл символа. Местоположение по умолчанию:

- Для Microsoft® Windows® XP: <настройки пользователя>\Application Data\Adobe\Fireworks CS5\Common Library\Custom Symbols
- Для Windows Vista®: \Users\<имя пользователя>\AppData\Roaming\Adobe\Fireworks CS5\Common Library\Custom Symbols
- Для Mac® OS: <имя пользователя>/Application Support/Adobe/Fireworks CS5/Common Library/Custom Symbols

- 9 Чтобы добавить имя элемента, нажмите кнопку «плюс» (+).
- 10 В поле «Имя элемента» выберите имя настраиваемого элемента.

11 В поле «Атрибут» выберите имя настраиваемого атрибута. Например, чтобы настроить текст метки, выберите textChars.

Примечание. Дополнительную информацию о параметрах этих атрибутов см. в разделе «Расширение Fireworks».

12 В поле «Имя свойства» введите имя настраиваемого свойства, например «Метка» или «Номер». Это имя свойства отображается в панели «Свойства символа».

13 В поле «Значение» введите значение по умолчанию для свойства, используемого при первой вставке экземпляра символа в документ.

14 При необходимости добавьте дополнительные элементы.

15 Чтобы сохранить выбранные параметры, нажмите кнопку «Сохранить» и создайте файл JavaScript.

16 Чтобы перезагрузить новый символ, в меню «Параметры» панели «Общая библиотека» выберите пункт «Перезагрузить».

После создания файла JavaScript можно создать экземпляр, перетащив символ на холст. Затем можно изменить его атрибуты в панели «Свойства символа».

Примечание. Если удалить или переименовать объект, на который имеется ссылка в сценарии, на панели «Свойства символа» появляется сообщение об ошибке.

Сохранение существующего символа как составного

- 1 На панели «Библиотека документа» выделите символ.
- 2 В меню «Параметры» панели «Библиотека документа» выберите пункт «Сохранить в общую библиотеку».
- 3 Создайте файл JavaScript для управления свойствами символов.

Создание изменяемых параметров символов с помощью JavaScript

При сохранении составного символа программа Fireworks по умолчанию сохраняет файл PNG в следующих папках:

- (Windows XP) <настройки пользователя>\Application Data\Adobe\Fireworks CS5\Common Library\Custom Symbols
- (Windows Vista) \Users\<имя пользователя>\AppData\Roaming\Adobe\Fireworks CS5\Common Library\Custom Symbols
- (Mac OS) <имя пользователя>/Application Support/Adobe/Fireworks CS5/Common Library/Custom Symbols

Для создания составного символа необходимо подготовить файл JavaScript и сохранить его с расширением .JSF в той же папке и с тем же именем, что и исходный символ. Например, для файла mybutton.graphic.png файл JavaScript будет называться mybutton.jsf.

Панель «Создать сценарий для символа» позволяет пользователям, не имеющим навыков программирования, задать некоторые простые атрибуты символа, а файл JavaScript будет создан автоматически. Чтобы открыть эту панель, в меню «Команды» выберите пункт «Создать сценарий для символа».

Создание файла JavaScript

Для добавления в символ изменяемых параметров необходимо определить в файле JavaScript две функции.

- Функция `setDefaultValues()` определяет параметры, которые доступны для изменения, а также их значения по умолчанию.

- Функция `applyCurrentValues()` применяет к графическим символам значения, введенные на панели «Свойства символа».

Ниже приведен пример файла .JSF, содержащего реализацию заказного символа.

```
function setDefaultValues()
{
    var currValues = new Array();
    //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;
}
```

Чтобы получить более четкое представление о том, каким образом файл .JSF применяется для настройки свойств символа, просмотрите примеры компонентов, поставляемых вместе с программой.

Импорт и экспорт символов

На панели «Библиотека документа» хранятся символы, которые создаются в текущем документе или импортируются в него. Панель «Библиотека документа» различается для каждого документа; чтобы использовать символы из одной библиотеки в другом документе, их можно импортировать, экспортировать, копировать и перетаскивать.

Импорт одного или нескольких подготовленных символов из библиотеки символов Fireworks

Существует возможность импорта подготовленных анимационных символов, графических символов и символов кнопок, а также панелей навигации и многосимвольных тем.

- 1 Откройте документ Fireworks.
- 2 Выберите папку на панели «Общая библиотека».

Кроме того, поддерживается импорт символов из ранее экспортированных библиотечных файлов PNG, хранящихся на жестком диске, компакт-диске или в сети.

Импорт символов из другого файла в текущий документ

- 1 В меню «Параметры» панели «Библиотека документа» выберите пункт «Импортировать символы».
- 2 Перейдите в папку PNG, содержащую нужный файл, выделите его и нажмите кнопку «Открыть».
- 3 Выделите символы, которые должны быть импортированы, а затем нажмите кнопку «Импорт».

Импортированные символы появляются на панели «Библиотека документа».

Импорт символа путем перетаскивания или копирования/вставки символа

- ❖ Выполните одно из следующих действий.
 - Перетащите экземпляр символа из документа, содержащего символ, в документ назначения.
 - Скопируйте экземпляр символа в документе, содержащем символ, а затем вставьте его в документ назначения.

Символ импортируется на панель «Библиотека документа» документа назначения, сохраняя связь с символом в исходном документе.

Экспорт символов

- 1 В меню «Параметры» панели «Библиотека документа» выберите пункт «Экспортировать символы».
- 2 Выделите символы, которые должны быть экспортированы, и нажмите кнопку «Экспортировать».
- 3 Перейдите в папку, введите имя файла символа и нажмите кнопку «Сохранить».

Программа Fireworks сохраняет символы в едином файле PNG.

Обновление экспортированных символов и экземпляров в нескольких документах

Импортированные символы сохраняют связь с исходным документом символов. После редактирования исходного документа пользователь может обновить целевые документы, чтобы они отражали внесенные изменения.

- 1 В исходном документе дважды щелкните на экземпляре, либо выберите экземпляр и нажмите «Изменить» > «Символ» > «Редактировать символ».
- 2 Измените символ.

- 3 Сохраните файл.
- 4 В документе назначения выделите символ на панели «Библиотека документа».
- 5 В меню «Параметры» панели «Библиотека документа» выберите пункт «Обновить».

Примечание. Чтобы обновить все импортированные символы, выделите все символы на панели «Библиотека документа» и выберите пункт меню «Обновить».

Создание вложенных символов

Символы, создаваемые внутри символов, называются вложенными.

- 1 При помощи инструмента для работы с векторами создайте на странице объект, например прямоугольник.
- 2 Щелкните прямоугольник правой кнопкой и выберите команду «Преобразовать в символ».
- 3 В диалоговом окне «Преобразовать в символ» выполните следующие действия.
 - a Введите имя символа. Например, его можно назвать «Символ А».
 - b Если к символу планируется применить 9-фрагментное масштабирование, выберите команду «Включить 9-фрагментные направляющие масштабирования».
- 4 Дважды щелкните значок «+», расположенный в центре символа.
- 5 Создайте еще один символ, «Символ В», повторив шаги 1–4. Поскольку символ В создан внутри символа А, по отношению к последнему он является вложенным.

Примечание. В Fireworks можно создавать несколько вложенных символов.

9-фрагментное масштабирование вложенных символов

Символы можно создавать внутри других символов. Такие вложенные символы могут масштабироваться по отдельности.

Перед применением 9-фрагментного масштабирования к символу необходимо выполнить следующие действия.

- При создании символа выберите параметр «Включить 9-фрагментные направляющие масштабирования».
- Перейдите в режим редактирования символа, который необходимо масштабировать. Дважды щелкните значок «+» внутреннего символа, чтобы перейти в режим его редактирования.

При 9-фрагментном масштабировании вложенных символов с каждым из них можно работать по отдельности. К примеру, представим себе, что у нас есть символ с тремя уровнями вложения — символ А находится внутри символа В, а тот вложен в символ С. Символы А (на самом нижнем уровне вложенности) и В (на среднем уровне) могут масштабироваться относительно собственных направляющих 9-фрагментного масштабирования. При этом необходимо обязательно перейти в режим редактирования внутреннего символа. В режиме редактирования «на месте» 9-фрагментное масштабирование вложенных символов можно просматривать только при помощи панели «Библиотека». При двойном щелчке на холсте направляющие 9-фрагментного масштабирования отображаться не будут.

9-фрагментное масштабирование ранее созданного символа

- 1 Перейдите в тот режим, в котором был создан символ.
- 2 На панели «Библиотека документа» выберите команду «Символ», а затем команду «Свойства символа».

Примечание. Если панель «Библиотека документа» не отображается, выберите команду «Окно» > «Библиотека документа».

- 3 В диалоговом окне «Преобразовать в символ» установите параметр «Включить 9-фрагментные направляющие масштабирования».

URL-адреса

При назначении web-объекту URL-адреса создается связь с веб-страницей или другим файлом. URL-адрес может быть назначен фрагментам, активным областям и кнопкам. Чтобы сохранить, отредактировать и организовывать URL-адрес для дальнейшего использования, создайте библиотеку URL-адресов на панели «URL-адрес».

Например, если на веб-сайте имеется несколько кнопок навигации для возврата на главную страницу, добавьте ее URL-адрес на панель «URL-адрес». После этого назначение URL-адреса каждой из кнопок навигации производится выбором из библиотеки URL-адресов. Чтобы изменить URL-адрес в нескольких документах, используйте функцию «Найти и заменить» (см. «Поиск и замена» на странице 312).

Библиотеки URL-адресов доступны во всех документах Fireworks. Их содержимое сохраняется между сеансами.

Об абсолютных и относительных URL-адресах

На панели URL-адресов можно вводить абсолютные или относительные URL-адреса.

- Чтобы включить ссылку на веб-страницу, которая находится за пределами вашего собственного веб-сайта используйте абсолютный URL.
- Чтобы установить ссылку в пределах вашего веб-сайта, можно использовать любой тип.

Абсолютный URL-адрес представляет из себя полный адреса, начиная с протокола сервера (для веб-страниц это, как правило, http://). Например, <http://www.adobe.com/support/fireworks> - это абсолютный URL-адрес веб-страницы технической поддержки Fireworks. Абсолютные URL-адреса всегда точно указывают на страницу, независимо от места расположения исходного документа, однако это не гарантирует правильности ссылки в случае перемещения целевого документа.

В относительных URL-адресах расположение целевого документа указывается относительно папки, содержащей исходный документ. Ссылки на файлы в той же папке, что и текущий документ, как правило, проще всего оформлять с помощью относительных URL-адресов. Приведенные ниже примеры иллюстрируют синтаксис относительных URL-адресов.

- file.htm указывает на файл, расположенный в той же папке, что и исходный документ.
- ../file.htm указывает на файл, находящийся в папке, которая расположена двумя уровнями выше папки, содержащей исходный документ. Каждая группа символов ../ представляет один уровень.
- htmldocs/file.htm указывает на файл, находящийся в папке htmldocs, которая расположена в папке, содержащей исходный документ.

Ссылки на страницы в документе Fireworks

Между страницами документа Fireworks можно создавать ссылки с помощью URL-адресов страниц. В Инспекторе свойств и на панели «URL-адреса» всплывающее меню «Ссылка» содержит список URL-адресов для каждой страницы документа. Выберите один из этих URL-адресов, чтобы создать ссылку на страницу.

Присваивание применяемым по умолчанию URL-адресам расширение, отличное от .htm

- 1 Откройте документ. Выберите меню «Файл» > «Экспортировать».
- 2 Выберите «HTML и изображения».
- 3 Нажмите кнопку «Параметры».
- 4 На вкладке «Общие» во всплывающем меню «Расширение» выберите нужное расширение файла и нажмите кнопку «ОК».
- 5 Нажмите кнопку «Отмена» в диалоговом окне «Экспорт».

Назначение URL-адреса web-объекту

- 1 На панели «URL-адрес» введите URL-адрес в текстовое поле «Текущий URL-адрес».
- 2 Нажмите кнопку «Добавить текущий URL-адрес в библиотеку» (+), чтобы добавить URL-адрес в библиотеку URL-адресов.
- 3 Выделите web-объект.
- 4 На панели предварительного просмотра URL-адресов выделите URL-адрес.

Создание библиотеки URL-адресов

В библиотеках хранятся связанные URL-адреса для облегчения доступа к ним. Сохранить URL-адреса можно в библиотеке URL-адресов по умолчанию, URLs.htm, или в созданных пользователем библиотеках URL-адресов. Кроме того, поддерживается импорт URL-адресов существующего HTML и создание из них библиотеки.

URLs.htm и созданные библиотеки хранятся в папке Adobe/Fireworks CS5/URL Libraries в каталоге Application Data (Windows) или Application Support (Mac OS).

Дополнительную информацию о местоположении этих папок см. в разделе «Работа с файлами конфигурации» на странице 331.

Создание библиотеки URL-адресов

- 1 В меню «Параметры» панели «URL-адрес» выберите пункт «Новая библиотека URL-адресов».
- 2 Введите в поле имя библиотеки и нажмите кнопку «ОК».

Добавление нового URL-адреса в библиотеку URL-адресов

- 1 Во всплывающем меню «Библиотека» выберите библиотеку.
- 2 Введите URL-адрес в поле «Ссылка».
- 3 Нажмите кнопку «Плюс» (+).

Добавление URL-адреса в библиотеку одновременно с его назначением web-объекту


- 1 Выберите объект.
- 2 Чтобы ввести URL-адрес, выполните одно из следующих действий.
 - В меню «Параметры» панели «URL-адрес» выберите пункт «Добавить URL-адрес», введите абсолютный или относительный адрес и нажмите кнопку «ОК».
 - Введите URL-адрес в поле «Ссылка», затем щелкните кнопку «плюс» (+).

Введенный URL-адрес появляется на панели предварительного просмотра URL-адресов.

Добавление используемых URL-адресов в библиотеку URL-адресов

- 1 Во всплывающем меню «Библиотека» выберите библиотеку.
- 2 В меню «Параметры» панели «URL-адрес» выберите пункт «Добавить использованные URL-адреса в библиотеку».

Удаление выделенного URL-адреса с панели предварительного просмотра URL-адресов

- ❖ Нажмите кнопку «Удалить URL-адрес из библиотеки» , которая находится в нижней части панели «URL-адрес».

Удаление из библиотеки всех неиспользованных URL-адресов

- 1 В меню «Параметры» панели «URL-адрес» выберите пункт «Очистить неиспользуемые URL-адреса».
- 2 Нажмите кнопку «ОК».

Редактирование URL-адресов

Отредактируйте единственный URL-адрес или внесите изменения, затрагивающие все адреса.

- 1 На панели предварительного просмотра URL-адресов выделите URL-адрес.
- 2 В меню «Параметры» панели «URL-адрес» выберите пункт «Редактировать URL-адрес».
- 3 Измените URL-адрес.
- 4 Чтобы обновить эту ссылку во всем документе, выберите «Изменить все вхождения в документе».

Импорт и экспорт URL-адресов

URL-адреса можно экспортировать и затем импортировать в любые документы Fireworks. Кроме того, можно импортировать все URL-адреса из любого существующего HTML-документа.

Экспорт URL-адреса

- 1 В меню «Параметры» панели «URL-адрес» выберите пункт «Экспортировать URL-адреса».
- 2 Введите имя файла и нажмите кнопку «Сохранить».

Создается файл HTML, содержащий экспортируемые URL-адреса.

Импорт URL-адреса

- 1 В меню «Параметры» панели «URL-адрес» выберите пункт «Импортировать URL-адреса».
- 2 Выберите файл HTML и нажмите кнопку «Открыть».

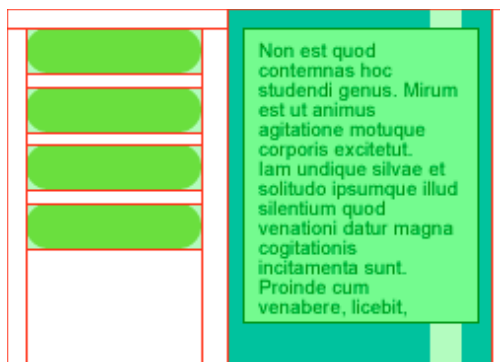
Все содержащиеся в этом файле URL-адреса будут импортированы.

Глава 12. Фрагменты, ролловеры и активные области

Создание и редактирование фрагментов

Фрагменты представляют собой базовые компоненты для создания интерактивности в программе Adobe® Fireworks®. Фрагменты - это web-объекты в коде HTML. Просмотр, выбор и переименование фрагментов производится в области «Web-слой» на панели «Слой».

Фрагментирование разделяет документ Fireworks на части меньшего размера и экспортирует каждую часть в виде отдельного файла. В процессе экспорта программа Fireworks создает HTML-файл, содержащий код таблицы, которая служит для объединения в браузере частей изображения в единое целое.



Фрагментирование разделяет документ на части, экспортируемые в виде отдельных файлов.

Фрагментирование изображения создает три основных преимущества:

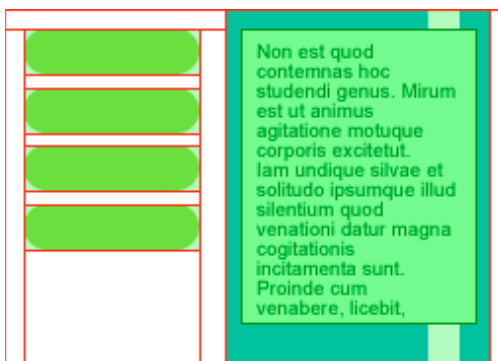
Оптимизация изображений Для ускорения загрузки.

Интерактивное добавление Чтобы изображения реагировали на события мыши.


Упрощение обновлений Для часто изменяемых частей веб-страниц (например, фотографии и имена на странице «Сотрудник месяца»).

Создание прямоугольных фрагментов

Для создания прямоугольных фрагментов нарисуйте их с помощью инструмента «Фрагмент» или вставив фрагмент, созданный на основе выбранного объекта. Используйте *направляющие фрагментов* (линии, расходящиеся от объекта-фрагмента) для определения границ отдельных файлов изображений, на которые делится документ при экспорте.



Рисование прямоугольного объекта-фрагмента

- 1 Выберите инструмент «Фрагмент» .
- 2 Перетаскивая указатель, нарисуйте объект-фрагмент.

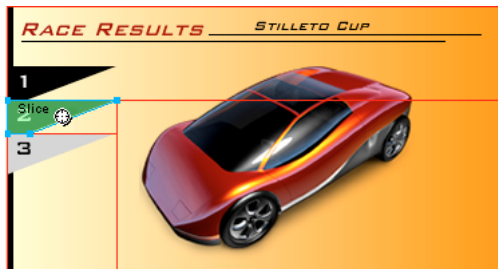
Примечание. Чтобы откорректировать положение фрагмента во время рисования, удерживайте кнопку мыши нажатой, нажмите и удерживайте клавишу пробела, и перетащите фрагмент в другое место на холсте. Отпустите клавишу «Пробел», чтобы продолжить рисование фрагмента.

Создание прямоугольного фрагмента на основе выделенного объекта


- 1 Выберите меню «Редактирование» > «Вставить» > «Прямоугольный фрагмент». Фрагмент представляет собой прямоугольник, в который полностью заключен выделенный объект.
- 2 Если выбрано несколько объектов, выберите «Один», чтобы создать единый объект-фрагмент, включающий все выбранные объекты, либо выберите «Несколько» для создания объекта-фрагмента для каждого выбранного объекта.

Создание непрямоугольных фрагментов

Для создания непрямоугольных фрагментов используйте инструмент «Многоугольный фрагмент». Непрямоугольные фрагменты используются при интерактивном присоединении к непрямоугольному изображению.



Рисование многоугольных объектов-фрагментов

- 1 Выберите инструмент «Фрагмент» .
- 2 Щелчками мыши задайте векторные точки многоугольника. Это необходимо потому, что инструмент «Многоугольный фрагмент» рисует сегменты из прямых линий.
- 3 При рисовании многоугольного фрагмента вокруг объекта с размытыми краями весь объект должен быть включен во фрагмент во избежание нежелательных резких краев при его отображении.
- 4 Чтобы завершить работу с инструментом «Многоугольный фрагмент», выберите на панели «Инструменты» другой инструмент. Не обязательно нажимать кнопкой мыши по начальной точки многоугольника, чтобы его замкнуть.

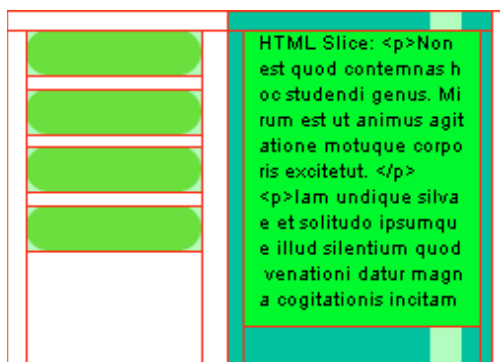
Примечание. Многоугольные фрагменты сочетают HTML-таблицы с картами изображений, это требует большего объема кода по сравнению с аналогичными прямоугольными фрагментами. Использование нескольких многоугольников может увеличить время обработки в веб-браузере.

Создание многоугольного фрагмента на основе векторного объекта или контура

- 1 Выделите векторный контур.
- 2 Выберите меню «Редактирование» > «Вставить» > «Многоугольный фрагмент».

Создание фрагментов из HTML-текста

HTML-фрагмент определяет область, в которой браузер отобразит обычный HTML-текст. Затем выполняется экспорт HTML-текста, который отображается в ячейке таблицы, определенной фрагментом.



HTML-фрагменты используются для быстрого обновления текста на веб-сайте без создания новых графических объектов.

Примечание. Поскольку размер и тип шрифта можно задать в браузере, фрагменты HTML-текста могут по-разному отображаться в различных браузерах и в различных операционных системах.

- 1 Нарисуйте объект-фрагмент.
- 2 Выделив объект-фрагмент, выберите «HTML» во всплывающем меню «Тип» Инспектора свойств.
- 3 Нажмите кнопку «Изменить».
- 4 Введите текст в окне «Изменить фрагмент HTML» и отформатируйте его, добавив HTML-теги.

Примечание. Другой вариант - применить форматующие теги текста HTML после экспорта HTML.

- 5 Нажмите кнопку «ОК», чтобы применить изменения, и закройте окно «Изменить фрагмент HTML».

Введенный текст и теги HTML отображаются в файле PNG Fireworks в виде кода HTML в теле фрагмента.

Просмотр и отображение фрагментов и направляющих

Управление отображением фрагментов и других web-объектов документа производится с помощью панели «Слой» и панели «Инструменты». Если отключено отображение фрагментов для всего документа, направляющие фрагментов также не будут отображаться.




Просмотр и выбор фрагментов

Web-слой отображает все web-объекты в документе.

- 1 Выберите меню «Окно» > «Слой».
- 2 Разверните Web-слой, щелкнув на треугольник.
- 3 Щелкните на название фрагмента, чтобы выделить его.

Отображение и скрытие фрагментов

Скрытие фрагмента делает фрагмент невидимым в PNG-файле Fireworks. Скрытые объекты-фрагменты можно экспортировать в HTML.

- Чтобы скрыть отдельный фрагмент, щелкните значок «глаз»  рядом с отдельным web-объектом на панели «Слой».
- Чтобы отобразить скрытый фрагмент, щелкните столбец с изображением глаза; фрагмент снова станет видимым.
- Чтобы скрыть или отобразить все активные области, фрагменты и направляющие, щелкните соответствующую кнопку «Скрыть/Показать фрагменты»  в разделе инструментов «Web» на панели «Инструменты», либо щелкните значок с изображением глаза рядом с web-слоем на панели «Слой». .
- Чтобы скрыть или отобразить направляющие фрагментов в любом представлении документа, выберите «Просмотр» > «Направляющие».

Изменение цвета объектов и направляющих фрагментов

Назначение уникальных цветов отдельным фрагментам и направляющим помогает просматривать и упорядочивать их.

- Чтобы изменить цвет выбранного объекта-фрагмента, в Инспекторе свойств выберите новый цвет в палитре цветов.
- Чтобы изменить цвет направляющих, выберите «Правка» > «Установки» (Windows) или «Fireworks» > «Установки» (Mac OS). Затем выберите новый цвет направляющих в категории «Направляющие и сетки» диалогового окна «Установки».

Примечание. При просмотре документа невыделенные фрагменты отображаются как фрагменты, перекрытые белым цветом.

Дополнительные разделы справки

[«Установки направляющих и сеток»](#) на странице 327

Редактирование фрагментов

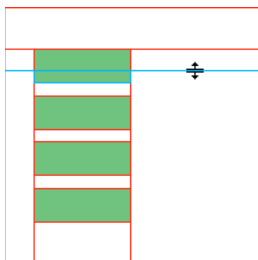
Работа с макетами фрагментов аналогична использованию таблицы в текстовом редакторе. При перетаскивании направляющей для изменения размеров фрагмента происходит изменение всех прилегающих прямоугольных фрагментов.

Для изменения и преобразования фрагментов можно также использовать Инспектор свойств.

Редактирование фрагментов перемещением направляющих

Направляющие фрагментов определяют периметр и положение фрагментов. Направляющие фрагментов, выходящие за границы объекта, управляют фрагментированием остальной части документа при экспорте. Форму прямоугольного объекта-фрагмента можно изменить, перетягивая окружающие его направляющие фрагментов.

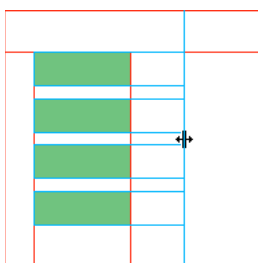
Изменить размер непрямоугольного фрагмента перемещением направляющих невозможно.



Изменение размера объекта-фрагмента путем перетягивания его направляющих

Примечание. При перетягивании направляющих, окружающих кнопку в окне документа, Fireworks соответственно изменяет размер фрагмента, определяющего активную область кнопки. Удалить активную область кнопки перетягиванием окружающих ее направляющих фрагмента нельзя.


Если к одной направляющей привязано несколько объектов-фрагментов, то при перетягивании этой направляющей размер всех фрагментов будет изменяться одновременно.



Изменение размера нескольких объектов-фрагментов перетягиванием одной направляющей

Если вдоль некоторой оси перетягивается одна направляющая, то все направляющие, расположенные вдоль той же оси, перетягиваются вместе с ней.

Изменение одного или нескольких фрагментов

- 1 Поместите инструмент «Выделение» или «Частичное выделение» над направляющей фрагмента. Указатель приобретает форму указателя перемещения направляющей .
- 2 Перетяните направляющую фрагмента в нужное место. Будут изменены размеры фрагментов и всех прилегающих фрагментов.

Перемещение направляющей фрагмента за пределы холста

- ❖ Выбрав инструмент «Выделение» или «Частичное выделение», перетяните направляющую фрагмента за край холста.

Перемещение смежных направляющих

- 1 Удерживая нажатой клавишу «Shift», перетяните направляющую фрагмента по смежным направляющим.
- 2 Отпустите направляющую фрагмента в нужном месте.

В это же место переместятся все направляющие фрагментов, над которыми проходила выделенная направляющая.



Чтобы отменить эту операцию и вернуть все направляющие в исходное положение, сначала отпустите клавишу «Shift», затем кнопку мыши.

Редактирование фрагментов с помощью инструментов

Для изменения размера или формы фрагмента можно использовать инструменты «Выделение», «Частичное выделение» и «Трансформирование».

Примечание. Наклон и искажение доступны только для многоугольных фрагментов.

Поскольку размер смежных объектов-фрагментов не настраивается автоматически, изменение размера и формы фрагментов может привести к перекрытию фрагментов. В отношении интерактивности верхний из перекрывающихся фрагментов имеет больший приоритет. Чтобы исключить перекрытие фрагментов, их изменение следует производить с помощью направляющих.

- ❖ Чтобы изменить форму выделенного фрагмента, выполните одно из следующих действий.
 - Выберите инструмент «Выделение» или «Частичное выделение» и перетяните одну из угловых точек фрагмента, чтобы изменить его форму.
 - Измените форму объекта с помощью инструмента трансформирования. В результате трансформирования прямоугольного фрагмента может измениться его форма, положение или размеры, однако сам фрагмент останется прямоугольным.
 - Для изменения положения и размера объекта-фрагмента цифровым способом используйте Инспектор свойств.

Удаление фрагмента

- 1 На панели «Слои» выберите фрагмент в Web-слое.
- 2 В нижней части панели щелкните значок корзины.

При перетаскивании символа кнопки из общей библиотеки на страницу программа автоматически создает фрагмент, который виден на холсте, однако не отображается на web-слое.

Если указателем выбрать фрагмент на холсте, а затем удалить его, то будет удален весь символ кнопки. Чтобы сохранить относящуюся к нему графику, при помощи указателя выберите фрагмент/объект на холсте, а затем выберите команду «Изменение» > «Символ» > «Разбить». Фрагмент будет удален, а изображение кнопки из состояния 1 сохранится. Однако графика из состояний 2, 3 и 4 при разбиении символа кнопки будет удалена.

Интерактивные фрагменты

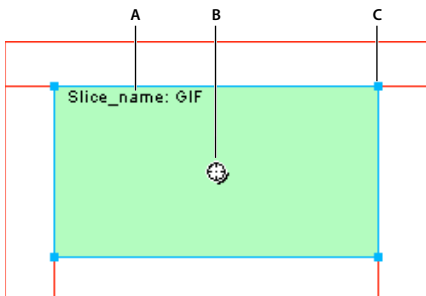
Назначить фрагментам интерактивность можно двумя способами.

- Простая интерактивность достигается созданием ролловера методом перетаскивания.
- Для создания более сложной интерактивности используйте панель «Варианты поведения». Варианты поведения в Fireworks совместимы с вариантами поведения в Adobe Dreamweaver®. После экспорта ролловера из Fireworks в программу Dreamweaver варианты поведения Fireworks будут доступны для редактирования на панели «Варианты поведения» в программе Dreamweaver.

Добавление простой интерактивности к фрагментам

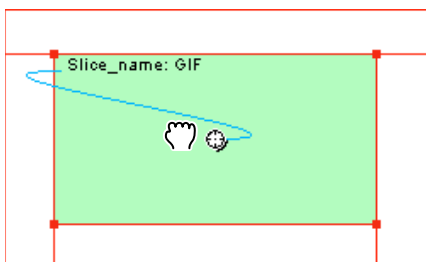
Добавление ролловера с помощью перемещения - это быстрый и удобный способ создания эффектов ролловера и замены изображения. Перемещение ролловера позволяет определить, что должно происходить с фрагментом, когда над ним проходит указатель мыши. Конечный результат представляет собой графический объект, который обычно называют *замещающим изображением*.

При выделении фрагмента в его центре появляется окружность с перекрестием в центре. Она называется маркером *поведения*.



А. Имя фрагмента Б. Маркер поведения В. Маркер выделения

Перетаскивая маркер поведения с фрагмента-активатора на целевой фрагмент, можно легко создать эффект ролловера или замены изображения. При этом активатор может быть одновременно и целевым фрагментом.

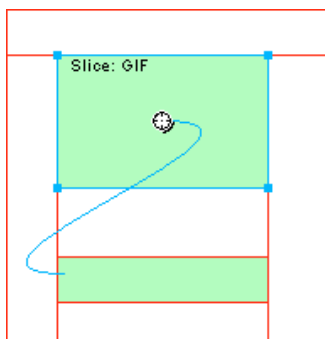


Примечание. Активные области также имеют маркеры поведения, позволяющие добавлять эффекты ролловера.

О ролловерах

Все ролловеры работают одинаково: при прохождении указателя мыши над одним рисунком активируется отображение другого рисунка. В качестве триггера всегда выступает web-объект (фрагмент, активная область или кнопка).

Простейший ролловер заменяет изображение в состоянии 1 на изображение в состоянии 2, находящееся непосредственно под первым изображением. Вы также можете создавать более сложные ролловеры. Ролловеры *замены изображения* могут заменять изображения в любом состоянии. *Раздельные* ролловеры заменяют изображения из фрагмента, не являющегося активатором.

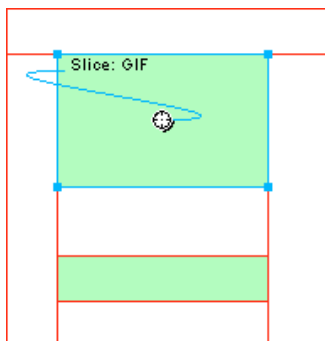


Если выделить web-объект-активатор, созданный с помощью маркера поведения или панели «Варианты поведения», то отобразятся все связи поведения объекта.

По умолчанию синяя линия поведения представляет взаимодействие ролловера.

Создание и присоединение простого ролловера

Простой ролловер заменяет изображение на другое изображение, находящееся в состоянии, которое расположено сразу под самым верхним состоянием. В нем задействован всего один фрагмент.

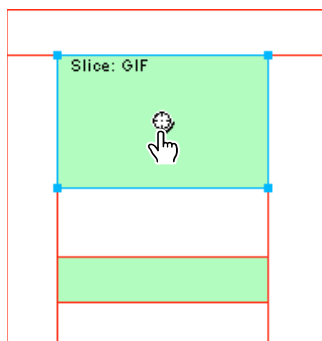


- 1 Убедитесь, что объект-активатор находится не на общем слое.
- 2 Выберите «Редактирование» > «Вставить» > «Прямоугольный фрагмент» или «Многоугольный фрагмент», чтобы создать фрагмент над объектом-активатором.
- 3 Создайте новое состояние на панели «Состояния», нажав кнопку «Создать или дублировать состояние».
- 4 Создайте, вставьте или импортируйте в новое состояние изображение, которое будет использоваться как замещающее в новом состоянии.

Поместите изображение под фрагмент, созданный на шаге 2. Хотя вы находитесь в состоянии 2, фрагмент является видимым.

- 5 Выберите на панели «Состояния» состояние 1, чтобы вернуться к исходному изображению.

- 6 Выделите фрагмент и наведите указатель мыши на маркер поведения.



Примечание. Фрагмент может быть выделен в любом состоянии.

- 7 Щелкните маркер поведения, а затем выберите в меню пункт «Простой ролловер».
- 8 Откройте вкладку «Просмотр» и протестируйте простой ролловер либо нажмите клавишу «F12», чтобы сделать это в браузере.

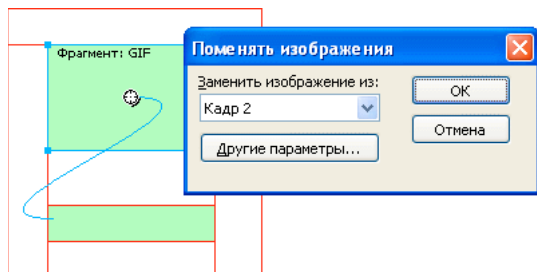
Создание и присоединение отдельного ролловера

Раздельный ролловер заменяет изображение web-объекта, когда указатель мыши перемещается над другим web-объектом. Если переместить указатель над изображением-активатором или щелкнуть его, то в другой части веб-страницы появляется изображение. Изображение, над которым перемещается указатель, является активатором, а заменяемое изображение – целью.

Необходимо предварительно настроить активатор, фрагменты-цели и состояние, в котором хранится замещающее изображение. Затем активатор можно связать с целевым фрагментом линией поведения. Активатор всегда является web-объектом (фрагмент, активная область или кнопка).

- 1 Выберите «Редактирование» > «Вставить» > «Прямоугольный фрагмент», «Многоугольный фрагмент» или «Активная область», чтобы присоединить фрагмент или активную область к изображению-активатору. (если выделенный объект является кнопкой либо если фрагмент или активная область уже покрывают изображение, пропустите этот шаг).
- 2 Создайте новое состояние, нажав кнопку «Создать или дублировать состояние» на панели «Состояния».
- 3 Поместите второе изображение (цель) в новое состояние.
- 4 Поместите состояние в любое место на холсте (но не под фрагмент, созданный на шаге 1).
- 5 Выделите изображение и выберите «Редактирование» > «Вставить» > «Прямоугольный фрагмент» или «Многоугольный фрагмент», чтобы присоединить фрагмент к изображению.
- 6 Выберите на панели «Состояния» состояние 1, чтобы вернуться к исходному изображению.
- 7 Выделите фрагмент, активную область или кнопку, расположенные поверх области активатора (исходного изображения), а затем поместите указатель над маркером поведения.
- 8 Перетащите маркер поведения фрагмента-активатора или активной области в целевой фрагмент.

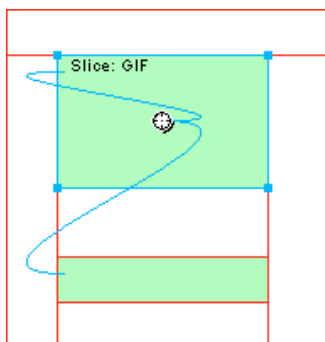
Линия поведения пройдет из центра активатора в левый верхний угол целевого сегмента, а затем на экране появится диалоговое окно «Поменять изображения».



9 Во всплывающем меню «Заменить изображение из» выберите состояние, созданное на шаге 2, и нажмите кнопку «ОК».

10 Выполните предварительный просмотр и тестирование отдельного ролловера.

Применение к фрагменту нескольких ролловеров



Фрагмент, активирующий поведение ролловера и отдельного ролловера

1 Перетащите маркер поведения от выделенного фрагмента к краю того же фрагмента либо на другой фрагмент.

- Чтобы создать замещающее изображение, перетащите маркер к верхнему левому краю этого же фрагмента.
- Чтобы создать отдельный ролловер, перетащите его в другой фрагмент.

2 Выберите состояние, на котором размещено замещающее изображение, а затем нажмите кнопку «ОК».

Удаление ролловера, созданного перетягиванием, из фрагмента, активной области или кнопки

- ❖ Щелкните синюю линию поведения, которую необходимо удалить, и щелкните ОК.

Добавление сложной интерактивности к фрагментам

Используйте параметры панели «Варианты поведения» для создания и правки специальных взаимодействий. Специальные взаимодействия основаны на существующих вариантах поведения.

Варианты поведения

Примечание. Метод создания ролловера перетаскиванием рекомендуется для простых, отдельных и сложных ролловеров.

Простой ролловер Добавляет поведение ролловера к выделенному фрагменту, при этом состояние 1 определяет состояние «Не нажата», а состояние 2 – состояние «Наведение». После выбора этого поведения необходимо под тем же фрагментом во втором состоянии создать изображение для состояния «Наведение». Параметр «Простой ролловер», в сущности, является группой вариантов поведения, в которой содержатся варианты поведения «Замена изображения» и «Восстановить замененное изображение».

Задать изображение панели навигации Позволяет включить фрагмент в панель навигации Fireworks. Каждому фрагменту, который является частью панели навигации, должно быть назначено это поведение. По сути дела, параметр «Задать изображение панели навигации» создает группу, включающую варианты поведения «Панель навигации, наведение», «Панель навигации, нажатие» и «Панель навигации, исходное». Это поведение назначается автоматически, когда при помощи редактора кнопок создается кнопка, включающая состояния «Наведение в нажатом положении» или «Показать изображение «Нажатие» при загрузке». При создании кнопки с двумя состояниями соответствующему ей фрагменту назначается поведение простого ролловера. При создании кнопки с тремя или четырьмя состояниями ее фрагменту назначается поведение «Задать изображение панели навигации».

Примечание. Активирующее событие для вариантов поведения «Простой ролловер» и «Задать изображение панели навигации» изменить нельзя.

Замена изображения Заменяет изображение в указанном фрагменте содержимым другого состояния или внешнего файла.

Восстановить замененное изображение Восстанавливает целевой объект к виду по умолчанию в состоянии 1.

Панель навигации, наведение Определяет состояние «Наведение» для текущего выделенного фрагмента, когда он является частью панели навигации, а также может определять состояния «Предварительная загрузка изображений» и «Включить состояние »Наведение в нажатом положении».

Панель навигации, нажатие Определяет состояние «Нажатие» текущего выделенного фрагмента, когда он является частью панели навигации, а также может определять состояние «Предварительная загрузка изображений».

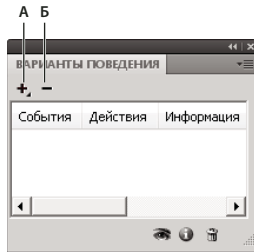
Панель навигации, исходное Восстанавливает все остальные фрагменты панели навигации в состояние «Не нажата».

Задать всплывающее меню Присоединяет к фрагменту или активной области всплывающее меню. При применении этого поведения для использования доступен редактор всплывающего меню.

Задать текст строки состояния Позволяет задать текст, отображаемый в строке состояния, которая в большинстве веб-браузеров находится в нижней части окна.

Присоединение вариантов поведения к выбранному фрагменту

1 Щелкните кнопку «Добавить поведение» на панели «Варианты поведения».



А. Кнопка «Добавить поведение» Б. Кнопка «Удалить поведение»

- 2 Выберите один или несколько вариантов поведения.

Изменение события мыши, активирующего поведение

- 1 Выделите для изменения фрагмент-активатор или активную область.

Все варианты поведения, связанные с фрагментом или активной областью, отображаются на панели «Варианты поведения».

- 2 Выделите поведение, которое необходимо изменить.
- 3 Щелкните стрелку рядом с названием события и выберите новое событие во всплывающем меню. Этот параметр отсутствует для поведения простого ролловера.

onMouseOver Поведение активируется, когда указатель проходит над областью активации.

onMouseOut Поведение активируется, когда указатель выходит из области активации.

onClick Поведение активируется при щелчке объекта-активатора.

onLoad Поведение активируется при загрузке веб-страницы.

Использование внешних графических файлов для замещения изображения

В качестве источника замещающего изображения можно использовать файл, находящийся не в текущем документе Fireworks. Исходный файл может быть стандартным или анимированным GIF, JPEG или PNG. При выборе в качестве источника изображения внешнего файла программа Fireworks заменяет им целевой фрагмент при активации замены изображения в веб-браузере.

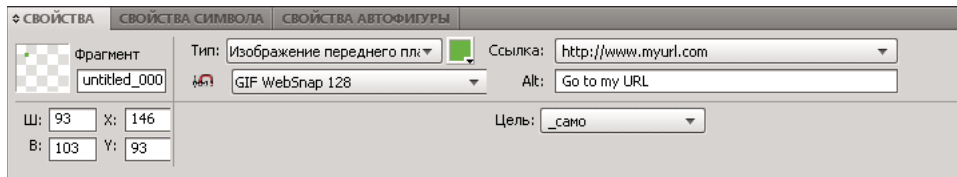
Если ширина и высота файла отличается от аналогичных параметров заменяемого фрагмента, браузер соответствующим образом корректирует размеры файла. Изменение размера файла может привести к снижению его качества, в особенности для анимированных файлов GIF.

- 1 В диалоговом окне «Замена изображения», «Панель навигации, наведение» или «Панель навигации, нажатие» выберите параметр «Файл изображения» и нажмите кнопку со значком папки.
- 2 Перейдите к нужному файлу, выделите его и нажмите кнопку «Открыть».
- 3 Если внешний файл представляет собой анимированный GIF, снимите выделение «Предварительная загрузка изображений». Это позволяет предотвратить проблему отображения анимированных GIF как состояний ролловера.


***Примечание.** В качестве ссылок на файлы изображений Fireworks использует относительный путь от документа. В случае web-публикации документа убедитесь, что внешний файл изображения доступен из экспортированного HTML-файла Fireworks. Поместите внешние файлы на локальный сайт, прежде чем использовать их в качестве замещающих изображений в Fireworks, и обязательно загрузите файлы внешних изображений при загрузке файлов в Интернет.*

Подготовка фрагментов для экспорта

Для подготовки фрагментов к экспорту используйте Инспектор свойств.



Свойства фрагмента в Инспекторе свойств


 Для быстрой оптимизации фрагмента выберите готовую предустановку во всплывающем меню «Настройки экспорта» в Инспекторе свойств или на панели «Оптимизировать». Чтобы задать подробные параметры, см. «[Оптимизация в рабочем пространстве](#)» на странице 252.

Назначение фрагментам URL-адресов

Если фрагменту назначен URL-адрес, то пользователи могут перейти по соответствующему адресу, щелкнув в браузере область страницы, которая соответствует данному фрагменту.

❖ Чтобы назначить URL-адрес, введите URL в текстовое поле «Ссылка» в Инспекторе свойств.

Если экспортируемый файл содержит несколько страниц, то во всплывающем меню «Ссылка» выберите одну из страниц в качестве URL-адреса. После экспорта эта ссылка автоматически переместит пользователя на указанную страницу.

 Если вы планируете использовать URL-адреса повторно, создайте библиотеку URL-адресов на панели «URL-адрес».

Ввод сопроводительного текста

Ввод краткого, содержательного сопроводительного текста (alt-текста) имеет большое значение для растущего числа людей с ослабленным зрением, которые используют специальные приложения для работы с экраном. Такие приложения озвучивают сопроводительный текст когда пользователь наводит указатель мыши на изображение на веб-странице.

❖ В Инспекторе свойств введите текст в поле «Alt».

Выделение фрагментов или активных областей, не имеющих сопроводительного текста

Можно выделять фрагменты и активные области, для которых не был задан сопроводительный текст. Затем можно задать сопроводительный текст по умолчанию для этих объектов.

❖ Выберите «Команды» > «Web» > «Выбрать пустой ALT-текст».

Задание сопроводительного текста по умолчанию

Можно выделять фрагменты и активные области, для которых не был определен сопроводительный текст, и задать такой текст по умолчанию для них всех.

❖ Выберите «Команды» > «Web» > «Задать ALT-текст» и введите сопроводительный текст по умолчанию.

Задание назначения для выбранного фрагмента или активной области

Назначение – это другое состояние веб-страницы или веб-браузер, в котором откроется документ при переходе по ссылке.

- ❖ Введите имя состояния HTML в поле «Назначение» или выберите зарезервированное назначение во всплывающем меню «Назначение».

_blank Загружает связанный файл в новое, безымянное окно браузера.

_parent Загружает связанный документ в родительский набор состояний или окно состояния, в котором находится ссылка. Если состояние, содержащее ссылку, не является вложенным, то связанный документ открывается в полном окне браузера.

_self Загружает связанный документ в то же состояние или окно, в котором находится ссылка. Поскольку этот объект назначения подразумевается, обычно его не требуется указывать.

_top Загружает документ в полное окно браузера, удаляя при этом все состояния.

Фрагменты-имена

При фрагментировании изображение разбивается на части. Поскольку каждая часть состояния экспортируется отдельно, они должны иметь уникальные имена. Используйте схему именования по умолчанию или назначайте специальные имена.

Примечание. Не добавляйте расширение к базовому имени файла. Оно будет добавлено автоматически при экспорте.

Введение специального имени фрагмента

- ❖ Выполните одно из следующих действий.
 - Выделите на холсте фрагмент, введите имя в поле «Изменить имя объекта» в Инспекторе свойств, а затем нажмите клавишу «Ввод».
 - Дважды щелкните имя объекта в web-слое, введите новое имя, а затем нажмите клавишу «Ввод».

Применение к файлу-фрагменту автоматического назначения имен

- ❖ При экспорте фрагментированного изображения введите имя в поле «Имя файла» (Windows) или «Name» (Mac OS) в диалоговом окне «Экспорт». Не указывайте расширение файла.

Изменение схемы автоматического назначения имен по умолчанию

Создаваемая схема именования может содержать до восьми элементов. Элемент может включать любые из следующих компонентов автоматического назначения имен:

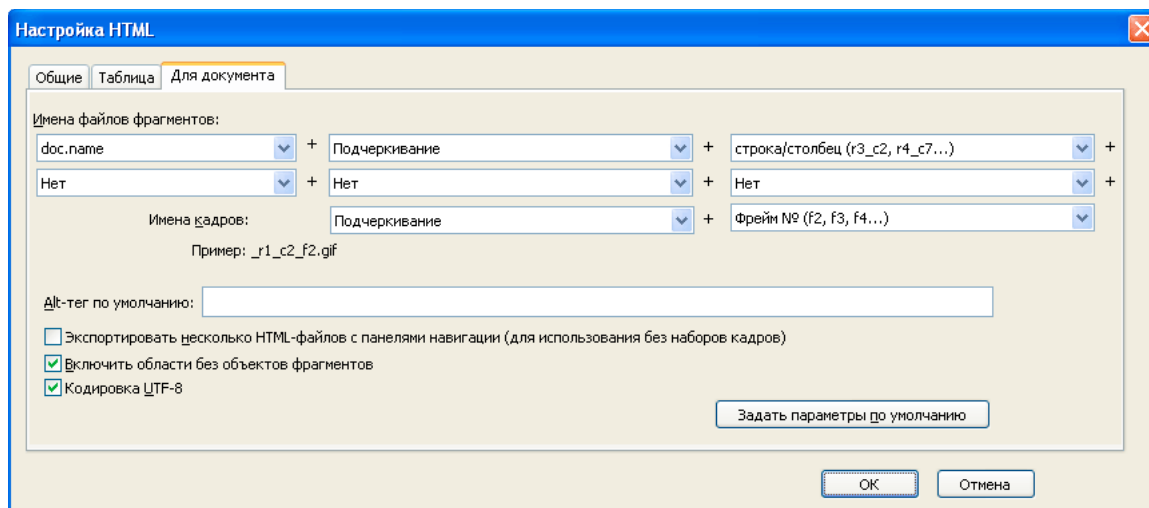
Компонент	Описание
Нет	Имя к элементу не применяется.
doc.name	Элемент включает имя документа.
«фрагмент»	Слово «фрагмент» может быть включено в схему именования.

Компонент	Описание
Фрагмент № (1,2,3...) Фрагмент № (01,02,03...) Фрагмент № (A,B,C...) Фрагмент № (a,b,c...)	Элементы маркируются числами или буквами, соответственно выбранному стилю именования.
строка/столбец (r3_c2, r4_c7...)	Номер строки (r##) и столбца (c##) указывает положение элемента в таблице, используемой веб-браузером для воспроизведения фрагментированного изображения в исходном виде. Эти данные также могут использоваться в схеме именования.
Подчеркивание Точка Пробел Перенос	Элемент, использующий эти символы, обычно служит разделителем между другими элементами.

Например, если документ называется mydoc, то при использовании схемы именования doc.name + Фрагмент + Фрагмент № (A,B,C...) получится имя файла mydocФрагментА.

Если фрагмент содержит более одного состояния, то по умолчанию программа добавляет к имени файла номер для каждого из состояний. Например, если для фрагмента, соответствующего кнопке с тремя состояниями, задано пользовательское имя файла **Главная**, то создаваемые файлы будут названы: Главная.gif – для кнопки в состоянии «Не нажата», Главная_s2.gif – для кнопки в состоянии «Наведение» и Главная_s3.gif – для изображения в состоянии «Нажатие». Собственную схему именования для фрагментов с несколькими состояниями также можно задать в диалоговом окне «Настройка HTML».

- 1 Выберите «Файл» > «Настройка HTML», чтобы открыть диалоговое окно «Настройка HTML».
- 2 Выберите вкладку «Для документа».
- 3 В разделе «Имена файлов фрагментов» создайте собственную схему именования, выбрав элементы из списков.



- 4 (Необязательно) Чтобы сохранить эту информацию в качестве настроек по умолчанию для всех вновь создаваемых документов Fireworks, нажмите кнопку «Задать параметры по умолчанию».

Примечание. Будьте внимательны при выборе параметра «Нет» в списках элементов автоматического именованя фрагментов. Если в любом из первых трех списков будет выбрано «Нет», то экспортируемые файлы фрагментов будут записаны один поверх другого, в результате чего после экспорта останется единственный фрагмент изображения, который будет выведен во всех ячейках таблицы.

Определение способа экспорта HTML-таблиц

Фрагментирование определяет структуру HTML-таблицы, создаваемой при экспорте документа Fireworks для публикации в web.

При экспорте фрагментированного документа Fireworks в HTML документ собирается из фрагментов при помощи HTML-таблицы. Каждая часть, соответствующая отдельному фрагменту документа Fireworks, находится в соответствующей ячейке таблицы. После экспорта каждому фрагменту документа Fireworks соответствует ячейка HTML-таблицы. Пользователь может указать способ реконструкции таблицы Fireworks в браузере, в том числе использование пробелов или вложенных таблиц.

- Разделители – это изображения, обеспечивающие корректное расположение ячеек таблицы при просмотре в браузере.
- Вложенная таблица – это таблица, которая находится в ячейке другой таблицы. Для вложенных таблиц разделители не нужны. Они могут дольше загружаться в браузере, но из-за отсутствия разделителей HTML вложенные таблицы легче редактировать.

1 Выберите «Файл» > «Настройка HTML» или нажмите кнопку «Параметры» в диалоговом окне «Экспорт».

2 Откройте вкладку «Таблица».

3 Выберите метод реализации разделителей во всплывающем меню «Разделители».

Вложенные таблицы – без разделителей Создается вложенная таблица без разделителей.

Одиночная таблица – без разделителей Создается одна таблица без разделителей. В этом случае иногда таблицы могут отображаться неверно.

1-пиксельный прозрачный разделитель В качестве разделителя используется прозрачный GIF-файл размером 1 x 1 пиксел, растянутый до нужных размеров. При этом создается строка высотой 1 пиксел вдоль верхнего края таблицы и столбец шириной 1 пиксел вдоль правого края.

4 Выберите цвет ячеек для фрагментов HTML.

Примечание. Выбранный цвет применяется только к фрагментам HTML. Фрагменты изображения будут по-прежнему иметь цвет холста.

5 Во всплывающем меню «Содержимое» выберите, что следует помещать в пустые ячейки:

Нет Пустые ячейки остаются пустыми.

Изображение-разделитель В пустые ячейки помещается маленькое прозрачное изображение из файла spacer.gif.

Неразрывный пробел Помещает в пустые ячейки HTML-тег пробела. При этом ячейка выглядит пустой.

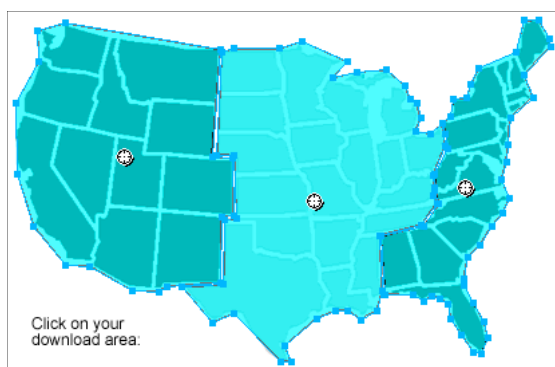
Примечание. Пустые ячейки могут появиться при экспорте лишь тогда, когда в диалоговом окне «Экспорт» не выбран параметр «Включить области без фрагментов».

6 Нажмите кнопку «ОК».

***Примечание.** Пользователь может указать уникальные настройки экспорта таблиц для каждого документа, либо можно использовать кнопку «Задать параметры по умолчанию» на вкладке «Для документа» в диалоговом окне «Настройка HTML», чтобы применить значения по умолчанию для всех новых документов.*

Активные области и карты ссылок

Web-дизайнеры применяют активные области для придания интерактивности отдельным частям больших изображений. Каждой активной области сопоставляется URL-адрес. Создание карты ссылок в программе Fireworks производится при помощи экспорта HTML-документа, содержащего активные области.



Карта ссылок с активными областями

Активные области и карты ссылок часто требуют для обработки меньше ресурсов, чем фрагментированные графические объекты. Фрагментирование требует больших мощностей для обработки, так как необходим дополнительный код HTML для загрузки и сборки фрагментированных графических объектов.

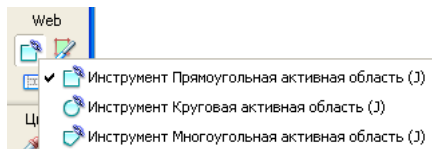
***Примечание.** Возможно создание фрагментированной карты ссылок. При экспорте фрагментированной карты ссылок обычно создается множество файлов изображений. Дополнительную информацию о фрагментировании см. в разделе «Создание прямоугольных фрагментов» на странице 185.*

Создание активных областей

- Активные области идеально подходят для тех случаев, когда части изображения должны быть связаны ссылкой с другими веб-страницами, но при этом подсветка или эффекты ролловера при движении мыши либо при щелчках не требуются.
- Активные области и карты ссылок также отлично подходят и тогда, когда изображение, на котором размещены активные области, лучше экспортировать в одном файле, то есть в одном формате и с едиными настройками оптимизации.
- Активными областями могут быть прямоугольники, круги и многоугольники. Многоугольники полезны при работе со сложными изображениями.
- Можно выделить объект и вставить активную область поверх него.

Создание прямоугольной или круглой активной области


- 1 Выберите инструмент «Прямоугольная активная область» или «Круговая активная область» в разделе «Web» панели «Инструменты».



- 2 Перетяните указатель инструмента по активной области, чтобы нарисовать активную область поверх области графического объекта. Чтобы начать рисование от центральной точки, удерживайте нажатой клавишу «Alt» (Windows) или «Option» (Mac OS).

Примечание. Во время рисования активной области можно изменить ее расположение. Удерживая нажатой кнопку мыши, нажмите и удерживайте пробел, затем перетяните область в другую часть холста. Отпустите клавишу «Пробел», чтобы продолжить рисование активной области.

Создание активной области неправильной формы

- 1 Выберите инструмент «Многоугольная активная область» .
- 2 Щелчками мыши разместите точки векторов, как при рисовании прямых отрезков инструментом «Перо». Независимо от того, будет ли контур замкнутым или открытым, площадь активной области определяется заливкой.

Создание активной области путем трассировки одного или нескольких выделенных объектов

- 1 Выделите несколько объектов и нажмите «Редактирование» > «Вставить» > «Активная область».
- 2 Щелкните «Одна», чтобы создать одну прямоугольную активную область, покрывающую все объекты, или «Несколько» для создания нескольких активных областей (по одной на каждый объект).

В области «Web-слой» отображается новая активная область (или области).

Преобразование выделенной активной области в прямоугольную, круглую или многоугольную

- ❖ В Инспекторе свойств выберите во всплывающем меню «Фигура активной области» значение «Прямоугольник», «Круг» или «Многоугольник».

Подготовка активных областей к экспорту

Назначьте свойства активной области (такие как URL-адреса и сопроводительный текст) в Инспекторе свойств точно так же, как назначаются свойства фрагментов.

Создание карт ссылок

После вставки активных областей поверх графического объекта его необходимо экспортировать как карту ссылок, чтобы он правильно работал в веб-браузере. При экспорте карты ссылок создается графический объект и HTML-код, содержащий информацию о расположении активных областей и соответствующих им URL-адресах. При экспорте карта ссылок создается только для использования на стороне клиента.

Можно также скопировать карту ссылок в буфер обмена и вставить ее в Dreamweaver или другой HTML-редактор.

Дополнительную информацию о размещении содержимого, экспортированного из Fireworks в Dreamweaver, см. в разделе «Работа с Dreamweaver» на странице 280

- 1 Оптимизируйте изображение, чтобы подготовить его к экспорту.
- 2 Выберите команду «Файл» > «Экспорт».
- 3 При экспорте изображения перейдите к папке, в которую следует поместить файл HTML, и присвойте файлу имя.

Если локальная файловая структура веб-сайта уже создана, то это диалоговое окно позволяет сохранить изображение в соответствующей папке сайта.

- 4 В списке «Сохранить как тип» выберите «HTML и изображения».
- 5 Выберите значение из всплывающего списка «HTML».

Экспорт HTML-файла Создается требуемый HTML-файл и соответствующие графические файлы для импортирования в Dreamweaver или другой редактор HTML.

Копировать в буфер обмена Выполняется копирование всего необходимого кода HTML, включая таблицу (если документ фрагментируется), в буфер обмена для вставки в Dreamweaver или другой редактор HTML.

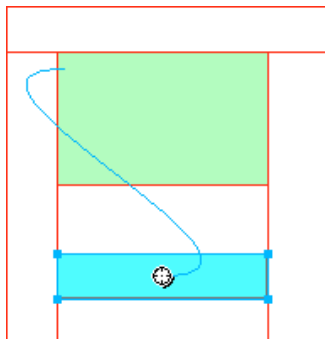
Примечание. В списке «Фрагменты» значение «Нет» следует выбирать только тогда, когда документ не содержит фрагментов.

- 6 (Только для экспорта) При необходимости выберите параметр «Поместить изображения во вложенную папку» и укажите путь к этой папке.
- 7 Нажмите кнопку «Сохранить».
- 8 При экспорте файлов Fireworks может использовать комментарии HTML для разметки начала и окончания кода для карт ссылок и других веб-функций. По умолчанию комментарии HTML не включаются в создаваемый код. Чтобы включить их, выберите параметр «Включить комментарии HTML» на вкладке «Общие» в диалоговом окне «Настройка HTML».

Создание ролловеров с активными областями

Используйте метод перетаскивания ролловера для присоединения к активной области эффекта отдельного ролловера. Целевая область должна быть определена фрагментом. Эффект ролловера применяется к активным областям таким же образом, как и к фрагментам.

Примечание. Активная область может активировать только отдельный ролловер. Она не может быть назначением ролловера, направленного от другой активной области или фрагмента.



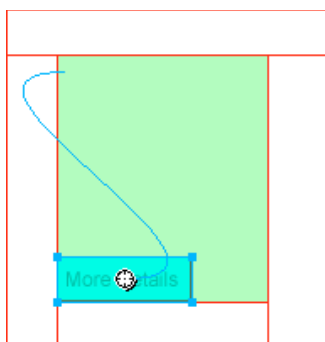
После создания отдельного ролловера с активной областью синяя соединительная линия видна только тогда, когда выделена активная область.

Использование активных областей, расположенных поверх фрагментов

Если имеется большой графический объект, но вам нужна лишь небольшая его часть для использования в качестве активатора действий, поместите активную область поверх фрагмента, чтобы активировать действие или поведение.

Можно также поместить фрагмент над графическим объектом, а затем разместить над текстом активную область. Перемещение указателя мыши активирует эффект ролловера только над текстом, однако при этом будет заменяться вся расположенная внутри фрагмента графика.

Примечание. Не рекомендуется создавать активные области, перекрывающие более одного фрагмента.



- 1 Вставьте фрагмент над изображением, которое будет замещено.
- 2 Создайте новое состояние на панели «Состояния» и вставьте в него замещающее изображение. Обязательно разместите его под фрагментом, вставленным на шаге 1.
- 3 Перетяните линию поведения от активной области до фрагмента, содержащего изображение, которое нужно заменить.
- 4 Выберите состояние, содержащее замещающее изображение, из списка «Замена изображение из», а затем нажмите кнопку «ОК».

Глава 13. Создание кнопок и всплывающих меню

Основы навигации

О функциях навигации

Упростите навигацию по документам, добавляя кнопки, меню и панели навигации. С помощью Adobe® Fireworks® можно легко создавать и реализовывать функции навигации, даже если вы не знакомы с JavaScript и кодом CSS.

При экспорте кнопки или всплывающего меню Fireworks автоматически подготавливает код CSS или JavaScript, необходимый для отображения экспортируемого объекта в веб-браузере. С помощью Adobe Dreamweaver можно легко вставить код CSS, JavaScript или HTML из Fireworks в веб-страницы либо в любой файл HTML или CSS.

Создание базовой панели навигации

Панель навигации – это группа кнопок, ссылающихся на различные области веб-сайта. Панель навигации обычно одинакова на всех страницах сайта, что позволяет обеспечить единый метод навигации. Однако ссылки панели навигации могут различаться, чтобы отвечать требованиям определенных страниц.

Чтобы создать единообразную систему навигации, создаются дубликаты символов кнопок путем использования экземпляров символа. В случае редактирования внешнего вида или функций исходного символа все связанные экземпляры автоматически обновляются, отображая изменения (см. раздел «Символы» на странице 172).

- 1 Создайте символ кнопки.
- 2 Перетяните экземпляр (копию) символа с панели «Библиотека документа» в рабочее пространство.
- 3 Выполните одно из следующих действий, чтобы создать копию экземпляра кнопки:
 - Выделите экземпляр кнопки и выберите пункт меню «Редактирование» > «Клонировать».
 - При нажатой клавише «Alt» (для Windows) или «Option» (для Mac OS) перетяните экземпляр символа.
- 4 Если при перетягивании будет нажата клавиша «Shift», перемещение кнопки ограничится вертикальным, горизонтальным и диагональным направлениями. Для более точного управления положением экземпляра используйте для перемещения клавиши со стрелками.
- 5 Повторите шаги 3 и 4, чтобы создать дополнительные экземпляры кнопки.
- 6 Выберите каждый экземпляр и с помощью Инспектора свойств назначьте им уникальный текст, URL-адрес и другие свойства.

Создание символов кнопок

Кнопки - это особый тип символов, используемых в качестве навигационных элементов веб-страницы. Инспектор свойств позволяет без труда отредактировать кнопки. Поскольку существует возможность перетаскивания экземпляров кнопки из библиотеки символов в документ, можно изменить вид одной кнопки, и при этом автоматически изменится вид всех экземпляров кнопок на панели навигации.

При этом текст, URL-адрес и назначение отдельного экземпляра кнопки можно изменять, не затрагивая другие экземпляры этой кнопки и не нарушая связи «символ – экземпляр».

Экземпляр кнопки является инкапсулированным. Fireworks перемещает все компоненты и состояния, связанные с кнопками, перетаскиваемыми в документ.

Как и другие символы, кнопки имеют *точку регистрации* (центральная точка, помогающая выровнять текст и различные состояния кнопок во время их редактирования).

- 1 Выберите объект, который требуется преобразовать в кнопку.
- 2 Выберите «Изменение» > «Символ» > «Преобразовать в символ».
- 3 В диалоговом окне «Преобразовать в символ» введите имя новой кнопки.
- 4 В вариантах ввода выберите «Кнопка».
- 5 (Необязательно) Чтобы включить направляющие 9-фрагментного масштабирования, установите флажок «Включить 9-фрагментные направляющие масштабирования».
- 6 (Необязательно) Чтобы сохранить графику в виде кнопки в библиотеке графики Fireworks, установите флажок «Сохранить в общую библиотеку».

Применение состояний к кнопкам





Кнопка может иметь до четырех различных *состояний*, которые представляют вид кнопки при реакции на события мыши. *Кнопки с двумя состояниями* имеют состояния «Не нажата» и «Нажата». *Кнопки с тремя и четырьмя состояниями* имеют состояния «Наведение» и «Наведение в состоянии «Нажата»». Эти состояния представляют вид кнопки при наведении на нее указателя мыши, когда кнопка не нажата (Наведение) или нажата (Наведение в состоянии «Нажата»).

Пользователь может создать панель навигации, используя кнопки с двумя или тремя состояниями. Однако только кнопки с четырьмя состояниями могут в полной мере использовать встроенные варианты поведения «Панели навигации» Fireworks.

Создание простой кнопки с двумя состояниями

- 1 Чтобы включить режим редактирования символов, выполните одно из следующих действий:
 - Дважды щелкните на существующей на холсте кнопке.
 - Выберите пункт меню «Редактирование» > «Вставить» > «Новая кнопка».
- 2 Для импорта или создания рисунка состояния «Не нажата» выполните одно из следующих действий:
 - Перетащите или импортируйте изображение, которое требуется отображать в рабочей области для состояния «Не нажата».
 - Создайте изображение с помощью инструментов рисования или кнопку на основе текста с помощью инструмента «Текст».

- В Инспекторе свойств нажмите кнопку «Импортировать кнопку» и выберите готовую редактируемую кнопку в пункте «Импорт символов»: «Библиотека кнопок». Каждое из состояний кнопки будет автоматически заполнено с применением соответствующей графики и текста.
 - (Необязательно) Установите направляющие 9-фрагментного масштабирования, чтобы при изменении размера кнопки ее форма не искажалась (см. раздел «[Применение направляющих 9-фрагментного масштабирования к символу](#)» на странице 54).
 - (Необязательно) Выберите инструмент «Текст» и создайте текст для кнопки.
- 3 Чтобы создать состояние «Наведение», во всплывающем меню выберите пункт «Наведение» и выполните одно из следующих действий:
- Нажмите кнопку «Копировать рисунок состояния «Не нажата»», чтобы вставить копию состояния «Не нажата» в окно «Наведение», затем отредактируйте созданную копию.
 - Перетащите, импортируйте или создайте изображение.
- 4 (Необязательно) Чтобы использовать живые фильтры для создания внешнего вида состояний, выберите рисунок, в который следует добавить живой фильтр, и нажмите значок плюса (+) рядом с надписью «Фильтры» в Инспекторе свойств.
- 5 Выберите «Скос и тиснение» > «Внутренний скос», «Вдавленный скос», «Внешний скос» или «Выпуклый скос».
- 6 Выберите предустановленные наборы параметров фильтров для каждого состояния кнопки.

Предустановленные наборы параметров фильтров для кнопки	Описание
 <p>Выпуклый</p>	Скос выглядит поднимающимся от расположенных ниже него объектов.
 <p>Подсвеченный</p>	Цвета кнопки становятся светлее.
 <p>Вогнутый</p>	Скос выглядит погружающимся ниже расположенных рядом с ним объектов.
 <p>Инвертированный</p>	Скос выглядит погружающимся ниже расположенных рядом с ним объектов, а цвета становятся светлее.

Создание кнопки с тремя или четырьмя состояниями

Хотя кнопки с четырьмя не являются обязательными, их использование позволяет в полной мере задействовать встроенные варианты поведения панели навигации.

- 1 Открыв кнопку с двумя состояниями на холсте в режиме редактирования символа, во всплывающем меню Инспектора свойств выберите «Нажата» и выполните одно из следующих действий:
- Нажмите кнопку «Копировать рисунок состояния «При наведении»», чтобы вставить копию состояния кнопки «Наведение» в окно «Нажата», затем отредактируйте созданную копию, изменяя ее внешний вид.

- Перетяните, импортируйте или создайте изображение.
- 2 Чтобы добавить состояние «Наведение в состоянии «Нажата»», убедитесь, что кнопка состояния «Нажата» открыта, и повторите шаг 1.
 - 3 (Необязательно) Примените готовые фильтры к кнопкам.

Примечание. При вставке или создании рисунка для состояний «Нажата» или «Наведение в состоянии «Нажата»» параметры включения состояния в панель навигации выбираются автоматически.

Преобразование роллеров Fireworks в кнопки

Существует возможность преобразования кнопок из роллеров, созданных в предыдущих версиях Fireworks, и сохранения их в библиотеке. Дополнительную информацию о роллерах см. в разделе [«Интерактивные фрагменты»](#) на странице 190.

- 1 Удалите фрагмент или активную область, покрывающие замещающее изображение.
- 2 Выберите режим «Показать все состояния» в меню «Режим кальки» на панели «Состояния».
- 3 Выделите все объекты, которые нужно включить в кнопку. Для выбора скрытых объектов используйте инструмент «Выбрать позади».
- 4 Выберите «Изменение» > «Символ» > «Преобразовать в символ».
- 5 Введите имя символа в поле «Имя» и выберите тип символа «Кнопка».



Чтобы преобразовать анимации с четырьмя состояниями в кнопки, выберите все четыре объекта, чтобы поместить каждый в собственное состояние кнопки.

Вставка и импорт символов кнопок

Экземпляры символов кнопки можно вставлять в документы с панели «Общая библиотека». Кроме того, имеющиеся символы кнопок можно импортировать на панель «Библиотека документа» нового документа. Дополнительную информацию см. в разделе [«Импорт и экспорт символов»](#) на странице 179.

- 1 Чтобы вставить экземпляры кнопки в документ, откройте панель «Общая библиотека» и перетащите символ кнопки в документ.
- 2 Для помещения дополнительных экземпляров символа кнопки выполните одно из следующих действий.
 - Выберите экземпляр, затем выберите пункт меню «Редактирование» > «Клонировать», чтобы поместить еще один экземпляр непосредственно перед выделенным экземпляром. Новый экземпляр станет выбранным объектом.
 - Перетяните еще один экземпляр кнопки с панели «Библиотека документа» в документ.
 - Перетяните расположенный на холсте экземпляр кнопки при нажатой клавише «Alt» (для Windows) или «Option» (для Mac OS), чтобы создать еще один экземпляр кнопки.
 - Скопируйте экземпляр в буфер обмена, затем вставьте дополнительные экземпляры в документ.
- 3 Чтобы импортировать символы кнопки на панель «Библиотека документа», выполните одно из следующих действий:
 - Перетащите (или вырежьте и вставьте) экземпляр кнопки из другого документа Fireworks.
 - Импортируйте символы кнопок из PNG-файла Fireworks.
 - Экспортируйте символы кнопок из другого документа Fireworks в PNG-файл библиотеки, а затем импортируйте символы кнопок из PNG-файла библиотеки в документ.

- В меню «Параметры» панели «Библиотека документа» выберите пункт «Импортировать символы». Библиотеки содержат широкий набор готовых символов кнопок, подготовленный корпорацией Adobe.

Редактирование символов кнопок

Предусмотрена возможность редактирования нескольких экземпляров свойств кнопок на уровне символа и редактирования отдельных экземпляров свойств кнопок.

Изменение свойств кнопки на уровне символа

- ❖ Дважды нажмите кнопку, чтобы изменить ее характеристики. Нажмите значок страницы в верхней части холста или дважды нажмите вне кнопки, чтобы вернуться на холст.

Редактируемые свойства уровня символа обычно одинаковы для всех кнопок на панели навигации. Например:

- внешний вид изображений, например, цвет и тип обводки, цвет и тип заливки, форма контура и изображения;
- применение живых фильтров или непрозрачности к отдельным составляющим символ кнопки объектам;
- размер и положение активной области;
- основное поведение кнопки;
- параметры оптимизации и экспорта;
- URL-ссылка (также доступна как свойство уровня экземпляра);
- назначение (также доступно как свойство уровня экземпляра).

Изменение свойств кнопки на уровне экземпляра

- ❖ Выберите экземпляр кнопки в рабочую область и задайте свойства в Инспекторе свойств.

Обычно редактируемые свойства уровня экземпляра различаются у отдельных кнопок, входящих в последовательность кнопок. Свойства уровня экземпляра можно изменить для отдельного экземпляра, не влияя на связанный с ним символ и любые другие экземпляры этого символа. Например:

- Имя объекта экземпляра, отображаемое на панели «Слой» и используемое как основа для имени файлов экспортируемых фрагментов при экспорте экземпляра кнопки
- Живые фильтры или непрозрачность, применяемые ко всему экземпляру
- Текстовые символы и форматирование текста
- URL-ссылка (перекрывает URL-адрес, заданный как свойство уровня символа)
- Сопроводительное описание изображения (alt)
- Назначение (перекрывает назначение, заданное как свойство уровня символа)
- Дополнительные варианты поведения, назначенные экземпляру на панели «Варианты поведения»
- Параметр «Показывать состояние Нажата при загрузке», устанавливаемый в Инспекторе свойств, для экземпляров на панели навигации

Примечание. При выборе параметра «Экспортировать несколько файлов» в разделе «Для документа» диалогового окна «Настройка HTML» и последующего экспорта панели навигации, Fireworks экспортирует каждую страницу HTML с соответствующим состоянием «Нажата» кнопки. См. «[Настройка параметров экспорта HTML](#)» на странице 276.

Задание свойств интерактивных элементов кнопки

Пользователь может управлять следующими интерактивными элементами кнопки:

Активная область Активная область инициирует интерактивное поведение при щелчке или помещении над ней указателя. Активная область кнопки – это свойство уровня символа, присущее только символам кнопок. Что отредактировать фрагмент кнопки или нарисовать объекты активной области, во всплывающем меню выберите пункт «Активная область». При рисовании нового фрагмента он замещает предыдущий фрагмент.

URL-адрес для символа или экземпляра кнопки URL-адрес может быть свойством кнопки на уровне символа или экземпляра. Он соединяет кнопку с другой веб-страницей, веб-сайтом или точке привязки на той же веб-странице. URL-адрес можно назначить выбранному экземпляру объекта в Инспекторе свойств или на панели «URL-адрес».

Назначение кнопки Назначение кнопки – это окно или кадр, в котором выводится веб-страница назначения при щелчке на экземпляре кнопки. Если назначение в Инспекторе свойств не задано, веб-страница появляется в том же кадре или окне, где расположена вызвавшая ее ссылка. Назначение может быть свойством кнопки уровня символа или уровня экземпляра. Можно установить назначение для символа, тогда у всех экземпляров символа будет одинаковый параметр назначения.

Сопроводительный текст (текст атрибута «Alt») для символа или экземпляра кнопки Сопроводительный (alt) текст отображается на местозаполнителе изображения или рядом с ним во время загрузки изображения; в случае, если изображение не удастся загрузить, он остается на странице. Он также выводится вместо графических объектов, если пользователь браузера отключил загрузку изображений. Сопроводительный текст может быть свойством символа или экземпляра кнопки.

Редактирование свойств интерактивных элементов кнопки

Примечание. Изменение назначения, URL-адреса или сопроводительного текста для символа кнопки не влияет на существующие экземпляры кнопки данного символа.

- 1 Откройте символ кнопки в режиме редактирования.
- 2 Выполните одно из следующих действий.
 - Чтобы изменить фрагмент или активную область кнопки, во всплывающем меню Инспектора свойств выберите пункт «Активная область». При помощи инструмента «Указатель» измените положение или форму фрагмента или его направляющей. Можно также создать новую активную область с помощью любых инструментов работы с фрагментами или активными областями.
 - Чтобы задать URL-адрес для символа кнопки, во всплывающем меню выберите пункт «Активная область». Затем введите URL-адрес в поле «Ссылка» Инспектора свойств, выберите страницу из списка или URL-адрес на панели URL-адресов.

Примечание. При вводе абсолютных URL-адресов в пределах одного сайта можно назначить адрес символу, чтобы один и тот же URL-адрес появлялся в поле «Ссылка» Инспектора свойств для всех экземпляров.

- Чтобы задать назначение для символа кнопки, откройте ее в рабочем пространстве. Затем введите назначение в поле «Назначение» или выберите одно из готовых значений в меню «Назначение» Инспектора свойств:
 - Нет или _self** веб-страница загружается в том кадре или окне, в котором расположена ссылка
 - _blank** веб-страница загружается в новом, безымянном окне браузера
 - _parent** веб-страница загружается в родительском наборе кадров или в окне кадра, содержащего ссылку
 - _top** веб-страница загружается в полном окне браузера, при этом все кадры удаляются
- Чтобы задать сопроводительный текст для символа кнопки или экземпляра кнопки, выделите экземпляр в рабочем пространстве. Затем в Инспекторе свойств введите текст или описание, которое следует применить.


Раскрывающиеся меню

Раскрывающиеся меню отображаются в браузере, когда пользователь помещает курсор над или щелкает на иницирующем web-объекте, например фрагменте или активной области.

- Все элементы раскрывающегося меню отображаются как HTML или ячейка изображения. Ячейка может принимать состояние «Не нажата», «Наведение», и в обоих состояниях имеется текст.
- Пользователь может присоединить URL-ссылки на элементы всплывающего меню для облегчения навигации, при этом возможно создание любого числа уровней подменю в раскрывающихся меню.
- Можно использовать некоторые или все вкладки, и в любое время редактировать настройки вкладок.
- Необходимо добавлять как минимум один элемент меню на вкладку «Содержимое» для создания пунктов меню, которые можно предварительно просматривать в браузере.
- Для предварительного просмотра раскрывающегося меню нажмите F12. Раскрывающиеся меню не отображаются в рабочем пространстве Fireworks.

Создание простого раскрывающегося меню

- 1 Выберите активную область или фрагмент, которые станут областью активации раскрывающегося меню.
- 2 Выполните одно из следующих действий.
 - Выберите пункт меню «Изменение» > «Раскрывающееся меню» > «Добавить раскрывающееся меню».
 - Щелкните маркер поведения в центре фрагмента и выберите пункт «Добавить раскрывающееся меню».
- 3 Щелкните вкладку «Содержимое», затем щелкните «Добавить меню».
- 4 Дважды щелкните на каждой ячейке и введите или выберите соответствующую информацию для полей «Текст», «Ссылка» и «Назначение». В поля «Ссылка» и «Назначение» введите пользовательскую информацию или выберите ее из отображаемых меню. При заполнении последней из строк в окне под ней добавляется пустая строка.

 *Нажимайте клавишу табуляции для перемещения между ячейками, стрелку вверх и стрелку вниз для прокрутки списка.*
- 5 Повторяйте шаги 3 и 4, пока все пункты меню не будут добавлены. Чтобы удалить элемент меню, щелкните кнопку «Удалить меню».
- 6 Щелкните «Далее» или «Готово», либо выберите другую вкладку.

В рабочем пространстве над активной областью или фрагментом, которым было назначено раскрывающееся меню, отобразится синяя линия поведения, соединяющая объект с верхней частью раскрывающегося меню.

Создание подменю в раскрывающемся меню

Подменю - это раскрывающиеся меню, которые появляются при помещении указателя или щелчке на другом элементе раскрывающегося меню. Можно создать произвольное количество уровней подменю.

- 1 Откройте вкладку «Содержимое» Редактора раскрывающегося меню и создайте пункты меню. Поместите пункты меню, которые будут использоваться в подменю, непосредственно под пунктом меню, который будет родительским для подменю.
- 2 Выделите пункт раскрывающегося меню, который необходимо сделать пунктом подменю, затем щелкните кнопку «Меню отступов».
- 3 Для переноса в подменю следующего пункта меню, выделите его и нажмите кнопку «Отступ меню вправо». Можно также вставить новый пункт непосредственно под выделенным пунктом, выделить пункт меню или подменю, и щелкните «Добавить меню».

Все расположенные последовательно и имеющие равный уровень отступа пункты меню входят в одно всплывающее подменю.

- 4 Чтобы создать подменю во всплывающем подменю, выделите пункт подменю на вкладке «Содержимое» Редактора раскрывающегося меню, затем щелкните еще раз кнопку «Меню отступов».
- 5 Щелкните «Далее», чтобы продолжить построение раскрывающегося меню, или нажмите «Готово».

Изменение внешнего вида раскрывающегося меню

После создания основного меню и необязательных подменю можно изменить формат текста, применить графические стили к состояниям ячеек «Наведение» и «Не нажата», а также выбрать горизонтальное или вертикальное расположение пунктов меню на вкладке «Внешний вид» Редактора раскрывающегося меню.

- 1 Открыв раскрывающееся меню в Редакторе раскрывающегося меню, выберите вкладку «Внешний вид».
- 2 Выберите вариант «Вертикальное меню» или «Горизонтальное меню» в списке «Выберите выравнивание раскрывающегося меню».
- 3 Выберите одно из значений параметра «Ячейки»:

HTML Задаёт внешний вид меню с использованием только кода HTML. Этот вариант обеспечивает меньшие размеры файлов страниц.

Изображение Позволяет использовать ряд графических изображений в различных стилях как фон ячеек меню. При этой установке размер файлов страниц увеличивается.

- 4 Выберите один из предустановленных размеров во всплывающем меню «Размер» или введите значение в поле ввода.

***Примечание.** Если на вкладке «Дополнительно» Редактора всплывающих меню в ячейках ширины и высоты выбраны значения «Автоматически», то размер связанного с пунктом меню изображения будет определяться размером текста.*

- 5 Во всплывающем меню «Шрифт» выберите системную группу шрифтов или введите имя заказного шрифта.

***Примечание.** Если на компьютерах пользователей не установлен выбранный вами шрифт, в веб-браузере отобразится заменяющий шрифт.*

- 6 (Необязательно) Применение стиля, выравнивания и цвета текста.
- 7 Выберите цвет текста и ячейки для каждого из состояний пункта меню.
- 8 Если выбран тип ячейки «Изображение», выберите графический стиль для каждого из состояний.
- 9 Щелкните «Далее» для продолжения построения всплывающего меню или «Готово».

Добавление специальных стилей меню в Редактор раскрывающегося меню

Выберите стиль ячейки, который будет использоваться при выборе в качестве стиля ячейки «Изображение». Дополнительную информацию о стилях см. в разделе «Создание и удаление стилей» на странице 169.

Примечание. Расположение строки меню зависит от используемой операционной системы. Дополнительную информацию см. в разделе «Работа с файлами конфигурации» на странице 331.

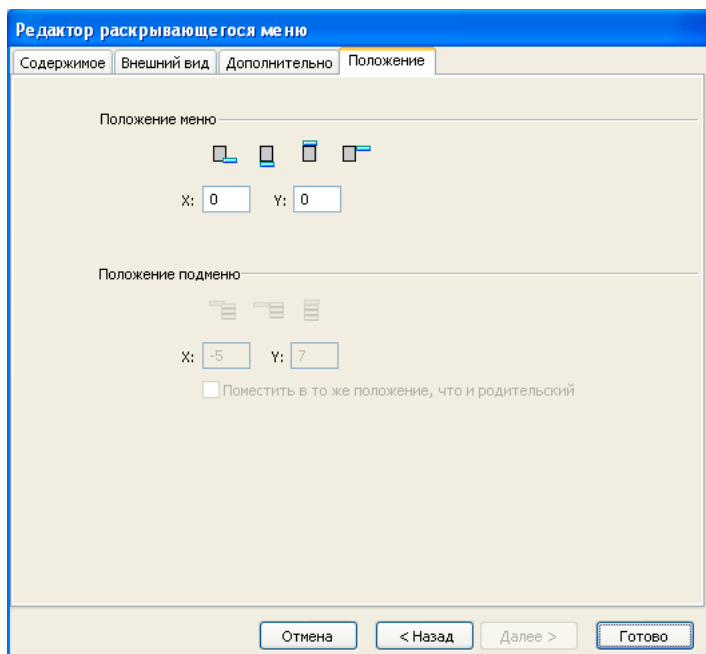
- 1 Примените к объекту любую комбинацию параметров обводки, заливки, текстуры и живых фильтров, затем сохраните ее как стиль с помощью панели «Стили».
- 2 Выберите новый стиль на панели «Стили», затем выберите пункт «Сохранить библиотеку стилей» в меню «Параметры» панели «Стили».
- 3 Перейдите к папке Menu Bars на жестком диске, при необходимости измените имя файла для стиля и нажмите кнопку «Сохранить».

Задание дополнительных свойств ячейки

- 1 Откройте Редактор раскрывающегося меню и щелкните вкладку «Дополнительно».
- 2 Выберите вариант ограничения по ширине или высоте во всплывающем меню «Автоматически/Пиксели»:
Автоматически Высота ячейки принудительно устанавливается соответствующей размеру текста, заданному на вкладке «Внешний вид» Редактора раскрывающегося меню, а ширина ячейки устанавливается по пункту меню, содержащему самую длинную строку текста
Пиксели позволяет устанавливать конкретные значения «Ширина ячейки» и «Высота ячейки» в пикселях
- 3 Задайте значение в поле ввода «Заполнение ячеек», чтобы определить расстояние между текстом и краем ячеек раскрывающегося меню.
- 4 Задайте значение в поле ввода «Интервал между ячейками», чтобы установить расстояние между ячейками меню.
- 5 Задайте значение в поле ввода «Отступ текста», чтобы установить величину отступа для текста во всплывающем меню.
- 6 Задайте значение в поле ввода «Время отображения меню», чтобы установить в миллисекундах длительность отображения меню после перемещения указателя от меню.
- 7 Выберите, следует ли отображать или скрывать рамки раскрывающегося меню. Если выбрать отображение рамок, установите атрибуты рамок.
- 8 Щелкните «Далее» для продолжения построения раскрывающегося меню или «Готово».

Изменение положения раскрывающихся меню и подменю

Используйте вкладку «Положение» в Редакторе раскрывающегося меню, чтобы указать положение раскрывающегося меню. Задать положение раскрывающегося меню верхнего уровня также можно, перетаскивая его очертания в рабочем пространстве, когда web-слой является видимым.



Задание особого положения для раскрывающихся меню и подменю

- 1 Открыв раскрывающееся подменю в Редакторе раскрывающегося меню, выберите вкладку «Положение».
- 2 Выполните одно из следующих действий, чтобы задать положение меню.
 - Нажмите одну из кнопок «Положение», чтобы определить позицию раскрывающегося меню относительно активирующего меню фрагмента.
 - Введите координаты x и y . При координатах 0,0 верхний левый угол раскрывающегося меню располагается прямо на верхнем левом углу активирующих его фрагмента или активной области.
- 3 Определите положение подменю:
 - Нажмите одну из кнопок «Положение подменю», чтобы задать положение подменю относительно родительского пункта раскрывающегося меню, активирующего это подменю.
 - Введите координаты x и y . При координатах 0,0 верхний левый угол раскрывающегося меню располагается прямо на верхнем левом углу активирующих его фрагмента или активной области.
- 4 Задайте относительное положение:
 - Чтобы задать зависимость положения каждого подменю от пункта родительского меню, которое его активирует, снимите флажок «Поместить в то же положение, что и родительский».
 - Чтобы задать зависимость положения каждого подменю от раскрывающегося родительского меню, установите флажок «Поместить в то же положение, что и родительское».
- 5 Нажмите кнопку «Готово», чтобы закрыть Редактор раскрывающегося меню, или щелкните кнопку «Назад», чтобы изменить задаваемые на других вкладках свойства.

Задание положения всплывающего меню путем перетаскивания

- 1 Выполните одно из следующих действий, чтобы отобразить Web-слой:
 - Нажмите кнопку «Показать фрагменты и активные области» на панели «Инструменты».
 - Щелкните столбец со значком глаза на панели «Слой».
- 2 Выберите web-объект, активирующий раскрывающееся меню.
- 3 Перетащите очертания раскрывающегося меню в другую часть рабочего пространства.

Редактирование или перемещение элементов в раскрывающихся меню

В Редакторе раскрывающегося меню можно изменять и обновлять содержимое раскрывающегося меню, изменять порядок следования пунктов меню и любые другие свойства, доступные на четырех вкладках.

- 1 Выполните одно из следующих действий, чтобы отобразить Web-слой:
 - Нажмите кнопку «Показать фрагменты и активные области» на панели «Инструменты».
 - Щелкните столбец со значком глаза на панели «Слой».
- 2 Выберите фрагмент, к которому присоединено раскрывающееся меню.
- 3 Дважды щелкните на синем очертании раскрывающегося меню в рабочем пространстве.
- 4 В Редакторе раскрывающегося меню внесите изменения на любую вкладку.

Редактирование текста меню

- 1 Открыв раскрывающееся меню в Редакторе раскрывающегося меню, выберите вкладку «Содержимое».
- 2 Выполните двойной щелчок на поле ввода «Текст», «Ссылка» или «Назначение», затем измените данные. Затем щелкните вне списка элементов меню, чтобы применить изменения.

Перемещение пункта меню

- 1 Выделите пункт на вкладке «Содержимое» Редактора раскрывающегося меню.
- 2 Выполните одно из следующих действий.
 - Чтобы переместить элемент в подменю более высокого уровня или в главное раскрывающееся меню, щелкните кнопку «Меню выступа».
 - Чтобы переместить элемент в другое местоположение в том же меню, перетащите элемент в нужное место списка.

Об экспорте раскрывающихся меню

Программа Fireworks создает весь код CSS или JavaScript (в зависимости от выбранного параметра), требующийся для просмотра раскрывающихся меню в веб-браузерах.

Если для раскрывающихся меню используется код CSS, то документ Fireworks, содержащий раскрывающиеся меню, экспортируется в формат HTML с использованием кода CSS. Можно также выбрать вариант записи кода CSS в отдельный файл .css, затем экспортировать этот файл, а также файл mm_css_menu.js в то же расположение, что и файл HTML.

Вместо кода CSS можно использовать JavaScript. В случае использования JavaScript документ Fireworks, содержащий раскрывающиеся меню, экспортируется в код HTML, а файл JavaScript mm_menu.js экспортируется в то же местоположение, что и файл HTML.

При загрузке файлов на сервер поместите файл `mm_css_menu.js` (или `mm_menu.js`, при использовании JavaScript) в тот же каталог, в котором находится веб-страница с раскрывающимся меню. Чтобы поместить файл в другом каталоге, измените гиперссылку, указывающую на файлы `mm_css_menu.js` и `.css` (или `mm_menu.js`) в коде Fireworks HTML для отражения пользовательского местоположения. Уникальный файл `.css` экспортируется для каждого документа, содержащего раскрывающиеся меню CSS, которые экспортируются из Fireworks в виде HTML и изображений.

При включении подменю Fireworks создает файл изображения маленькой стрелки (`arrows.gif`), которая появляется рядом с пунктом меню, имеющим подменю. Независимо от числа подменю в документе, Fireworks всегда использует один и тот же файл `arrows.gif`.

Дополнительную информацию об экспорте HTML см. в разделе [«Экспорт HTML»](#) на странице 270.

Глава 14. Создание прототипов веб-сайтов и интерфейсов приложений

Программа Adobe® Fireworks® предоставляет собой идеальную среду для создания прототипов и беспрепятственного преобразования макетов проектов в реальные web-узлы и приложения.

Рабочий процесс создания прототипов

Используя панель «Страницы» и другие мощные функции Fireworks, можно быстро создавать интерактивные прототипы веб-сайтов и приложений. Чтобы преобразовать завершённый прототип в работающий сайт, просто экспортируйте его в программу Adobe Flash®, Adobe Flex®, Adobe AIR™ или Adobe Dreamweaver®.

Общие советы по созданию прототипов см. в следующих статьях на сайте Центра разработчиков Fireworks (на англ. языке).

- Статья Ника Майерса (Nick Myers) о проектировании интерактивных продуктов при помощи Fireworks: http://www.adobe.com/go/learn_fw_interactiveproducts_ru
- Статья Дейва Кронина (Dave Cronin) о новых веяниях в области создания прототипов: http://www.adobe.com/go/learn_fw_prototypingtrends_ru
- Статья Мэтта Стау (Matt Stow) об использовании встроенных шаблонов CSS в Fireworks: [Встроенные шаблоны CSS в Fireworks CS4.](#)
- Статья Джима Баббиджа (Jim Babbage) [Подборка практических рекомендаций по работе с Fireworks CS4: импорт, экспорт, символы, прототипы, масштабирование.](#)
- Видеопособие Дейва Хога (Dave Hogue) по использованию Fireworks для проектирования взаимодействия и быстрого создания прототипов:
 - Использование Fireworks для дизайна обработки информации и взаимодействия: http://www.adobe.com/go/learn_fw_infointeract_ru
 - Создание интерактивных прототипов при помощи Fireworks: http://www.adobe.com/go/learn_fw_creatinginteractivepro_ru
 - Быстрое создание прототипов при помощи Fireworks: http://www.adobe.com/go/learn_fw_rapidpro_ru
 - Fireworks в составе комплексного процесса дизайна: http://www.adobe.com/go/learn_fw_completedesignpro_ru
- Статья о дизайне приложений для веб-сайтов при помощи Fireworks: http://www.adobe.com/go/learn_fw_designwebsiteapp_ru
- Статья Кумара Вивека (Kumar Vivek) о дизайне содержимого для мобильных устройств при помощи Fireworks: http://www.adobe.com/go/learn_fw_designmobiledevices_ru

Видеопособие по созданию прототипов интерфейсов приложений см. по адресу www.adobe.com/go/lrvid4034_fw_ru.

1. Создание страниц

На панели «Страницы» создайте нужное количество страниц или окон для начального проекта. По мере развития проекта можно при необходимости добавлять или удалять страницы.

2. Расположение общих элементов проекта

Расположите на холсте элементы, например, панели навигации и фоновые изображения, которые будут являться общими для страниц проекта. Чтобы выровнять элементы, используйте «быстрые» направляющие. Чтобы обеспечить максимальную гибкость, структурируйте макет с помощью CSS (см. разделы «[«Быстрые» направляющие](#)» на странице 35 и «[Создание макетов на основе CSS](#)» на странице 222)..

3. Общее использование элементов на различных страницах

При общем использовании изменение одного элемента приводит к автоматическому обновлению всех соответствующих страниц. Используйте главную страницу для общего использования всех элементов, содержащихся на ней, либо сделайте общими слои для копирования подмножеств элементов (см. разделы «[Использование главной страницы](#)» на странице 219 и «[Общие слои](#)» на странице 149).

4. Добавление уникальных элементов на отдельные страницы

Добавляйте на страницы уникальные элементы дизайна, навигации и форм. На панели «Общая библиотека» находится множество кнопок, текстовых полей и всплывающих меню, ускоряющих процесс разработки. Составные символы в папках Компоненты Flex, HTML, Mac, Win, Web и приложение и Строки меню содержат свойства, которые можно настраивать для отдельных экземпляров символов (см. раздел «[Создание и использование составных символов](#)» на странице 175).

5. Моделирование пользовательской навигации с помощью ссылок

Установите ссылки на различные страницы прототипа для web-объектов, таких как фрагменты, активные области или кнопки навигации (см. раздел «[Ссылки на страницы в документе Fireworks](#)» на странице 181).


6. Экспорт завершеного интерактивного прототипа

Fireworks поддерживает различные выходные форматы прототипов, все эти форматы позволяют сохранить гипертекстовые ссылки для навигации по страницам. См. следующие статьи.

- Дополнительную информацию об обеспечении для клиентов совместного доступа к гибкому прототипу на основе CSS и о продолжении редактирования в программе Adobe Dreamweaver см. в разделе «[Экспорт макета CSS](#)» на странице 223.
- Дополнительную информацию о создании обычных прототипов на основе таблиц см. в разделе «[Экспорт Fireworks HTML](#)» на странице 271.
- Дополнительную информацию о распространении PDF-версии для обсуждения или печати см. в разделе «[Экспорт файлов Adobe PDF](#)» на странице 277.
- Дополнительную информацию о создании прототипа приложения Flex см. в разделе «[Создание прототипов приложений Flex](#)» на странице 224. Дополнительную информацию о создании приложения Adobe AIR см. в разделе «[Создание приложения Adobe AIR](#)» на странице 227.

Работа со страницами Fireworks

Один файл Fireworks PNG может содержать несколько страниц, что облегчает создание прототипов веб-сайтов и интерфейсов приложений. Каждая страница содержит уникальные параметры размера и цвета холста, разрешения изображения и направляющих. Эти параметры устанавливаются постранично или для всех страниц документа. Кроме Web-слоя, каждая страница содержит также уникальный набор слоев. Однако для общих элементов можно использовать главную страницу или общие слои в разных страницах (см. раздел «[Общие слои](#)» на странице 149).

 Если никакие страницы не создаются, все элементы документа содержатся на одной странице.

Просмотр страниц осуществляется на панели «Страницы», где объекты на каждой странице отображаются в виде миниатюр рядом с названием страницы. Активная страница выделяется на панели и отображается во всплывающем меню страниц над активным документом.


Дополнительную информацию об экспорте страниц см. в разделе «[Экспорт из рабочего пространства](#)» на странице 266

Добавление, удаление и навигация по страницам

Панель «Страницы» позволяет добавлять, удалять и копировать страницы. При добавлении, удалении и перемещении страниц Fireworks автоматически обновляет номер слева от заголовков страниц. Эта автонумерация облегчает и ускоряет навигацию по конкретным страницам в больших многостраничных проектах.


Добавление страницы

Пустая страница вставляется в конец списка страниц и становится активной страницей.

- ❖ Выполните одно из следующих действий.
 - На панели «Страницы» щелкните кнопку «Создать/Дублировать страницу» .
 - Щелкните правой кнопкой на панели и выберите «Создать страницу» во всплывающем меню.
 - Выберите меню «Редактирование» > «Вставить» > «Страница».

Переход к странице

- ❖ Выполните одно из следующих действий.
 - На панели «Страницы» выберите страницу.
 - Нажмите кнопки «Page Up» и «Page Down» на клавиатуре.
 - Выберите страницу во всплывающем меню страниц в верхней части окна документа или в правой нижней части панели «Страницы».

 Звездочка рядом с именем страницы во всплывающем меню указывает на то, что это главная страница.

Создание дубликата страницы

При создании дубликата добавляется новая страница, содержащая те же объекты и иерархию слоев, что и выделенная. Дублированные объекты сохраняют параметры прозрачности и наложения исходных объектов. Внесение в них изменений не приводит к изменению исходных объектов.

- ❖ Выполните одно из следующих действий.
 - Перетащите страницу на кнопку «Создать/Дублировать страницу».
 - Щелкните правой кнопкой мыши на странице и выберите во всплывающем меню «Дублировать страницу».


Перемещение одной или нескольких страниц

На панели «Страницы» переместите страницы, чтобы поместить связанные проекты ближе друг к другу и ускорить процесс макетирования.

- 1 (Необязательно) При перемещении нескольких страниц выполните одно из следующих действий:
 - Щелкните на них, удерживая клавишу «Shift», чтобы выделить группу смежных страниц.
 - Щелкните, удерживая нажатой клавишу «Ctrl» (Windows) или клавишу «Command» (Mac OS), чтобы выбрать несколько отдельных страниц.
- 2 Перетащите выбранные страницы вверх или вниз на панели. Выше и ниже других страниц появляются затемненные рамки, на которых можно отпустить кнопку мыши и переместить выбранные страницы.

Удаление страницы

Страница над удаленной становится активной страницей.

- ❖ Выполните одно из следующих действий.
 - В панели «Страницы» перетащите страницу на значок корзины .
 - Щелкните правой кнопкой мыши на странице и выберите во всплывающем меню «Удалить страницу».

Редактирование холста страницы

Каждая страница имеет уникальный холст с независимым размером/цветом и разрешением изображения.

- 1 Выделите страницу на панели «Страницы» или во всплывающем меню в верхней части окна документа.
- 2 Выберите меню «Изменение» > «Холст» > «Размер изображения», «Изменение» > «Холст» > «Цвет холста» или «Изменение» > «Холст» > «Размер холста».
- 3 Внесите изменения. Эти изменения можно также производить с помощью панели «Свойства», когда выбран холст страницы.
- 4 Чтобы применить изменения только к выбранной странице, оставьте флажок возле параметра «Только текущая страница». Чтобы применить изменения ко всем страницам, снимите флажок.

Использование главной страницы

Чтобы использовать набор элементов во всех страницах, используйте главную страницу. При преобразовании обычной страницы в главную страница перемещается вверх списка на панели «Страницы». При создании главной страницы слой главной страницы добавляется в нижней части иерархии слоев на каждой странице.

Создание главной страницы

- ❖ На панели «Страницы» щелкните правой кнопкой на существующей странице и выберите во всплывающем меню «Задать в качестве главной страницы».

Общие слои страниц становятся обычными слоями (не общими). Однако общие слои кадров остаются. Дополнительную информацию об отображении кадров главной страницы на связанной странице см. в разделе «[Просмотр объектов в состоянии](#)» на странице 237.

Дополнительные разделы справки

«[Общие слои](#)» на странице 149

Связывание страниц с главной страницей

После создания главной страницы все новые страницы автоматически наследуют настройки главной страницы. Существующие страницы не наследуют эти настройки, если отсутствуют ссылки на главную страницу. Если в дальнейшем главная страница будет изменена, все связанные страницы обновятся автоматически.

При наследовании страницами объектов и поведения главной страницы применяются следующие ограничения.

- Страницы наследуют только текущее состояние всех объектов на главной странице. Для наследования всех состояний всех объектов на каждой странице добавьте равное или большее число состояний к объекту с наибольшим количеством состояний. Все объекты на этой странице унаследуют все состояния главной страницы.
- Изменения размера холста или изображения на странице влияют на все страницы, включая страницы, не связанные с главной. Чтобы применить изменения только к текущей странице, выберите «Только текущая страница».
- Только связанные страницы наследуют изменения цвета холста главной страницы.
- ❖ Выполните одно из следующих действий.
 - На панели «Страницы» щелкните правой кнопкой на странице и выберите во всплывающем меню «Создать ссылку на главную страницу».
 - На панели «Страницы» щелкните столбец, расположенный слева от миниатюры страницы. Значок ссылки указывает на то, что данная страница связана с главной страницей.

Примечание. В случае изменения настройки на странице, имеющей ссылку на главную страницу, новая настройка имеет приоритет, но нарушает связь с главной страницей.

Отображение и скрытие слоя главной страницы

Изменение видимости отражается на всех страницах.

- ❖ В панели «Слои» щелкните на значке с изображением глаза слева от слоя главной страницы.

Удаление слоев главной страницы

- ❖ Щелкните правой кнопкой мыши на панели и выберите во всплывающем меню «Создать страницу».

Чтобы вернуть слой главной страницы, щелкните правой кнопкой мыши на панели «Слои» и выберите во всплывающем меню «Добавить слой главной страницы».

Преобразование главной страницы в обычную страницу

- ❖ Щелкните правой кнопкой на панели «Страницы» и выберите во всплывающем меню «Восстановить главную страницу».

Экспорт выделенных страниц

Пользователь может экспортировать одновременно несколько страниц. При этом выполняется экспорт только выделенных страниц. Для экспорта страниц используются параметры оптимизации, которые были установлены для каждой из них.

- 1 На панели «Страницы» выделите страницы, которые необходимо экспортировать.
- 2 Щелкните их правой кнопкой мыши и выберите пункт «Экспортировать выбранные страницы».
- 3 В выпадающем списке «Экспорт» диалогового окна «Экспорт» выберите один из следующих параметров.

Слои в файлы Экспорт слоев выбранных страниц в отдельные файлы.

Состояния в файлы Экспорт состояний выбранных страниц в отдельные файлы.

Страницы в файлы Экспорт выбранных страниц в отдельные файлы.

Настройка имен файлов при экспорте страниц

- 1 На панели «Страницы» выделите страницы, которые необходимо экспортировать.
- 2 Щелкните их правой кнопкой мыши и выберите пункт «Экспортировать выбранные страницы».
- 3 В диалоговом окне «Экспорт» нажмите кнопку «Параметры». Для некоторых значений меню «Экспорт» кнопка «Параметры» может быть недоступна.
- 4 В диалоговом окне «Параметры экспорта» установите параметр «Добавить префикс» или «Добавить суффикс», а затем выберите в меню нужный вариант. Для присвоения имен файлам доступны следующие параметры.

doc.name В качестве префикса или суффикса добавляется имя исходного файла. Например, при экспорте страницы с именем Index из исходного файла sites.png с включенным параметром «Добавить префикс» будет создан файл с именем Sites_Index.gif.

Числовой («1, 2, 3...» или «01, 02, 03...») В качестве префикса или суффикса добавляются числа. Все файлы экспорта страниц нумеруются в порядке отображения их на панели «Страницы». При экспорте большого количества страниц рекомендуется использовать последовательности двузначных чисел.

- 5 Параметры меню «Тип файла» позволяют установить настройки экспортированного файла.

Экспорт фрагментов выделенных страниц

При экспорте файла фрагменты исходного файла игнорируются. Чтобы экспортировать фрагменты, установите в диалоговом окне «Экспорт» следующие настройки.

- 1 В меню «Экспорт» установите параметр «HTML и изображения» или «Только изображения».
- 2 В меню «HTML» установите параметр «Экспорт HTML-файла».
- 3 В меню «Фрагменты» установите параметр «Экспорт фрагментов».
- 4 Выберите один из следующих вариантов.

Только выделенные фрагменты Экспортируются области, отмеченные как фрагменты.

Включить области без фрагментов Также экспортируются области, не отмеченные как фрагменты.

Предварительный просмотр нескольких страниц

При импорте или открытии файлов можно просмотреть все страницы (за исключением главной). После открытия файла фокус будет находиться на той странице, которая была выделена во время просмотра.

При вставке страницы с объектами, которые находятся на слое главной страницы, сначала выполняется преобразование главной страницы в обычный слой, а затем импорт.

Включение предварительного просмотра нескольких страниц

При импорте или открытии файла можно просмотреть все содержащиеся в нем страницы. Параметр, разрешающий предварительный просмотр нескольких страниц, в диалоговом окне «Установки» по умолчанию включен.

Для того чтобы использовать предварительный просмотр нескольких страниц можно было и в файлах, созданных в прежних версиях программы, откройте их в текущей версии, а затем сохраните повторно.

- 1 В диалоговом окне «Установки» перейдите на вкладку «Общие».
- 2 Чтобы иметь возможность просматривать несколько страниц одновременно, установите параметр «Сохранить отдельные миниатюры страниц». Если этот параметр отключен, имена страниц сохраняются, однако миниатюры страниц не создаются.

Просмотр страниц перед их открытием или импортом

- В ОС Windows изображение предварительного просмотра страницы выводится в диалоговых окнах «Импорт» и «Открытие».
- В ОС Mac в диалоговых окнах «Импорт» и «Открытие» нужно нажать кнопку «Просмотр». Кроме того, для перехода в режим «Предварительный просмотр» можно дважды щелкнуть файл в диалоговом окне «Импорт».

Чтобы импортируемые страницы были добавлены сразу за той страницей, которая выделена в документе, установите параметр «Вставить после текущей страницы».

Создание макетов на основе CSS

Можно создавать макеты на основе CSS в документе Fireworks, а затем преобразовать их в HTML-страницы с правилами CSS, моделирующими макеты. Макеты на основе CSS обеспечивают стандартизованный подход и поддерживают код, совместимый с различными браузерами.

Видеопособие по созданию макетов HTML-страниц на основе CSS см. по адресу www.adobe.com/go/lrvid4035_fw_ru. См. также следующие ресурсы.

- Пособие по экспорту CSS и изображений из Fireworks, приведенное по адресу: http://www.adobe.com/go/learn_fw_exportcssimages_ru.
- Пособие по разработке дизайна веб-страниц с поддержкой стандартов в Fireworks, приведенное по адресу: http://www.adobe.com/go/learn_fw_standardscompliantdesign_ru.

Сведения о макете страницы CSS

Fireworks предоставляет возможность проектирования страниц и одновременного экспорта их в HTML и CSS-код путем использования механизма экспорта, анализирующего расположение объектов. Кроме того, можно устанавливать выравнивание страницы и задавать повторяющееся фоновое изображение.

Можно использовать элементы HTML, находящиеся в папке HTML панели «Общая библиотека». В папке HTML содержатся такие элементы HTML, как кнопки, объекты выпадающего списка и текстовые поля. Свойства этих элементов можно отредактировать посредством панели «Свойства символа». При перетаскивании любого элемента формы на страницу механизм экспорта вставляет теги <form> во время экспорта макета на основе CSS, .

Любой текст, на который помещен фрагмент, отображается как изображение в экспортированном HTML. При необходимости отображения текста как обычного текста используйте компоненты HTML панели «Общая библиотека». Компоненты HTML включают заголовки 1-6 и элементы связи.

Правила создания макетов на основе CSS

Для достижения необходимых результатов при создании макетов на основе CSS следует ознакомиться с несколькими правилами.

Правило 1: Для экспорта текста используйте прямоугольники, для экспорта изображений — фрагменты Механизм экспорта экспортирует текст, помещенный в прямоугольники. При необходимости экспорта изображений помещайте поверх них фрагменты, поскольку экспортируются только те изображения, на которые наложены прямоугольные фрагменты. Такие фрагменты «сообщают» механизму экспорта о наличии изображений.

Правило 2: Избегайте наложения объектов Механизм экспорта рассматривает текст, изображения и прямоугольники в виде прямоугольных блоков. Он оценивает размер и расположение этих объектов, чтобы определить логические ряды и столбцы для размещения объектов в макете. Размещайте объекты таким образом, чтобы их границы не пересекались.

Правило 3: Планируйте положение рядов и столбцов Механизм экспорта ведет поиск логических секций, в которых четко видна граница между объектами или группами объектов. Поместите столбец в прямоугольник, чтобы предотвратить вставку механизмом экспорта логического ряда, нарушающего положение столбца.

Правило 4: Рассматривайте документ как двухмерный При разработке страницы используйте прямоугольники для помещения объектов, которые необходимо рассматривать как дочерние элементы прямоугольника. Механизм экспорта распознает такие элементы. Он проверяет дочерние элементы на наличие логических рядов и столбцов, как описано в правиле 3.

В дополнение к этим правилам, примите во внимание следующее:

- Механизм экспорта экспортирует только примитивные прямоугольники. Для экспорта скругленных углов прямоугольников поместите поверх них прямоугольные фрагменты.
- Для экспорта обводки прямоугольников поместите поверх таких прямоугольников прямоугольные фрагменты.
- Для экспорта символов поместите поверх них прямоугольные фрагменты.
- Для экспорта фильтров, примененных к тексту или прямоугольникам, поместите поверх них прямоугольные фрагменты.

Экспорт макета CSS

Приложение Fireworks позволяет экспортировать макеты, созданные как файлы на основе CSS. Далее можно открыть и редактировать эти файлы в приложении Dreamweaver или другом редакторе, поддерживающем CSS.

- 1 Выберите меню «Файл» > «Экспорт».
- 2 Во всплывающем меню «Экспорт» выберите «CSS и изображения».
- 3 Чтобы задать свойства страницы HTML, нажмите кнопку «Параметры».

- 4 Чтобы задать фоновое изображение и мозаичное размещение фонового изображения, нажмите кнопку «Обзор»
 - Выберите «Не повторять», чтобы однократно вывести изображение на экран.
 - Выберите «Повторять», чтобы повторять (или расположить мозаичным способом) изображение по горизонтали и вертикали.
 - Выберите «Повторять-х», чтобы расположить изображение мозаичным способом по горизонтали.
 - Выберите «Повторять-у», чтобы расположить изображение мозаичным способом по вертикали.
- 5 Выберите выравнивание страницы в браузере: по левому краю, по центру или по правому краю.
- 6 Выберите режим прокрутки вложения как «фиксированное» или «прокрутка».
- 7 Нажмите кнопку «ОК», а затем «Сохранить».

Создание демонстрационной версии документа

Можно создать демонстрационную версию документа Fireworks, с которым вы работаете. Она открывается в браузере для демонстрации функций и позволяет перемещаться по страницам.

- 1 Выберите «Команды» > «Демонстрация текущего документа».
- 2 Выберите страницы, для которых нужно создать демонстрационный файл, и щелкните «Создать демо».
- 3 Выберите папку и нажмите кнопку «Открыть».

Создание прототипов приложений Flex


Процесс создания прототипа для приложения Flex похож на рабочий процесс создания web-узлов и интерфейсов приложений (см. раздел «[Рабочий процесс создания прототипов](#)» на странице 216). В приложении Fireworks можно перетаскивать компоненты Flex на холст, указывать их свойства и экспортировать получившийся пользовательский интерфейс в MXML. Можно дополнительно отредактировать этот пользовательский интерфейс в приложении Flex Builder.

1. Создание пользовательского интерфейса Flex

На панели «Страницы» создайте нужное количество окон интерфейса для исходного проекта.

2. Вставка компонентов проекта Flex в макет

Вставьте на холст компоненты Flex из папки Flex панели «Общая библиотека». Эти составные символы ведут себя определенным образом при экспорте в MXML, обеспечивая необходимый результат. При экспорте документа в MXML каждый из этих символов преобразуется в соответствующий тег MXML. Объекты, не распознанные как компоненты Flex, экспортируются как растровые изображения, связанные с MXML посредством тега <mx:Image> (см. раздел «[Создание и использование составных символов](#)» на странице 175).

 При редактировании компонента проекта Flex в Fireworks можно скопировать измененный код XML в проект Flex. Это позволяет сэкономить время, если необходимо воспроизвести поведение измененного компонента в проекте.

Символы курсора, полосы прокрутки, вкладки и подсказки игнорируются при выводе MXML, так как для этих компонентов прямые переводы из Fireworks в MXML отсутствуют. Например, символ полосы прокрутки автоматически появляется в экземплярах контейнера Flex, если их содержимое может прокручиваться. В Fireworks эти символы просто показывают, как функционируют части проекта интерфейса.

Примечание. Фрагменты изображений, ролловеры и активные области применяются только к прототипам на основе HTML. При создании прототипов Flex следует избегать использования этих web-объектов.

3. Использование общих компонентов Flex на нескольких страницах

Если один компонент Flex располагается на нескольких страницах, одно изменение приводит к автоматическому обновлению всех соответствующих страниц (или окон). Можно использовать главную страницу для совместного использования всех компонентов Flex, которые на ней содержатся, или совместно использовать слои для копирования подмножеств компонентов (см. «[Использование главной страницы](#)» на странице 219 и «[Общие слои](#)» на странице 149).

4. Задание свойств для компонентов Flex

На панели «Свойства символа» («Окно» > «Свойства символа») укажите свойства и события для каждого компонента Flex, вставленного на холст.

5. Экспорт макета Flex в MXML

Экспортируйте макет пользовательского интерфейса Flex и откройте получившийся файл MXML в приложении Flex. Программа Fireworks экспортирует необходимые данные MXML с сохранением стилей и абсолютного позиционирования. Разработчики Flex могут использовать этот интерфейс без необходимости повторного создания макета в приложении Flex.

Редактирование свойств компонента Flex

Можно редактировать свойства и события компонентов Flex на панели «Свойства символа».

- 1 Выберите компонент Flex на холсте.
- 2 Откройте панель «Свойства символа» («Окно» > «Свойства символа»).
- 3 Задайте свойства и события для компонента на панели «Свойства символа».

Экспорт документа Fireworks в MXML

Приложение Fireworks упрощает создание макетов многофункциональных интернет-приложений (RIA), обеспечивая экспорт ресурсов из общей библиотеки в виде известных компонентов для использования в Adobe Flex Builder. Программа Fireworks экспортирует необходимый код Flex (MXML) с сохранением стилей и абсолютного позиционирования.

Завершив создание прототипа приложения Flex, экспортируйте его в MXML для дальнейшего редактирования в программе Flex Builder. В представлении Design прототип выглядит так же, как в Fireworks, за исключением таких компонентов, как курсоры и полосы прокрутки, которые не экспортируются.

- 1 Выберите меню «Файл» > «Экспорт».
- 2 Во всплывающем меню «Экспорт» выберите «MXML и изображения».
- 3 Выберите параметр «Поместить изображения во вложенную папку», если необходимо сохранить изображения в отдельной папке, а не в общей с кодом MXML.
- 4 Выберите параметр «Только текущая страница», чтобы экспортировать выбранную в настоящее время страницу.
- 5 Нажмите кнопку «Сохранить», чтобы завершить процесс экспорта.

Все связанные с прототипом изображения экспортируются в папку изображений. Кроме того, вместе с другими файлами изображений также создаются изображения полных страниц MXML. Страницы MXML не требуют наличия этих изображений для предварительного просмотра, и их можно удалить.

Создание и экспорт обложек Flex

Можно создавать для компонентов Flex обложки в приложении Fireworks, а затем экспортировать их для последующего использования при создании веб-сайтов и интерфейсов приложений на основе Flex.

Использование обложек для компонентов Flex

Обложки можно создавать для самых разных компонентов Flex с помощью шаблонов обложек Flex и редактировать их в Fireworks.

- 1 Выберите «Команды» > «Использование обложек Flex» > «Новая обложка Flex».
- 2 Выполните одно из следующих действий.
 - Чтобы создать обложки Flex для всех имеющихся компонентов, выберите «Несколько компонентов». Fireworks создаст один документ со всем доступными компонентами Flex.
 - Чтобы указать компоненты, для которых требуется создать обложки, выберите «Определенные компоненты».
Выберите только компоненты с прикрепленным определенным стилем или выберите все экземпляры компонента.
- 3 Нажмите кнопку «ОК».

Экспорт обложек Flex

- 1 Выберите «Команды» > «Использование обложек Flex» > «Экспортировать обложку Flex».
- 2 Выберите папку для экспорта документа Fireworks и нажмите «Открыть».

Ограничения экспорта MXML

Прежде чем пользоваться функцией экспорта в Flex MXML, важно знать о ее возможностях и ограничениях:

Экспорт MXML не поддерживает компоненты обложек При экспорте в MXML обложки для компонентов Flex не создаются, даже если они были отредактированы в Fireworks. Функция экспорта MXML просто создает документы MXML, которые можно использовать в среде Flex. Эти документы также могут включать связанные изображения для объектов Fireworks, которые нельзя преобразовать в теги MXML. Эти изображения добавляются в документ MXML с помощью тегов `<mx:Image>`.

Функция MXML игнорирует фрагменты Поскольку функция экспорта в MXML служит для создания документов с тегами, которые можно использовать в среде Flex, фрагменты не учитываются при создании изображений или ячеек таблиц. Когда функция экспорта в MXML создает изображения, она использует параметры оптимизации документа для определения формата изображения и метода сжатия.

Свойства MXML ограничены свойствами расширенных символов Функция экспорта в MXML создает свойства тега MXML на основе компонента Flex в Fireworks. Приложение Fireworks предоставляет набор компонентов Flex с ограниченным количеством свойств.

Стили внедряются Свойства, распознаваемые как стили, отделяются от создаваемых тегов MXML, но сохраняются в том же документе MXML в тегах `<mx:Style>`. Приложение Fireworks не определяет стили как внешний файл CSS.

Кадры не поддерживаются При создании оформлений и макетов для вывода в формате MXML не используйте кадры. Если в одном документе должны присутствовать различные оформления, используйте страницы.

Дополнительные разделы справки

«Создание и использование составных символов» на странице 175

Создание прототипов приложений Adobe AIR

Adobe® AIR™ для Fireworks позволяет преобразовывать прототипы Fireworks в приложения для настольных компьютеров. Например, некоторые страницы прототипа взаимодействуют между собой для отображения данных. Можно с помощью Adobe AIR упаковать этот набор страниц в небольшое приложение, устанавливаемое на пользовательский компьютер. Когда пользователь запускает приложение со своего настольного компьютера, приложение загружает и отображает прототип в собственном окне приложения, независимом от браузера. Пользователи могут просматривать прототипы локально, на своих собственных компьютерах, без подключения к Интернету.

См. статью Этана Асмана (Ethan Eismann) об Adobe AIR и создании фирменных моделей взаимодействия: http://www.adobe.com/go/learn_fw_airexperiencebrand_ru.

Добавление событий Adobe AIR, связанных с мышью

Имеется возможность добавления предустановленных событий Adobe AIR, связанных с мышью, к объектам в документе. Fireworks поддерживает четыре предустановленных события, связанных с мышью: закрыть окно, перетащить окно, развернуть окно и свернуть окно.

- 1 Выберите на холсте объекты, к которым необходимо применить поведение события, связанного с мышью.
- 2 Выберите «Команды» > «События AIR, связанные с мышью» и выберите событие.

Предварительный просмотр приложения Adobe AIR

Вы можете выполнить предварительный просмотр приложения Adobe AIR, не задавая его параметры.

- ❖ Выберите «Команды» > «Создать пакет AIR» и щелкните «Предварительный просмотр».

Создание приложения Adobe AIR

- ❖ Выберите «Команды» > «Создать пакет AIR» и задайте следующие параметры:

Имя приложения Укажите имя, которое будет отображаться в окнах установки приложения. Расширение указывает имя узла Fireworks по умолчанию.

Идентификатор приложения Введите уникальный идентификатор приложения. В идентификаторе нельзя использовать пробелы или специальные символы. Допустимы только символы 0-9, a-z, A-Z, . (точка) и - (дефис). Этот параметр является обязательным.

Версия Укажите номер версии приложения. Этот параметр является обязательным.

Папка меню «Программы» Укажите папку меню «Пуск» в Windows, в которой требуется разместить ярлык приложения (неприменимо для Mac OS).

Описание Описание, которое отображается при установке приложения.

Авторские права Информация об авторских правах, которая отображается в диалоговом окне «О программе» в приложениях Adobe AIR, устанавливаемых в Mac OS. Эти сведения не используются для приложений, устанавливаемых на компьютерах Windows.

Содержимое пакета Нажмите «Текущий документ» для автоматического выбора папки с используемыми файлами.

Корневое содержимое Нажмите кнопку «Обзор», чтобы выбрать страницу, которая будет отображаться как корневое содержимое. Если вы выбрали параметр «Текущий документ», корневое содержимое устанавливается автоматически.

Включаемые файлы Укажите, какие файлы и папки должны быть включены в приложение. Можно добавлять файлы HTML и CSS, файлы изображений и библиотек JavaScript. Для добавления файлов нажмите кнопку с плюсом (+), а для добавления каталогов — значок папки. Чтобы удалить файл или папку из списка, выделите этот элемент и нажмите кнопку со значком минус (-). Файлы и папки, которые выбираются для включения в пакет Adobe AIR, должны находиться в папке с корневым содержимым.

Системный хром и прозрачность Укажите стиль окна (или хром), который будет использоваться при запуске приложения на компьютерах пользователей. Системный хром включает приложение в стандартное системное окно операционной системы. Прозрачный хром позволяет отказаться от стандартного системного хрома, создав свой собственный хром для приложения. Прозрачность позволяет создавать окна приложения не только прямоугольной формы.

Ширина и высота Задайте размеры окна приложения при открытии в пикселах.

Выбор изображения значков Выбор пользовательских изображений для значков приложения. Выберите папку для размера значка и изображение, которое хотите использовать. Изображения значков приложения могут иметь только формат PNG.

Примечание. Выбранные изображения должны находиться на узле приложения, пути к ним должны указываться относительно корня узла.

Цифровая подпись Нажмите кнопку «Задать», чтобы добавить в приложение цифровую подпись. Этот параметр является обязательным. Дополнительную информацию см. в следующем разделе.

Файл пакета Укажите папку для сохранения установочного файла нового приложения (файл .air). По умолчанию используется корень узла. Чтобы выбрать другое расположение, нажмите кнопку «Обзор». В качестве имени файла по умолчанию используется название сайта с расширением .air. Этот параметр является обязательным.

Цифровая подпись приложения Adobe AIR

Цифровая подпись гарантирует, что код приложения не был изменен или поврежден после создания автором программного обеспечения. Все приложения Adobe AIR требуют цифровой подписи и без нее не устанавливаются.

- 1 В диалоговом окне «Создать пакет AIR» щелкните кнопку «Установить», расположенную рядом с параметром «Цифровая подпись».
- 2 Выполните в диалоговом окне «Цифровая подпись» одно из следующих действий.
 - Чтобы подписать приложение с помощью приобретенного ранее цифрового сертификата, нажмите кнопку «Обзор», выберите сертификат, введите соответствующий пароль и нажмите кнопку «ОК».

- Чтобы создать собственный автоматический цифровой сертификат, нажмите кнопку «Создать» и заполните поля в диалоговом окне. Параметр сертификата «Тип ключа» указывает на уровень безопасности сертификата: для «1024-RSA» используется 1024-разрядный ключ (менее безопасный), для «2048-RSA» — 2048-разрядный ключ (более безопасный). После завершения, нажмите кнопку «Создать». Затем введите соответствующий пароль в диалоговом окне «Цифровая подпись» и нажмите «ОК».

Примечание. На компьютере должна быть установлена среда выполнения Java® Runtime Environment (JRE).

Глава 15. Создание анимаций

Основы анимации

Adobe® Fireworks® позволяет создавать такие анимированные графические объекты, как рекламные баннеры, логотипы и движущиеся картинки. Анимации создаются путем назначения свойств объектам, называемым *символами анимации*. Анимация символа делится на *состояния*, которые содержат изображения и объекты анимации. Анимация может содержать более одного символа, и каждый из символов может выполнять различные действия. Различные символы могут состоять из разного количества состояний. Анимация заканчивается после выполнения всех действий каждого из символов.

Можно применять настройки к символу, чтобы постепенно изменять содержимое последовательных состояний. Символы можно перемещать по холсту, постепенно скрывать и проявлять их, увеличивать, уменьшать и вращать. Поскольку в каждом файле может быть много символов, возможно создание сложной анимации, в которой к символам одновременно применяются все виды операций.

Пользователь может изменить настройки оптимизации и экспорта на панели «Оптимизировать» для управления способом создания файла. Fireworks позволяет экспортировать анимации в виде анимированных GIF-файлов или SWF-файлов Adobe Flash®. Анимации Fireworks также можно непосредственно импортировать в Flash для дальнейшего редактирования.

Полезная информация о создании анимированных логотипов содержится на сайте Центра разработчиков Adobe, в статье Золта Шекели (Zsolt Szekely) www.adobe.com/go/learn_fw_creatinganimlogos_ru (на англ. языке).

Рабочий процесс анимации

- 1 Создайте символ анимации обычным способом или путем преобразования существующего объекта в символ (см. «[Создание символов анимации](#)» на странице 231).
- 2 Отредактируйте символ анимации в Инспекторе свойств или диалоговом окне «Анимация». При этом можно установить расстояние и направление перемещения, масштабирование, изменение прозрачности (постепенное скрытие или проявление), а также угол и направление вращения (см. «[Редактирование символов анимации](#)» на странице 232).

Примечание. Параметры дальности и направления перемещения доступны только в диалоговом окне «Анимировать».

- 3 Используйте средства управления «Задержка состояния» на панели «Состояния», чтобы задать скорость анимации (см. «[Задание длительности состояния](#)» на странице 235).
- 4 Оптимизируйте документ как анимированный GIF-файл (см. «[Оптимизация анимации](#)» на странице 239).
- 5 Экпортируйте документ как анимированный GIF-файл или файл SWF, либо сохраните его в формате Fireworks PNG и импортируйте во Flash для дальнейшего редактирования (см. «[Экспорт анимации](#)» на странице 268).

О символах анимации

Символы анимации - это актеры в вашей анимации. Символом анимации может быть любой созданный или импортируемый объект, при этом в файле может быть любое количество символов. Каждый символ имеет собственные свойства и обладает независимым поведением, поэтому можно создавать символы, перемещающиеся по экрану, тогда как остальные постепенно гаснут или уменьшаются в размерах.

Символы не требуются для реализации каждого элемента анимации. Однако использование символов и экземпляров для графических объектов, появляющихся в нескольких состояниях, сокращает размер файла.

Свойства символа анимации можно изменить в любое время с помощью диалогового окна «Анимировать» или Инспектора свойств. Можно также редактировать символы, не затрагивая остальные элементы документа. Можно также изменять движение символа, перемещая контур его движения.

Символы анимации автоматически помещаются в библиотеку, что дает возможность использовать их повторно при создании других анимаций.

Создание символов анимации

Символ анимации можно создавать «с нуля» или преобразовывать объект в символ. Затем задаются свойства, определяющие количество состояний в анимации, и тип действия, например, масштабирование или поворот. По умолчанию новый символ анимации состоит из пяти состояний, каждое состояние имеет задержку 0,07 секунды.

Информацию об использовании состояний анимации см. в статье Дэвида Хора (David Hogue) http://www.adobe.com/go/learn_fw_pagestatelay_ru.

Создание символа анимации

- 1 Выберите пункт меню «Редактирование» > «Вставить» > «Новый символ».
- 2 В диалоговом окне «Преобразовать в символ» введите имя нового символа.
- 3 Выберите элемент «Анимация» и нажмите кнопку «ОК».
- 4 На панели документа воспользуйтесь инструментами рисования и ввода текста для создания объекта. При создании символа можно рисовать как векторные, так и растровые объекты.
- 5 Закончив редактировать символ, переключитесь на страницу в целом. (см. «[Переключение с редактирования символа на редактирование страницы](#)» на странице 174).

Созданный символ сохраняется в «Библиотеке документов», его копия помещается в центре страницы.

К символу можно добавить новые состояния с помощью ползунка «Состояния» в Инспекторе свойств. Выберите пункт меню «Окно» > «Свойства», чтобы открыть Инспектор свойств, если он еще не открыт.

Преобразование объекта в символ анимации

- 1 Выберите объект.
- 2 Выберите пункт меню «Изменение» > «Анимация» > «Анимировать выделенную область».
- 3 Отредактируйте символ, задавая свойства анимации.


Элементы управления анимацией появляются в ограничительной рамке объекта, а копия символа добавляется в библиотеку.

Редактирование символов анимации

Можно менять разнообразные свойства символов, такие как прозрачность и вращение анимации. Можно заставить символ поворачиваться, ускорять и замедлять движение, постепенно появляться и исчезать, а также выполнять любые сочетания этих действий.

Главный параметр — это *количество состояний*. После задания этого свойства Fireworks автоматически добавляет в документ количество состояний, требуемых для выполнения действия. Если для символа требуется больше состояний, чем уже присутствует в анимации, Fireworks запрашивает, нужно ли добавить дополнительные состояния.

Свойства выделенной анимации можно изменить либо в диалоговом окне «Анимировать», либо в Инспекторе свойств.

 *Дополнительную информацию о настройке скорости анимации см. в разделе «Задание длительности состояний» на странице 235. Дополнительную информацию о редактировании текста, графики, обводки, заливки или эффектов см. в разделах «Редактирование символа и всех его экземпляров» на странице 173 и «Редактирование отдельных экземпляров символа» на странице 174.*

Свойства символов анимации

Состояния Количество состояний в анимации. Можно указать до 250 с помощью ползунка или введя значение в текстовое поле «Состояния». Значение по умолчанию равно 5.

Переместить (Только для диалогового окна «Анимировать») Расстояние в пикселах, на которое перемещается объект. Значение по умолчанию — 72, ограничений для данного параметра нет. Движение выполняется линейно, ключевые состояния не предусмотрены (в отличие от Flash и Adobe Director).

Направление (Только для диалогового окна «Анимировать») Направление в градусах от 0 до 360°, в котором перемещается объект. Кроме того, значения параметров «Перемещение» и «Направление» можно изменять, перетаскивая маркеры анимации объекта.

Масштаб Изменение размера символа в процентах от начала до конца анимации. Значение по умолчанию — 100%, ограничений для данного параметра нет. При масштабировании объекта от 0 до 100% исходный объект должен иметь небольшой размер; рекомендуется использование векторных объектов.

Непрозрачность Степень постепенного усиления или исчезновения изображения от начала до конца. Значения находятся в диапазоне от 0 до 100, по умолчанию устанавливается значение 100%. Для создания эффекта появления и исчезновения символа потребуется два экземпляра одного символа: один из них будет использоваться для появления, а другой — для исчезновения изображения.

Поворот Градус поворота от начала до конца анимации. Значения находятся в диапазоне от 0 до 360°. Если вручную задать более высокие значения, можно обеспечить несколько поворотов изображения. Значение по умолчанию равно 0°.

Повернуть по часовой стрелке и Повернуть против часовой стрелки Направление поворота объекта: по часовой стрелке (CW) или против часовой стрелки (CCW).

Изменение свойств символа анимации

- 1 Выберите символ анимации.
- 2 Выберите пункт меню «Изменение» > «Анимация» > «Параметры», чтобы открыть диалоговое окно «Анимировать». Выберите пункт меню «Окно» > «Свойства», чтобы открыть Инспектор свойств, если он еще не открыт.

- 3 Измените свойства.
- 4 Если используется диалоговое окно «Анимировать», нажмите кнопку «ОК», чтобы подтвердить изменение свойств.

Удаление анимаций

Предусмотрена возможность удалять анимации либо путем удаления символа анимации из библиотеки, либо путем удаления анимации из символа.

Удаление анимации из выбранного символа анимации

- ❖ Выберите пункт меню «Изменение» > «Анимация» > «Удалить анимацию».

Символ превращается в графический символ и перестает быть анимированным. Если в дальнейшем снова преобразовать символ в символ анимации, он сохранит прежние настройки анимации.

Удаление символа из библиотеки документа

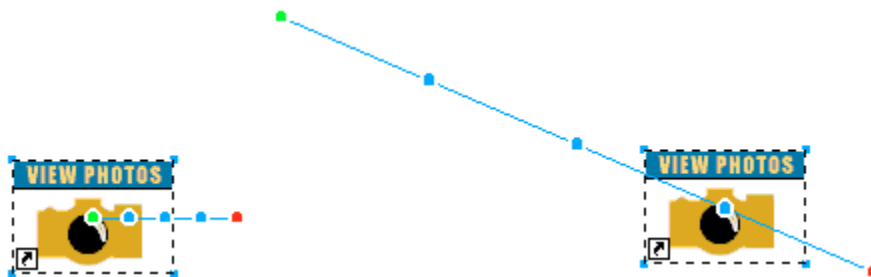
- 1 На панели «Библиотека документа» выделите символ анимации.
- 2 Перетащите символ на значок корзины в нижнем правом углу панели.

Изменение движения или направления символа

Выбранный символ анимации имеет уникальную ограничительную рамку и контур движения, указывающий направление движения символа.

Зеленая точка на контуре соответствует начальному положению символа, а красная точка – конечному положению. Синие точки на контуре соответствуют состояниям. Например, на контуре движения символа из пяти состояний будет одна зеленая точка, три синие точки и одна красная точка. Если объект отображается в третьей точке, текущее состояние – Состояние 3.

Можно изменить направление движения, меняя угол наклона контура.



- ❖ Перетащите маркер начала или маркер конца объекта в новое положение. Если при перетягивании будет нажата клавиша «Shift», линию движения можно будет расположить только вертикально, горизонтально или под углом в 45°.

Дополнительные разделы справки

«Задание длительности состояния» на странице 235

Состояния

История появления концепции страниц в Fireworks описывается в статье Сартака Сингала (Sarthak Singhal) www.adobe.com/go/learn_fw_simplifyingpagesstates_ru (на англ. языке). В тех версиях, которые были выпущены до Fireworks CS4, состояния назывались кадрами.

Анимация создается за счет создания состояний, содержимое которых отображается на панели «Состояния». На ней можно задавать имена состояний, изменять их порядок, вручную устанавливать хронометраж анимации и перемещать объекты из одного состояния в другое.

Кроме того, с каждым состоянием связаны определенные свойства. Задавая задержку состояния или скрывая его, в процессе редактирования можно увидеть, как будет выглядеть анимация.

С помощью слоев в анимации можно упорядочивать объекты, которые являются частью декорации или фона анимации. Чтобы объекты были видны в анимации, их следует поместить в слой и затем использовать панель «Слои» для предоставления общего доступа к слою для состояний. Объекты в слое, общем для состояний, видны в каждом состоянии. Дополнительную информацию см. в разделе «[Общие слои](#)» на странице 149.

Состояния и слои

Страница содержит состояния, а состояния — слои. Новая страница содержит только одно состояние. Все создаваемые слои и все объекты на них имеют только одно состояние. Описание различий между состояниями, страницами и слоями см. в статье Дэвида Хога (David Hogue) www.adobe.com/go/learn_fw_usingpagesstates_ru (на англ. языке).

При создании состояния с помощью панели «Состояния» в новом состоянии будет то же количество слоев, что и в предыдущем. Но эти слои будут пустыми и не будут содержать объекты из предыдущего состояния. Чтобы создать дубликаты объектов для всех состояний, создайте дубликат состояния, а не новое состояние. Дубликаты объекта, созданные для различных состояний, независимы друг от друга.

***Примечание.** При удалении слоя из одного состояния этот слой удаляется из всех состояний.*

Чтобы сделать объекты слоя общими для всех состояний, щелкните правой кнопкой мыши на этом слое и выберите «Сделать слой общим для состояний». Объекты данного слоя станут общими для всех состояний, в том числе и для заново создаваемых. Все объекты соответствующего слоя в других состояниях будут удалены и заменены объектами общего слоя. Любое изменение объектов общего слоя будет отражено во всех состояниях.

Состояния и главные страницы

Состояния главной страницы соответствуют состояниям других страниц документа. При создании дубликата состояния 1 на обычной странице А все объекты состояния 1 страницы А копируются в состояние 2 страницы А, и состояние 2 главной страницы становится общим. Поскольку у главной страницы только одно состояние, состояние 2 на любой другой странице будет пустым.

При дублировании состояния 1 для создания состояния 2 на главной странице фоновый слой главной страницы также будет дублирован в состояние 2 главной страницы. Состояние 2 главной страницы становится общим состоянием 2 для всех страниц документа.

В общем, состояние 1 главной страницы является общим состоянием 1 всех страниц, состояние 2 главной страницы является общим состоянием 2 для всех страниц и т. д. Если на обычной странице больше состояний, чем на главной, то состояния главной страницы не становятся общими для них, пока не будет создано соответствующее состояние на главной странице.

Создание прототипа/демонстрационной страницы с кнопками и анимацией

Документы Fireworks, содержащие кнопки и анимацию одновременно, как правило, не отображаются должным образом. Программа Fireworks предполагает, что анимация занимает целую страницу, тогда как кнопки используются для переключения изображений под фрагментом. Во время воспроизведения анимации на странице изменяется все, в том числе состояния кнопок.

Анимация и кнопки должны создаваться и экспортироваться на веб-страницу отдельно. Кнопки роллера используют JavaScript для отображения различных состояний, но анимация экспортируется из Fireworks в формате GIF или SWF, которые являются самодостаточными.

Задание длительности состояния

Задержка состояния определяет продолжительность отображения текущего состояния в сотых долях секунды. Например, укажите 50 для отображения состояния в течение половины секунды или 300 – в течение трех секунд.

- 1 Выделите одно или несколько состояний.
 - Для выделения нескольких смежных состояний нажмите первое и последнее из них, удерживая нажатой клавишу «Shift».
 - Для выделения нескольких несмежных состояний удерживайте нажатой клавишу «Ctrl» (для Windows) или «Command» (для Mac OS), нажимая имя каждого состояния.
- 2 Выполните одно из следующих действий.
 - Выберите элемент «Свойства» в меню «Параметры» панели «Состояния».
 - Дважды нажмите столбец задержки состояний.
- 3 Введите значение задержки состояния.
- 4 Нажмите «Enter» или щелкните за пределами панели.

Скрытие состояний во время воспроизведения

Скрытые состояния не отображаются во время воспроизведения и не экспортируются.

- 1 Выполните одно из следующих действий.
 - Выберите элемент «Свойства» в меню «Параметры» панели «Состояния».
 - Дважды нажмите столбец задержки состояний.
- 2 Снимите флажок «Включить при экспорте».
- 3 Нажмите Enter или щелкните за пределами панели.

Изменение имен состояний

При настройке анимации Fireworks создает необходимые состояния и отображает их на панели «Состояния» как «Состояние 1», «Состояние 2» и так далее. При перемещении состояний на панели Fireworks переименовывает их в соответствии с новым порядком.

Присваивайте состояниям смысловые имена, чтобы облегчить их отслеживание. Перемещение переименованного состояния не влияет на его имя.

- 1 На панели «Состояния» дважды нажмите имя.

- 2 Введите новое имя и нажмите «Enter».

Настройка имен состояний


- 1 Выберите пункт меню «Файл» > «Настройка HTML».
- 2 В диалоговом окне «Настройка HTML» перейдите на вкладку «Для документа».
- 3 В меню «Имена состояний» выберите параметр «Пользовательские».
- 4 В открывшемся диалоговом окне определите пользовательские имена для состояний.

Пользовательские имена запоминаются на протяжении одного сеанса. Эта настройка действует только в отношении одного документа, поэтому вам нужно выбрать пункт «Пользовательские», как показано на первом рисунке.

Действия с состояниями

Панель «Состояния» позволяет добавлять, копировать, удалять состояния и изменять порядок их следования.

Добавление нового состояния

- ❖ Нажмите кнопку «Создать/дублировать состояние»  в нижней части панели «Состояние».

Добавление состояний в последовательность

- 1 Выберите пункт «Добавить состояния» в меню «Параметры» панели «Состояния».
- 2 Укажите, сколько состояний необходимо добавить.
- 3 Выберите место вставки состояний и щелкните «ОК».

Копирование состояния

- ❖ Перетащите существующее состояние на кнопку «Создать/дублировать состояние» в нижней части панели «Состояния».

Копирование выделенного состояния и вставка его в последовательность

Дублирование состояния полезно, когда объекты должны снова появиться в другой части анимации.

- 1 Выберите пункт «Создать дубликат состояния» в меню «Параметры» панели «Состояния».
- 2 Введите количество дубликатов, которое необходимо создать для выбранного состояния, укажите, куда вставлять дублированные состояния, и нажмите «ОК».

Изменение порядка состояний


- ❖ По очереди перетаскивайте состояния в новые позиции в списке.

Изменение порядка следования состояний на обратный

Можно изменить порядок следования всех состояний или выбранного диапазона состояний на обратный.

- 1 Выберите «Команды» > «Документ» > «Изменить порядок состояний».
- 2 Выполните одно из следующих действий.
 - Выберите «Все состояния», чтобы изменить на обратный порядок всей последовательности состояний.
 - Выберите «Диапазон состояний», а затем выберите начальное и конечное состояния, чтобы изменить на обратный порядок следования диапазона состояний.
- 3 Нажмите кнопку «ОК».

Удаление выделенного состояния


- ❖ Выполните одно из следующих действий.
 - Нажмите кнопку «Удалить состояние»  на панели «Состояния».
 - Перетащите состояния на кнопку «Удалить состояние».
 - Выберите пункт «Удалить состояние» в меню «Параметры» панели «Состояния».

Перемещение выделенных объектов на панели «Состояния»

С помощью панели «Состояния» можно переместить выделенные объекты в другое состояние. Объекты, появляющиеся только в одном состоянии, в ходе воспроизведения анимации исчезают; их исчезновение и повторное появление можно активировать в различных позициях.

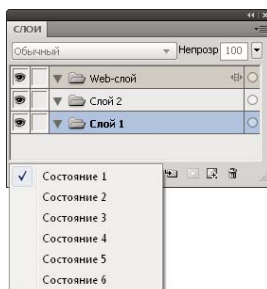
На панели «Состояния» маленький кружок справа от времени задержки состояния обозначает статус объектов на этом состоянии.

- 1 Выделите на холсте объекты, которые должны появиться на другом состоянии.
- 2 На панели «Состояния» перетащите индикатор выделения (маленький синий кружок справа от времени задержки состояния) на новое состояние.

 Чтобы скопировать выделенные объекты в другие состояния, перетащите их при нажатых клавишах «Ctrl»+«Alt» (в Windows) или «Command»+«Option» (в Mac OS).

Просмотр объектов в состоянии

- ❖ Выберите состояние во всплывающем меню «Состояние» в нижней части панели «Слой».



Все объекты, содержащиеся в выбранном состоянии, выводятся в виде списка на панели «Слой» и отображаются на холсте.

О режиме кальки

Режим кальки - это метод просмотра содержимого состояний до и после выбранного состояния. Благодаря этому объекты можно анимировать плавно, без транспонирования назад и вперед.

Если режим кальки включен, объекты из предыдущего и последующего состояний отображаются затененными, чтобы их можно было отличить от объектов текущего состояния.

По умолчанию режим «Редактирование нескольких состояний» активен, то есть затененные объекты из других состояний можно редактировать, не покидая текущее состояние. Инструмент «Выбрать позади» позволяет последовательно выбирать объекты состояний.

Можно настроить количество состояний, видимых до и после текущего. Для этого нужно нажать кнопку «Режим кальки» и выбрать вариант отображения. Параметр «Пользовательский» позволяет указывать количество состояний и управлять прозрачностью. С помощью параметра «Редактирование нескольких состояний» выберите и отредактируйте все видимые объекты. Снимите флажок, чтобы редактировать только на текущей странице.


Создание tween-анимации

В Fireworks при создании tween-анимации происходит интерполяция двух и более экземпляров одного и символа, при этом создаются промежуточные экземпляры с интерполированными атрибутами. Используйте вставку промежуточных состояний для создания сложного движения объектов по холсту и для анимации объектов, живые фильтры которых меняются в каждом состоянии анимации. Например, можно выполнить tween-анимацию объекта таким образом, чтобы он двигался вдоль линейного контура.

***Примечание.** В большинстве случаев использование анимированных символов более предпочтительно, чем tween-анимация (создание промежуточных кадров). Дополнительную информацию см. в разделе «О символах анимации» на странице 231.*

Создание промежуточных кадров для экземпляров

- 1 Выделите два или более экземпляра одного графического символа на холсте. Не выделяйте экземпляры различных символов.
- 2 Выберите пункт меню «Изменение» > «Символ» > «Создать промежуточные кадры для экземпляров».
- 3 Введите количество шагов анимации, которые требуется вставить между исходной парой экземпляров, в диалоговом окне «Создание промежуточных состояний для экземпляров».
- 4 Для распределения созданных промежуточных объектов по отдельным состояниям установите флажок «Распределить по состояниям» и нажмите кнопку «ОК».

Это можно сделать позже, выбрав все экземпляры и нажав кнопку «Распределить по состояниям»  на панели «Состояния».

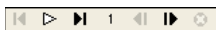
Предварительный просмотр анимации

При работе над анимацией можно ее предварительно просматривать, чтобы оценить полученный результат. Также можно выполнить предварительный просмотр анимации после оптимизации, чтобы оценить, как она будет выглядеть в веб-браузере. Не рекомендуется выполнять предварительный просмотр анимаций в режимах «2 варианта» или «4 варианта».

***Примечание.** Анимация, которая добавляется на главные страницы, не отображается. Добавьте анимацию на дочерние страницы и сделайте ее общей для всех страниц.*

Просмотр анимации в рабочем пространстве

- ❖ Воспользуйтесь элементами навигации по состояниям, расположенными в нижней части окна «Документ».



Элементы управления состояниями

- Для определения длительности отображения каждого состояния в окне «Документ» введите настройки задержки состояния на панели «Состояния».
- Скрытые состояния, исключенные из экспорта, не отображаются при предварительном просмотре (см. «Скрытие состояний во время воспроизведения» на странице 235).
- При предварительном просмотре анимации в режиме «Оригинал» отображается исходное изображение в полном разрешении, а не оптимизированный вариант, сохраняемый в экспортируемом файле.

Предварительный просмотр анимации в режиме «Просмотр»

- 1 Нажмите кнопку «Просмотр» в верхнем левом углу окна «Документ».
- 2 Воспользуйтесь элементами навигации по состояниям.


Предварительный просмотр анимации в веб-браузере

- ❖ Выберите пункт меню «Файл» > «Просмотр в браузере», затем выберите браузер в подменю.

***Примечание.** Чтобы увидеть движение во время предварительного просмотра анимации, выберите на панели «Оптимизировать» в качестве формата экспортируемого файла «Анимированный GIF», даже если планируется импортировать анимацию в Flash как SWF или в файл Fireworks PNG.*


Оптимизация анимации

Оптимизируйте анимацию после настройки образующих ее символов и состояний, чтобы упростить загрузку и сделать более плавным воспроизведение.

 После создания и оптимизации анимации ее можно экспортировать (см. «Экспорт анимации» на странице 268).

Включение циклического повтора анимации

Включение повтора анимации с помощью функции «Цикл» позволяет минимизировать количество состояний, требуемых для создания анимации.

- 1 Чтобы открыть панель «Состояния», выберите меню «Окно» > «Состояния».
- 2 Нажмите кнопку «Цикл анимации GIF»  в нижней части панели.
- 3 Выберите количество повторений анимации после ее первого воспроизведения.
Например, если выбрано значение 4, анимация будет воспроизведена пять раз подряд. Значение «Всегда» указывает, что анимация должна повторяться непрерывно.

Выбор настроек на панели «Оптимизировать»

При оптимизации выполняется сжатие файла в минимальный пакет, что позволяет сократить время загрузки через Интернет. Дополнительную информацию о параметрах оптимизации см. раздел «[Оптимизация файлов GIF, PNG, TIFF, BMP и PICT](#)» на странице 256.

- 1 Выберите меню «Окно» > «Оптимизировать».
- 2 Выберите формат экспорта файла на панели «Оптимизировать».
- 3 Задайте параметры «Палитра» и «Дизеринг».
- 4 Из всплывающего списка «Прозрачность» на панели «Оптимизировать» выберите вариант «Индексированная прозрачность» или «Альфа-прозрачность».
- 5 Используйте инструменты прозрачности на панели «Оптимизировать», чтобы выбрать цвета прозрачности.
- 6 На панели «Состояния» задайте задержку состояний.

Работа с существующими анимациями

Можно использовать существующий анимированный GIF, импортируя файл GIF в файл Fireworks или открыв GIF как новый файл.

При импорте анимированного GIF-файла Fireworks преобразовывает его в символ анимации и помещает в текущее выделенное состояние. Если в анимации имеется больше состояний, чем в текущем ролике, можно выбрать автоматическое добавление состояний.

Импортированные файлы GIF принимают настройки задержки состояния текущего документа. Поскольку импортируемый файл становится символом анимации, к нему можно применить дополнительные операции движения. Например, импортируйте анимацию шагающего на месте человека и примените к нему свойства движения и направления, чтобы он зашагал по экрану.

При открытии анимированного GIF-файла в Fireworks создается новый документ, и каждое состояние из GIF-файла помещается в отдельное состояние. Хотя в этом случае изображение из GIF-файла не становится символом анимации, оно сохраняет значения задержки состояния исходного файла.

Анимация, которая добавляется на главные страницы, не отображается. Добавьте анимацию на дочернюю страницу и сделайте ее общей для всех страниц.

После импорта файла ему задают формат «Анимированный GIF», чтобы экспортировать движение из Fireworks.

Импорт анимированного GIF-файла

- 1 Выберите команду «Файл» > «Импорт».
- 2 Выберите файл и нажмите кнопку «Открыть».
- 3 Щелкните и перетяните файл, чтобы поместить его на холст.

Открытие анимированного GIF-файла

- ❖ Выберите пункт меню «Файл» > «Открыть» и выберите требуемый GIF-файл.

Использование ряда файлов как одной анимации

Fireworks позволяет создать анимацию из ряда файлов изображений. Например, можно создать баннерную рекламу на основе нескольких существующих графических объектов.

- 1 Выберите пункт меню «Файл» > «Открыть».
- 2 Выделите файлы щелчками мыши при нажатой клавише «Shift».
- 3 Установите флажок «Открыть как анимацию» и нажмите кнопку «ОК».

Fireworks открывает файлы в одиночном новом документе, содержимое каждого файла помещается в отдельное состояние в порядке их выбора.

Скручивание и уменьшение четкости

Команда «Скручивание и уменьшение четкости» позволяет создавать несколько экземпляров объекта, который постепенно появляется или исчезает по скрученному контуру. После создания первого объекта следующие экземпляры добавляются автоматически согласно параметрам, установленным в диалоговом окне «Скручивание и уменьшение четкости». Кроме того, для созданных объектов можно создать анимацию, а затем сохранить ее в GIF-файле.

- 1 Создайте или поместите объект на холст. Например, нарисуйте круг или поместите на холст изображение.
- 2 Выберите меню «Команды» > «Оформление» > «Скручивание и уменьшение четкости».
- 3 В диалоговом окне «Скручивание и уменьшение четкости» установите желаемые параметры. Для настройки эффекта опробуйте различные значения параметров. Сдвиньте диалоговое окно так, чтобы оно не мешало просматривать изменения.

Шаги Количество экземпляров созданного объекта.

Непрозрачность Непрозрачность созданных объектов.

Направление Направление относительно первого объекта, в котором будут создаваться последующие объекты.

Назад Смещение каждого объекта за следующий объект в последовательности.

Анимировать Анимация последовательности созданных объектов.

Размытие Наложить эффект размытия начиная с последнего созданного объекта к первому.

Сдвиг цветового тона Изменение цвета созданных объектов.

Интервалы Увеличение расстояния между созданными объектами.

Поворот Угол поворота последующих объектов.

Направление Угол расположения последующих объектов относительно первого.

Масштаб Масштаб последующих объектов относительно первого.

Непрозрачность Непрозрачность последующих объектов относительно первого.

Произвольно Установка случайных значений полей по выбору системы.

Мерцание Отклонение значения выбранных параметров. Установленное значение определяет размер отклонения.

Стили Выберите подходящий стиль. Вы можете выбрать нужный стиль, а затем настроить различные параметры в зависимости от текущих потребностей. Значение «По умолчанию» позволяет установить стиль по умолчанию; «Последний использованный» позволяет выбрать значения, которые использовались в прошлый раз.

Просмотр Предварительный просмотр объекта при изменении значений параметров в этом диалоговом окне.

***Примечание.** Если установлен параметр «Анимировать», при нажатии кнопки «ОК» графика будет удалена.*

- 4 В меню параметров формата в диалоговом окне «Свойства» установите параметр «Анимированный GIF WebSnap 128».
- 5 Нажмите клавишу «F12», чтобы просмотреть анимацию в браузере.

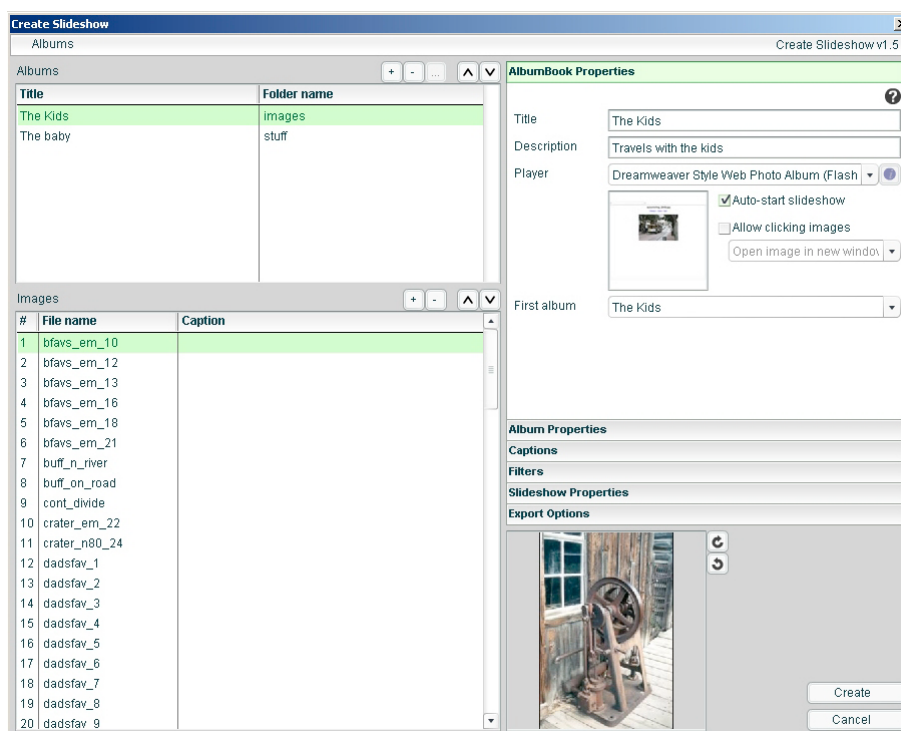
***Примечание.** Разгруппирование созданных объектов выполняется так же, как и при работе с любыми другими группами объектов.*

Глава 16. Создание слайд-шоу

Построение и организация слайд-шоу

Чтобы создать слайд-шоу на базе Adobe® Flash® или HTML/SPRY, откройте окно «Создать слайд-шоу», выберите папку с изображениями и настройте параметры слайд-шоу. Отредактируйте слайд-шоу, добавляя и удаляя изображения, или добавляя несколько альбомов.

Дизайнер или разработчик может создать на базе технологии Flash свой проигрыватель альбомов для отображения XML-кода, созданного при помощи Adobe Fireworks® Album Creator.



Создание слайд-шоу

- 1 Выберите «Команды» > «Создать слайд-шоу».
- 2 Нажмите кнопку «Добавить альбом» (значок «плюс») рядом со списком «Альбомы».
- 3 Выберите файлы изображений для включения в слайд-шоу и щелкните «ОК».
- 4 Заполните «Свойства книги альбомов» и «Свойства альбома».
- 5 По очереди выберите каждую из панелей справа, чтобы настроить свойства слайд-шоу.
- 6 На панели «Параметры экспорта» выберите папку, в которую будет помещено созданное слайд-шоу.
- 7 После завершения настройки всех параметров нажмите кнопку «Создать».
- 8 (Необязательно) Чтобы отобразить слайд-шоу в браузере, установите флажок «Запуск слайд-шоу в браузере» и щелкните «Готово».

Открытие существующего слайд-шоу

- 1 Выберите «Команды» > «Создать слайд-шоу».
- 2 В окне «Создать слайд-шоу» выберите «Открыть существующую книгу альбомов» или щелкните кнопку «Обзор» (...) рядом со списком «Альбомы».
- 3 Перейдите в папку, содержащую XML-файл существующего слайд-шоу, и нажмите кнопку «Открыть».

Удаление альбома

- 1 Откройте существующее слайд-шоу.
- 2 Выберите альбом в списке «Альбомы» и щелкните «Удалить выбранный альбом(ы)» (значок «минус») рядом со списком «Альбомы».

Организация альбома

- 1 Откройте существующее слайд-шоу.
- 2 Выберите альбом в списке «Альбомы».
 - Чтобы добавить изображения, нажмите кнопку «Добавить изображения» (значок «плюс») рядом со списком «Изображения». Затем нажмите кнопку «Обзор» (...) и выберите одно или несколько изображений.
 - Чтобы изменить порядок изображений, выберите изображение и щелкните кнопки со стрелками в верхней части списка изображений для перемещения.

Настройка слайд-шоу

Для доступа к свойствам и их настройки откройте каждую из панелей свойств в правой части окна «Создание слайд-шоу».

Панель «Свойства книги альбомов»

Свойства книги альбомов относятся к книге альбомов, которая может содержать несколько альбомов.

Название Может содержать пробел, например, «Мое путешествие».

Описание Добавьте описание.

Проигрыватель Выберите тип.

Значок «Информация» (рядом со значком «Проигрыватель») Нажмите, чтобы увидеть дополнительную информацию о проигрывателе, в том числе свойства альбома и книги альбомов, поддерживаемые выбранным типом проигрывателя.

Автоматический запуск слайд-шоу Слайд-шоу запускается автоматически при открытии окна проигрывателя.

Разрешить выбор изображений Пользователь может щелкнуть изображение, чтобы открыть его в новом окне браузера и сохранить, просмотреть изображение на новой вкладке или отобразить его в полноэкранном режиме.

Панель «Свойства альбома»

Свойства альбома применяются только к отдельному выбранному альбому.

Описание Добавьте описание альбома.

Миниатюра Выберите изображение для миниатюры предварительного просмотра в слайд-шоу.

Фон Выберите и масштабируйте специальное фоновое изображение слайд-шоу.

Панель «Подписи»

С помощью параметра «Подписи» настройте подписи к изображениям слайд-шоу.

Применить ко всем альбомам Применить параметры сопроводительных подписей ко всем альбомам книги альбомов.

Без изменений Оставить существующие подписи.

Очистить все подписи Очистить альбом от всех подписей.

Использовать имена файлов Использовать имена файлов изображений как подписи.

Включить расширение Если вы выбираете сделать имена файлов подписями, включите расширения имен файлов.

Вставить текст Используйте указанный текст в качестве подписи для *каждого* изображения.

Заменить подписи Применить вставленный текст ко всем изображениям.

Панель «Фильтры»

Фильтры могут быть применены только к новому альбому. Чтобы применить выбранные фильтры ко всем альбомам в книге альбомов, выберите «Применить ко всем альбомам».

Панель «Свойства слайд-шоу»

Свойства слайд-шоу применимы к текущему слайд-шоу.

Применить ко всем альбомам Применить указанные свойства ко всем альбомам в книге альбомов.

Интервал Время в секундах, в течение которого демонстрируется каждое изображение.

Использовать переход Выберите указанный эффект перехода между изображениями.

Первое изображение Задайте первое изображение в альбоме. Это порядковый номер изображений в альбоме.

Последовательность отображения Определяет, будут ли изображения демонстрироваться по очереди или в произвольном порядке.

Панель «Параметры экспорта»

Эти параметры производят настройку процедуры экспорта изображений.

Экспортировать изображения Экспорт полноразмерных изображений и миниатюр с применением специальных параметров. Чтобы экспортировать только XML-файл, снимите флажок.

Создать XML Создается файл для изображений и каталогов слайд-шоу. Чтобы экспортировать только изображения, снимите флажок.

Формат XML При выборе «Создать XML» укажите формат XML для экспорта («Создать слайд-шоу» или «Adobe Media Gallery»).

Путь экспорта Папка, в которую будут помещено слайд-шоу и связанные с ним файлы.

Ширина и высота Ширина и высота экспортируемых полноразмерных изображений. Масштабированные изображения сохраняют пропорции исходного изображения.

Экспортировать миниатюры Экспорт миниатюр вместе с полноразмерными изображениями.

Ширина и высота Ширина и высота экспортируемых миниатюр.

Качество изображения Укажите качество при экспорте полноразмерных и миниатюрных изображений. Значение 100 указывает наилучшее возможное качество.

Увеличить изображения по размеру окна При необходимости увеличьте изображения, чтобы они отвечали указанным параметрам экспорта.

Создание пользовательского проигрывателя альбомов Fireworks

Можно создать пользовательский проигрыватель для работы с командой «Создать слайд-шоу». В комплект программы включены исходные файлы проигрывателей слайд-шоу по умолчанию, код или внешний вид которых можно изменить.

1 Должны быть опубликованы файлы SWF и (если есть) HTML (с расширением .htm или .html).

2 Расширение файла .swf необходимо заменить любым другим.

Примечание. В среде Mac OS простого переименования файла SWF в программе Finder может оказаться недостаточным (если только не установлен параметр «Show file extensions»). Возможно, придется также переименовать его в поле «Name & Extension» диалогового окна свойств файла.

3 В папке с файлом SWF создайте файл XML следующего формата:

```
<?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>
```

Примечание. Если имеется несколько версий одного и того же базового проигрывателя, можно все их перечислить в XML-файле (как показано выше).

4 В каждом из узлов Player имена исходных и целевых файлов перечисляются внутри узла File.

- 5 (Необязательно) Чтобы указать дополнительную информацию о проигрывателе, добавьте узел `Info` с атрибутом `src`, содержащим имя файла. Информационный файл должен содержать текст в формате HTML. Если файл содержит простой текст, то все разделители строк и символы табуляции перед его отображением будут удалены.
- 6 Создайте или измените файл MXI таким образом, чтобы переименованные файл SWF и файл HTML были помещены в папку «Configurations/Commands/players».

Примечание. Чтобы в конце процесса включалась функция «Запустить слайд-шоу в браузере», файлы SWF и HTML должны иметь одинаковое имя.

Созданный XML-файл имеет следующую структуру.

```
<AlbumBook... >
  <Album ... >
    <Slide ... />
    <Slide ... />
    <Slide ... />
  </Album>
  <Album ... >
    <Slide ... />
    <Slide ... />
    <Slide ... />
  </Album>
</AlbumBook>
```

Определения узлов

Узел AlbumBook

ver Версия команды «Создать слайд-шоу», создавшей XML-файл.

title Основное название слайд-шоу.

description Описание слайд-шоу в целом.

firstAlbum Позиция первого отображаемого изображения (на основе нуля).

width Ширина слайда.

height Высота слайда.

showThumbnails Следует ли отображать миниатюры. Или миниатюры были экспортированы.

thumbWidth Ширина миниатюры.

thumbHeight Высота миниатюры.

autoStart Автоматический запуск слайд-шоу.

allowClick Следует ли разрешать пользователям щелкать (выбирать) изображения.

clickAction Действие, которое выполняется при щелчке по изображению (открытие в новом окне, на новой вкладке или в зависимости от настроек проигрывателя).

Узел Album

title Название альбома.

description Описание альбома.

path Имя папки с изображениями для этого альбома. Миниатюры экспортируются в папку Thumbnails по этому пути.

hasThumb Имеет миниатюру.

thumbSrc Миниатюра альбома.

hasBg Имеет фоновое изображение.

bgSrc Фоновое изображение альбома.

bgScale Метод масштабирования для фонового изображения альбома.

interval Интервал смены изображений (в секундах) для данного альбома.

useTransition Использовать переходы при смене изображений.

transType Переход слайд-шоу для этого альбома.

transTime Длительность перехода.

firstImage Позиция первого отображаемого изображения (на основе нуля).

dispSequence Порядок отображения изображений (последовательный или произвольный).

Узел Slide

src Имя файла изображения для данного слайда.

caption Сопроводительная подпись, связанная с данным слайдом.

width Ширина слайда.

height Высота слайда.

thumbWidth Ширина миниатюры слайда.

thumbHeight Высота миниатюры слайда.

Глава 17. Оптимизация и экспорт

Экспорт графических объектов из Adobe® Fireworks® выполняется в два этапа. Перед началом экспортирования необходимо *оптимизировать* графические объекты—выбрать параметры, обеспечивающие максимальное качество изображения, одновременно ограничивая размер файла, чтобы графический объект быстро загружался.

Для облегчения процессов оптимизации и экспорта воспользуйтесь Мастером экспорта. При помощи мастера можно установить необходимые параметры и выполнить просмотр изображений для упрощения оптимизации. Просмотр изображений можно выполнять и без использования мастера.


Для повышения степени контроля над процессом используйте такие инструменты рабочего пространства, как панель «Оптимизировать», кнопки предварительного просмотра в окне документа и диалоговое окно «Экспорт».

В некоторых случаях можно сохранять графические объекты без экспорта. Дополнительную информацию см. в разделе «[Сохранение документов в других форматах](#)» на странице 12.

Использование Мастера экспорта

Мастер экспорта поможет выполнить все этапы процесса оптимизации и экспорта.

- 1 Выберите пункт меню «Файл» > «Мастер экспорта».
- 2 Ответьте на вопросы в появляющихся окнах, затем нажмите кнопку «Продолжить».

 Если необходимо ограничить максимальный размер файла при оптимизации, в первом окне мастера установите флажок «Размер целевого файла экспорта» и задайте необходимое значение.

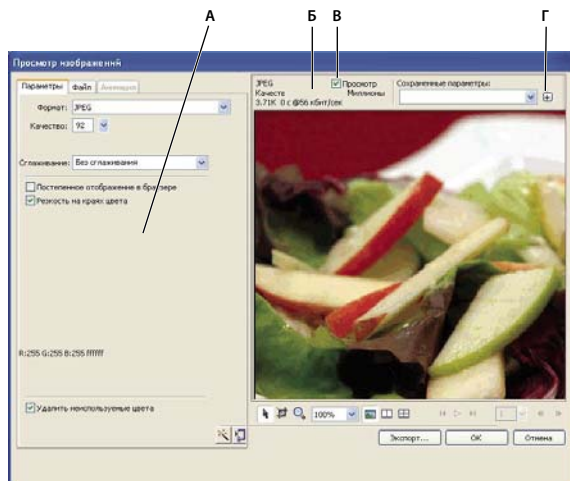
- 3 Нажмите кнопку «Выход» в окне «Результаты анализа» мастера.

Откроется окно «Просмотр изображения» с изображением, созданным на основе рекомендованных параметров экспорта.

Использование окна «Просмотр изображения»

Окно «Просмотр изображения» можно открыть с помощью Мастера экспорта или посредством меню «Файл» («Файл» > «Просмотр изображения»).

В области предварительного просмотра документ или графический объект выводится в том виде, в котором экспортируется, при этом указываются расчетные значения размера файла и времени его загрузки при заданных параметрах экспорта.




А. Сохраненный набор параметров для выбранного варианта экспорта **Б.** Расчетные значения размера файла и времени загрузки
В. Флажок установки предварительного просмотра изображения при выбранных параметрах экспорта **Г.** Кнопка сохранения выбранных параметров экспорта

При экспорте анимированных GIF-файлов или ролловеров JavaScript расчетный размер файла соответствует суммарному размеру для всех состояний.


Примечание. Чтобы ускорить обновление окна «Просмотр изображения», снимите флажок «Просмотр». Чтобы остановить обновление области предварительного просмотра при изменении параметров, нажмите клавишу «Esc».

Работа с областью просмотра

Масштабирование изображения

- ❖ Нажмите кнопку «Масштаб» , затем щелкните изображение предварительного просмотра для его увеличения. Уменьшение изображения выполняется щелчком при нажатой клавише «Alt» (для Windows) или «Option» (для Mac OS).

Панорамирование изображения

- ❖ Выполните одно из следующих действий.
 - Нажмите кнопку «Указатель»  в нижней части диалогового окна, затем передвигайте область просмотра перетягиванием курсора по окну.
 - Нажав и удерживая клавишу «Пробел», перетягивайте область просмотра при выбранном инструменте «Масштаб».

Разделение области просмотра для сравнения параметров


- ❖ Нажмите кнопку раздельного просмотра ,  или .

В окнах предварительного просмотра могут отображаться изображения, созданные на основе различных параметров экспорта.

Примечание. При наличии нескольких окон просмотра масштабирование или панорамирование изображения выполняется для всех окон одновременно.

Задание параметров в окне «Просмотр изображения»

Оптимизация изображения на основе размера целевого файла

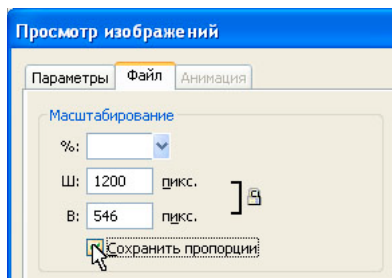
- 1 Откройте вкладку «Параметры».
- 2 Щелкните кнопку «Мастер оптимизации для уменьшения размера» .
- 3 Введите размер файла в килобайтах, затем нажмите кнопку «ОК».

Мастер оптимизации для уменьшения размера пытается обеспечить требуемый размер файла следующими способами:

- коррекция качества JPEG;
- изменение степени сглаживания JPEG;
- изменение количества цветов в 8-битных изображениях;
- изменение параметров дизеринга в 8-битных изображениях;
- включение или отключение различных параметров оптимизации.

Задание размеров экспортируемого изображения

- 1 Откройте вкладку «Файл».
- 2 Укажите масштаб в процентах или задайте ширину и высоту в пикселах. Установите флажок «Сохранить пропорции», чтобы при масштабировании ширина и высота изменялись пропорционально.



Выбор части изображения для экспорта

- 1 Откройте вкладку «Файл».
- 2 Установите флажок «Область экспорта» и выполните одно из следующих действий.
 - Перетащите пунктирные границы, появившиеся вокруг изображения предварительного просмотра, для задания экспортируемой области (перетягивайте изображение мышью при необходимости отображения частей, не поместившихся в окне).
 - Введите координаты границ экспортируемой области в пикселах.

Выбор параметров анимации

- 1 Откройте вкладку «Анимация».
 - Для отображения одного состояния выберите его из списка в левой части диалогового окна. Или воспользуйтесь элементами управления состояниями, расположенными в правой нижней части диалогового окна
 - Для воспроизведения анимации щелкните кнопку «Воспроизвести/Остановить» в правой нижней части диалогового окна.

- 2 Чтобы указать метод удаления состояний, выберите состояние из списка, нажмите значок корзины и установите один из следующих параметров:

Не указано Автоматически определяет способ удаления текущего состояния, отбрасывая его, если следующее состояние содержит прозрачный слой. Для большей части анимаций эта автоматическая функция дает наилучшее качество изображения при минимальном размере файла.

Не удалять Сохраняет текущее состояние при добавлении на экран следующего состояния. Текущее состояние (и предыдущие) могут быть видны сквозь прозрачные области следующего состояния. Для отображения точного предварительного изображения анимации при установке этого параметра используйте браузер.

Восстановить фон Отбрасывает текущее состояние и временно заменяет его фоном веб-страницы. Состояния отображаются по одному. Выберите этот параметр, если анимированные объекты перемещаются на прозрачном фоне.

Восстановить предыдущее Отбрасывает текущее состояние и временно заменяет его предыдущим. Выберите этот параметр, если анимированные объекты перемещаются на непрозрачном фоне.

- 3 Для задания задержки состояния выберите его в списке, затем в поле «Задержка состояния» укажите значение в сотых долях секунды.
- 4 Для цикличного воспроизведения анимации щелкните кнопку «Повтор», затем укажите число повторений во всплывающем меню.
- 5 Для кадрирования каждого состояния так, чтобы выводился только тот участок изображения, которым различаются два состояния, выберите «Кадрировать каждое состояние». Выбор этого параметра уменьшает размер файла.
- 6 Выберите «Сохранить различия между состояниями», чтобы выводить только пиксели, которые различны для состояний. Выбор этого параметра уменьшает размер файла.

Экспорт с использованием окна «Просмотр изображения»

- 1 Выберите «Файл» > «Просмотр изображения».
- 2 Установите параметры на каждой вкладке.
- 3 Нажмите кнопку «Экспорт».
- 4 В диалоговом окне «Экспорт» введите имя файла, выберите его расположение, задайте прочие параметры, затем нажмите кнопку «Сохранить».

Оптимизация в рабочем пространстве

В рабочем пространстве Fireworks доступны средства оптимизации и экспорта, позволяющие управлять процессом экспорта. Можно использовать предустановленный набор параметров оптимизации или выполнить настройку оптимизации, задавая отдельные параметры, такие как тип файла и цветовая палитра.

Панель «Оптимизировать» содержит основные инструменты для оптимизации и (для 8-битовых форматов файлов) таблицу, которая показывает цвета в цветовой палитре текущего экспорта. На панели отображаются настройки, относящиеся к активной выделенной области (фрагменту или всему документу).

Кнопки предварительного просмотра в окне «Документ» позволяют увидеть, как будет выглядеть экспортируемое изображение при текущих параметрах оптимизации.

Можно применить единые параметры оптимизации для всего документа или выбрать отдельные фрагменты/области JPEG-файла и устанавливать для них различные параметры.

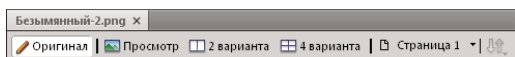
Оптимизация отдельных фрагментов

При выборе фрагмента в Инспекторе свойств появляется всплывающее меню «Параметры экспорта фрагментов», в котором можно выбрать предустановленные (сохраненные) параметры оптимизации.

- 1 Щелкните фрагмент, чтобы выбрать его. Щелчок при нажатой клавише «Shift» позволяет выбрать несколько фрагментов.
- 2 Выберите параметры на панели «Оптимизировать».

Просмотр и сравнение параметров оптимизации

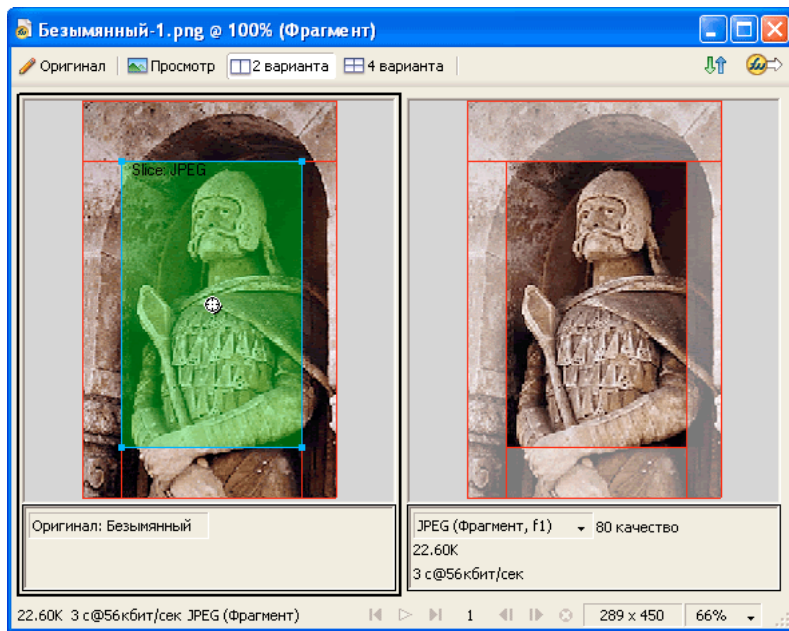
Кнопки предварительного просмотра отображают изображение таким, каким оно будет выглядеть в браузере, с учетом параметров оптимизации. При предварительном просмотре отображаются роollеры и обрабатывается поведение навигации, а также анимация.



Кнопка «Оригинал» и кнопки предварительного просмотра документа

В окне предварительного просмотра отображается общий размер документа, расчетное время загрузки и формат файла. Расчетное время загрузки – это среднее время, требуемое для загрузки всех фрагментов и состояний посредством модема со скоростью 56 Кбит/с. В подокнах отдельного просмотра «2 варианта» и «4 варианта» отображается дополнительная информация, зависящая от выбранного типа файла.


При просмотре пользователь может оптимизировать весь документ или только выбранные фрагменты. Разметка фрагментов помогает определить фрагменты документа, оптимизируемые в данный момент.



Когда разметка фрагмента включена, не затронутые оптимизацией фрагменты затемняются.

Предварительный просмотр изображения при текущих параметрах оптимизации

- ❖ Нажмите кнопку «Просмотр» в верхнем левом углу окна «Документ».

Примечание. Нажмите кнопку «Скрыть фрагменты»  на панели «Инструменты», чтобы скрыть фрагменты и направляющие фрагментов на время предварительного просмотра.

Сравнение изображений в подокнах отдельного просмотра при различных параметрах оптимизации

- 1 Нажмите кнопку «2 варианта» или «4 варианта» в верхнем левом углу окна «Документ».
- 2 Щелкните одно из изображений в подокне отдельного просмотра.
- 3 Задайте параметры оптимизации на панели «Оптимизировать».
- 4 Выберите другие изображения и задайте другие параметры оптимизации для каждого окна.

При выборе режима «2 варианта» или «4 варианта», в первом окне отдельного просмотра отображается оригинальный PNG-документ Fireworks, что позволяет сравнивать его с оптимизированными версиями. Это оригинальное изображение можно заменить на еще один оптимизированный вариант.

Переключение оптимизированного изображения на оригинальное в режиме «2 варианта» или «4 варианта»

- 1 Выберите подокно отдельного просмотра с оптимизированным изображением.
- 2 Во всплывающем меню «Просмотр» в нижней части окна просмотра выберите «Оригинал (без просмотра)».

Переключение оригинального изображения на оптимизированное в режимах «2 варианта» или «4 варианта»

- 1 Выберите подокно, содержащее оригинальное изображение.
- 2 Во всплывающем меню «Просмотр» выберите «Просмотр изображения».

Скрытие или отображение разметки фрагментов

- ❖ Выберите пункт меню «Просмотр» > «Разметка фрагментов».

Оптимизация с использованием набора параметров

Чтобы открыть панель «Оптимизировать», выберите меню «Окно» > «Оптимизировать». При выборе параметра оптимизации из набора остальные параметры на панели «Оптимизировать» устанавливаются автоматически.

- ❖ Выберите параметр из предустановленного набора во всплывающем меню «Свойства» в Инспекторе свойств или на панели «Оптимизировать»:

GIF Web 216 Преобразует все цвета в цвета из web-палитры. Цветовая палитра содержит до 216 цветов.

GIF WebSnap 256 Преобразует цвета в ближайшие цвета из web-палитры. Цветовая палитра может содержать до 256 цветов.

GIF WebSnap 128 Преобразует цвета в ближайшие цвета из web-палитры. Цветовая палитра содержит до 128 цветов.

GIF Adaptive 256 Содержит только текущие цвета, используемые в графическом объекте. Цветовая палитра содержит до 256 цветов.

JPEG – лучшее качество Устанавливает для качества значение — 80 и для сглаживания — 0, в результате получается высококачественное изображение большего размера.

JPEG – меньший размер файла Устанавливает для качества значение — 60 и для сглаживания — 2, в результате размер файла уменьшается в 2 раза, его качество понижается.

Анимированный GIF WebSnap 128 Устанавливает для файла формат «Анимированный GIF», преобразует цвета в ближайшие эквиваленты из web-палитры. Цветовая палитра содержит до 128 цветов.

Выбор типа файла

Настройте оптимизацию путем выбора необходимого типа файла во всплывающем меню «Формат файла экспорта» на панели «Оптимизировать» и последующего задания специфических для данного формата параметров, таких как глубина цвета, дизеринг и качество. Эти параметры можно сохранить в качестве нового набора.

GIF Graphics Interchange Format (GIF) - это распространенный графический web-формат, идеально подходящий для создания мультфильмов, логотипов, изображений с прозрачными областями и анимаций. При экспорте в формат GIF лучше всего обеспечивается сжатие изображений с большими одноцветными областями. Файлы GIF содержат не более 256 цветов.

JPEG Разработан организацией Joint Photographic Experts Group специально для создания фотографических и многоцветных изображений. Файл JPEG может содержать миллионы цветов (24-битная глубина цвета). Формат JPEG в лучшем случае подходит для отсканированных фотографий, изображений, в которых используются текстуры, изображений с градиентными переходами цветов и любых изображений, содержащих более 256 цветов.

PNG Portable Network Graphic (PNG) - это универсальный формат для web-графики, поддерживающий цвет глубиной до 32 бит и способный содержать прозрачные области или альфа-каналы; может быть прогрессивным. Однако не все браузеры могут отображать изображения PNG. Хотя PNG является основным форматом для Fireworks, файлы Fireworks PNG включают дополнительную информацию, относящуюся к конкретному приложению, которая не содержится в экспортируемом файле PNG или в файлах, созданных в других приложениях.

WBMP Wireless Bitmap (WBMP) – это формат изображений, предназначенный для мобильных вычислительных устройств, например, сотовых телефонов и КПК. Этот формат используется на страницах WAP (Wireless Application Protocol). Поскольку WBMP является 1-битовым форматом, изображение может содержать только два цвета: черный и белый.

TIFF Tagged Image File Format (TIFF) – это графический формат, предназначенный для хранения растровых изображений. Файлы TIFF обычно применяются в печатно-издательском деле. Многие мультимедийные приложения поддерживают импорт файлов в формате TIFF.

BMP Формат графических файлов Microsoft Windows. Многие приложения поддерживают импорт изображений в формате BMP.

PICT Разработан компанией Apple Computer и используется в основном в операционных системах Macintosh. Большинство приложений Macintosh поддерживают импорт изображений PICT.

Дополнительные разделы справки

«Оптимизация файлов GIF, PNG, TIFF, BMP и PICT» на странице 256

«Оптимизация изображений JPEG» на странице 264

Сохранение и повторное использование параметров оптимизации

В программе Fireworks можно сохранить последние используемые параметры оптимизации, выполнив любое из следующих действий.

- «Файл» > «Сохранить»
- «Файл» > «Сохранить как»
- «Файл» > «Экспортировать»

Затем Fireworks автоматически применяет эти параметры к новым документам.

Примечание. Для новых фрагментов устанавливаются параметры оптимизации по умолчанию, заданные для родительского документа.

Пользовательские параметры оптимизации можно сохранить для будущего использования при оптимизации или пакетной обработке. В пользовательских наборах сохраняются следующие данные.

- Параметры и таблица цветов с панели «Оптимизировать»
- Значения задержки состояний, заданные на панели «Состояния» (только для анимаций)

Сохранение параметров оптимизации в качестве набора

Сохраненные параметры оптимизации отображаются в нижней части всплывающего меню «Свойства» панели «Оптимизировать» и Инспектора свойств. Файл набора параметров сохраняется в папке «Export Settings», находящейся в папке конфигурации Fireworks для текущего пользователя. Дополнительную информацию о местоположении этой папки см. в разделе «[О пользовательских файлах конфигурации](#)» на странице 332.

- 1 В меню «Параметры» панели «Оптимизировать» выберите «Сохранить параметры».
- 2 Введите имя для набора параметров оптимизации, затем нажмите кнопку «ОК».

Совместное использование сохраненных параметров оптимизации пользователями Fireworks

- ❖ Скопируйте сохраненный файл набора параметров из папки «Export Settings» в папку с тем же именем на другом компьютере.

Примечание. Расположение папки «Export Settings» зависит от используемой операционной системы.


Удаление пользовательского набора параметров оптимизации

Стандартный набор параметров оптимизации Fireworks удалить нельзя.

- 1 Во всплывающем меню «Сохраненные параметры» панели «Оптимизировать» выберите параметры оптимизации.
- 2 В меню «Параметры» панели «Оптимизировать» выберите «Удалить параметры».

Оптимизация файлов GIF, PNG, TIFF, BMP и PICT

Для каждого формата изображений в Fireworks доступен ряд параметров оптимизации. 8-битовые типы файлов (GIF, PNG 8, TIFF 8, BMP 8 и PICT 8) поддерживают максимальный уровень управления оптимизацией.

 Для графических веб-объектов с непрерывным тоном (например, фотографий) используйте 24-битовый формат, например JPEG (см. раздел «Оптимизация изображений JPEG» на странице 264).

Параметры оптимизации Fireworks схожи для всех 8-битных форматов. Для форматов веб-файлов (GIF и PNG) можно указать степень сжатия.

Экспериментируя с различными параметрами оптимизации, можно сравнить вид и размер оригинальных и оптимизированных изображений, воспользовавшись кнопками «2 варианта» и «4 варианта».

Выбор цветовой палитры

Все 8-битовые изображения содержат цветовую палитру, поддерживающую до 256 цветов. Изображение использует только эти цвета, но не обязательно все.

- ❖ На панели «Оптимизировать» во всплывающем меню «Индексированная палитра» выберите один из следующих параметров:

Адаптивная Заказная палитра, создаваемая на основе содержащихся в документе цветов. Чаще всего обеспечивает максимальный уровень качества изображения.

Web адаптивная Адаптивная палитра, в которой цвета преобразуются в ближайшие к ним цвета web-палитры. Цвета web-палитры — это цвета палитры Web 216.

Web 216 Палитра из 216 цветов, поддерживаемых и компьютерами Windows, и компьютерами Mac OS. Эту палитру часто называют также «стандартной» или «безопасной», поскольку используемые в ней цвета, как правило, выглядят одинаково во всех веб-браузерах на различных платформах при использовании 8-битного цвета.

Точная Содержит точно такие цвета, которые используются в изображении. Палитра «Точная» может использоваться только в изображениях, содержащих 256 и менее цветов. В противном случае палитра переключается на адаптивную.

Windows и Macintosh Эти палитры содержат 256 цветов, определенных стандартами платформ Windows и Mac OS соответственно.

Градации серого Представляет собой палитру, содержащую 256 и менее оттенков серого. При выборе этой палитры цвета изображения преобразуются в градации серого.

Черно-белая Представляет собой двухцветную палитру, состоящую лишь из черного и белого цветов.

Равномерная Представляет собой математическую палитру, основанную на значениях пикселей RGB.

Пользовательская Представляет собой измененную стандартную палитру, либо палитру, загруженную из внешней палитры (файл АСТ) или файла GIF.

Цветовые палитры можно оптимизировать и изменять с помощью таблицы цветов на панели «Оптимизировать».

Импорт пользовательской палитры

- 1 Выполните одно из следующих действий:
 - Выберите пункт «Загрузить палитру» в меню «Параметры» панели «Оптимизировать».
 - Выберите вариант «Пользовательская» во всплывающем меню «Индексированная палитра» панели «Оптимизировать».
- 2 Выберите файл палитры АСТ или GIF-файл и нажмите кнопку «Открыть».

Цвета из файла АСТ или GIF добавляются в таблицу цветов на панели «Оптимизировать».

Примечание. Пользователи Windows должны указать тип файлов «gif-файлы (*.gif)» во всплывающем меню «Тип файлов», чтобы в диалоговом окне «Открыть» отображались содержащиеся в папках GIF-файлы.

Выбор глубины цвета для 8-битового изображения

Глубина цвета определяет количество цветов в изображении. Уменьшение глубины цвета уменьшает объем файла, но одновременно снижает качество изображения. При уменьшении глубины цвета некоторые цвета в изображении отбрасываются, начиная с наиболее редко используемых. Пиксели, содержавшие удаляемые цвета, принимают ближайший к нему из остающихся в палитре цветов.

- ❖ Выполните одно из следующих действий:
 - На панели «Оптимизировать» выберите параметр во всплывающем меню «Цвета».
 - Введите значение (от 2 до 256) в текстовое поле.

Примечание. Число в нижней части таблицы цветов указывает фактическое количество цветов, содержащихся в изображении. Если число отсутствует, щелкните кнопку «Перестроить».

Удаление неиспользуемых цветов в 8-битовом изображении

Приводит к уменьшению размера файла.

- ❖ В меню «Параметры» на панели «Оптимизировать» выберите «Сохранить параметры».






Включение всех цветов палитры, в том числе отсутствующих в сохраненном изображении

- ❖ Снимите флажок «Удалить неиспользуемые цвета».

Просмотр и редактирование цветов в палитре

При работе с 8-битовым цветом или цветом меньшей глубины таблица цветов на панели «Оптимизировать» отображает цвета, соответствующие текущему подокну предварительного просмотра. В ней можно изменить палитру изображения. В режиме предварительного просмотра таблица цветов обновляется автоматически. Она не содержит цветов при одновременной оптимизации нескольких фрагментов или работе с цветом, не являющимся 8-битным.

На некоторых цветовых образцах появляются различные небольшие символы, указывающие на определенные свойства этих цветов.

Символ	Значение
	Цвет был изменен. Это изменение влияет лишь на экспортируемый документ. При редактировании цвета цвет исходного документа остается неизменным.
	Цвет заблокирован.
	Цвет является прозрачным.
	Цвет входит в web-палитру.
	Цвет имеет несколько атрибутов. В этом случае цвет является одновременно соответствующим web-палитре, заблокированным и отредактированным.

Восстановление таблицы цветов соответственно последней редакции документа

При необходимости перестроения в нижней части панели «Оптимизировать» появляется кнопка «Перестроить».

- ❖ Нажмите кнопку «Перестроить».

Выбор цветов в палитре

- Чтобы выбрать один цвет, щелкните его в таблице цветов на панели «Оптимизировать».
- Чтобы выбрать несколько цветов, щелкайте цвета, удерживая нажатой клавишу «Control» (Windows) или клавишу «Command» (Macintosh).
- Чтобы выбрать диапазон цветов щелкните цвет, затем, удерживая «Shift», щелкните последний цвет диапазона.

Просмотр всех пикселей заданного цвета в документе


- 1 Нажмите кнопку «Просмотр» в верхнем левом углу окна «Документ».
- 2 Щелкните и удерживайте нажатой кнопку мыши на образце цвета в таблице цветов панели «Оптимизировать».

Пиксели цвета выбранного образца цвета временно подсвечиваются другим цветом, пока кнопка мыши не будет отпущена.

Примечание. При просмотре пикселей документа в режиме просмотра «2 варианта» или «4 варианта» выберите подокно, содержащее оптимизированный вариант, а не оригинальный.


Блокировка и разблокировка цветов палитры

Отдельные цвета в палитре можно заблокировать, так что они не будут удаляться или изменяться при смене палитр или при сокращении количества цветов в палитре. При переключении на другую палитру после блокировки цветов, заблокированные цвета добавляются в новую палитру.

- Чтобы переключиться на выбранный образец цвета, нажмите кнопку «Закрепить цвет»  в нижней части панели «Оптимизировать» или щелкните правой кнопкой мыши (Windows) / щелкните при нажатой клавише «Control» (Mac OS) образец цвета, затем выберите «Закрепить цвет».
- Чтобы разблокировать все цвета, выберите «Отменить закрепление всех цветов» в меню «Параметры» панели «Оптимизировать».

Редактирование цветов палитры


При редактировании цвета все его экземпляры в экспортируемых или растровых изображениях будут заменены. При редактировании цвета он не заменяется в исходном изображении, исключая растровые изображения. Если вы работаете с растровыми изображениями, сохраните копию изображения в формате PNG, чтобы не потерять доступную для редактирования версию изображения.

- 1 Выполните одно из следующих действий, чтобы открыть системную палитру цветов.
 - Выберите цвет и нажмите кнопку «Изменить цвет»  в нижней части панели «Оптимизировать».
 - Дважды щелкните цвет в таблице цветов.
- 2 Измените цвет.

Примечание. Щелкните правой кнопкой мыши (Windows) или кнопкой «Control» (Mac OS) цвет в палитре, чтобы отобразить параметры редактирования.

Использование цветов web-палитры

Цвета web-палитры – это цвета, общие для платформ Windows и Mac OS. При отображении этих цветов на экране монитора, настроенном на использование 256 цветов, веб-браузер гарантированно не выполняет дизеринг. Если изображение будет сохраняться в формате Fireworks PNG, то замена цветов на цвета стандартной web-палитры на панели «Оптимизировать» не затронет само изображение, замена влияет только на экспортируемые варианты изображения.

- Для преобразования всех цветов в цвета стандартной web-палитры выберите «Web 216» во всплывающем меню «Индексированная палитра» панели «Оптимизировать».
- Для создания адаптивной палитры, соответствующей цветам стандартной web-палитры, выберите «Web-адаптивная» во всплывающем меню «Индексированная палитра» панели «Оптимизировать».
- Для преобразования цвета в ближайший к нему цвет стандартной web-палитры выберите его в таблице цветов на панели «Оптимизировать» и затем нажмите кнопку «Привязка к web-цветам» .

Использование дизеринга для аппроксимирования цвета к цветам, отсутствующим в палитре

Дизеринг позволяет аппроксимировать цвета, отсутствующие в текущей палитре, путем чередования пикселей, схожих с отсутствующим цветом. При рассмотрении изображения с некоторого расстояния наблюдается смешивание цветов, что создает эффект недостающего цвета. Дизеринг особенно полезен при экспорте изображений со сложными наложениями или градиентами, а также при экспорте фотографических изображений в 8-битовые форматы, например, в формат GIF.

- ❖ Введите значение в процентах в поле «Дизеринг» на панели «Оптимизировать».

Примечание. Применение дизеринга может существенно увеличить размер файла.

Сохранение цветовых палитр

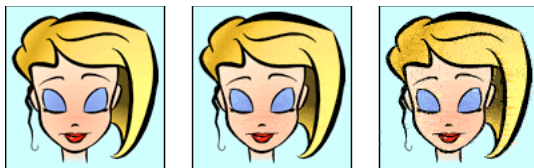
Пользовательские палитры можно сохранять во внешних файлах палитр, а затем использовать в других документах Fireworks или в других приложениях, которые поддерживают работу с внешними файлами палитр (например, Adobe Flash® и Adobe Photoshop®). Сохраненные файлы палитр имеют расширение .act.

- 1 В меню «Параметры» панели «Оптимизировать» выберите пункт «Сохранить палитру».
- 2 Введите имя и выберите папку назначения.
- 3 Нажмите кнопку «Сохранить».

Сохраненный файл палитры можно загрузить на панель «Образцы» или «Оптимизировать» для использования при экспорте других документов.

Корректировка сжатия

Сжатие GIF-файлов выполняется путем изменения параметра потери качества. При более высоком уровне потери качества создаются файлы меньшего размера, но с худшим качеством изображения. Обычно рекомендуется использовать уровень потери от 5 до 15.

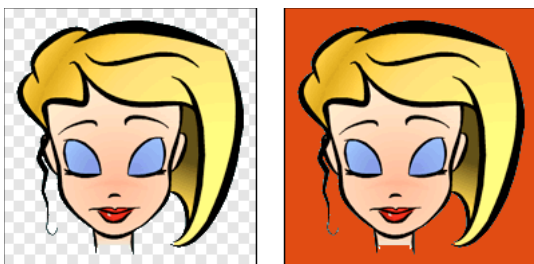


Исходный GIF-файл; уровень потери — 30; уровень потери — 100

- ❖ На панели «Оптимизировать» введите значение параметра «Потеря».

Создание прозрачных областей

При использовании прозрачных областей в файлах GIF и 8-битовых файлах PNG фон веб-страниц просвечивает сквозь эти области. Черно-белая клетка в окне документа Fireworks указывает на прозрачные области.



Оптимизированное изображение предварительного просмотра в Fireworks; изображение, экспортированное с прозрачными областями и помещенное на веб-страницу с цветным фоном

Примечание. Несмотря на то, что 32-битовые файлы PNG содержат прозрачные области, параметр прозрачности на панели «Оптимизировать» для них отсутствует.

Для изображений GIF используется параметр *индексированной прозрачности*, с помощью которого включаются или выключаются пиксели с заданными значениями цвета.

По умолчанию изображения в формате GIF экспортируются без поддержки прозрачности. Даже если холст под изображением или объектом выглядит прозрачным в режиме «Оригинал» Fireworks, фон для этого изображения может не быть прозрачным, если перед экспортом не выбран параметр «Индексированная прозрачность».

Для файлов PNG можно использовать альфа-прозрачность, которая часто используется в экспортируемой графике, содержащей градиентные области прозрачности и полупрозрачные пиксели. Хотя применение прозрачности не очень полезно для экспорта в web (так как большинство веб-браузеров не поддерживают формат PNG), эта операция может использоваться при экспорте во Flash или Adobe Director, так как оба эти приложения поддерживают данный тип прозрачности.

Примечание. Определение цветов как прозрачных влияет только на создаваемые при экспорте версии изображения, а не на оригинал. Предварительный просмотр позволяет ознакомиться с видом экспортируемого изображения.

Дополнительные разделы справки


«Экспорт из рабочего пространства» на странице 266

Придание прозрачности фону изображения

- 1 Нажмите кнопку «Просмотр», «2 варианта» или «4 варианта» в верхнем левом углу окна «Документ». В режимах «2 варианта» или «4 варианта» щелкните на любом окне просмотра кроме окна оригинала.
- 2 На панели «Оптимизировать» («Окно» > «Оптимизировать») выберите в качестве формата файла «GIF» или «PNG 8». Затем выберите «Индексированная прозрачность» во всплывающем меню «Выбор типа прозрачности».

Цвет холста при предварительном просмотре становится прозрачным, изображение готово к экспорту.



Выбор цвета прозрачной области

- 1 Нажмите кнопку «Просмотр», «2 варианта» или «4 варианта» в верхнем левом углу окна «Документ». В режимах «2 варианта» или «4 варианта» щелкните на любом окне просмотра кроме окна оригинала.
- 2 На панели «Оптимизировать» («Окно» > «Оптимизировать») выберите в качестве формата файла «GIF» или «PNG 8». Затем выберите «Индексированная прозрачность» во всплывающем меню «Выбор типа прозрачности».
- 3 Для выбора другого цвета нажмите кнопку «Выбрать цвет прозрачности» .
- 4 Щелкните образец цвета в таблице цветов на панели «Оптимизировать» или щелкните цвет в документе.

Добавление или удаление прозрачных цветов

- 1 Нажмите кнопку «Просмотр», «2 варианта» или «4 варианта» в верхнем левом углу окна «Документ». В режимах «2 варианта» или «4 варианта» щелкните любое подокно просмотра, кроме подокна оригинала.

Примечание. Хотя в представлении «Оригинал» можно добавить или удалить прозрачные цвета, просмотреть результаты можно только в изображении предварительного просмотра.

- 2 На панели «Оптимизировать» («Окно» > «Оптимизировать») выберите в качестве формата файла «GIF» или «PNG 8». Затем выберите «Индексированная прозрачность» во всплывающем меню «Выбор типа прозрачности».
- 3 В нижней части панели нажмите кнопку «Добавить цвет к прозрачности»  или «Удалить цвет из области прозрачности» .
- 4 Щелкните образец цвета в таблице цветов или щелкните цвет в документе.

Чересстрочный вывод изображения для постепенной загрузки

При просмотре в веб-браузере чересстрочные изображения отображаются сначала с низким разрешением, а к моменту окончания загрузки - с полным.

Примечание. Этот параметр поддерживается только форматами PNG и GIF. Аналогичные результаты можно получить для изображения в формате JPEG, сделав его прогрессивным.

- ❖ В меню «Параметры» панели «Оптимизировать» выберите пункт «Чересстрочно».

Согласование с целевым фоновым цветом

Сглаживание делает объект более однородным, накладывая его цвет на фон. Например, если черный объект расположен на белой странице, использование сглаживания приведет к появлению нескольких оттенков серого на пикселах, окружающих границу объекта, чтобы переход между черным и белым цветами был более плавным.



- ❖ На панели «Оптимизировать» выберите цвет во всплывающем меню «Подложка». Установите его как можно более близким к целевому цвету фона, например, фона страницы, на которой будет помещено изображение.

Примечание. Сглаживание применяется только к объектам с нерезкими краями, которые расположены непосредственно на холсте.

Устранение ореола


Когда для изображения, к которому применялось сглаживание, устанавливается прозрачный цвет холста, на нем остаются созданные сглаживанием пиксели. В результате этого, когда экспортируемое (или, в некоторых случаях, сохраняемое) изображение помещается на веб-страницу с другим цветом фона, пиксели по периметру сглаженного объекта могут отображаться в виде ореола, который особенно заметен на темном фоне.



Предотвращение появления ореола в файлах Fireworks PNG и импортируемых файлах Photoshop

- ❖ Выполните одно из следующих действий:
 - Установите цвет фона целевой веб-страницы, нажав кнопку «Холст» в Инспекторе свойств или кнопку «Подложка» на панели «Оптимизировать».
 - Выделив экспортируемый объект, выберите значение «Резкий» во всплывающем меню «Край» Инспектора свойств.

Устранение ореола в файле GIF или другом графическом файле вручную

- 1 Откройте файл в Fireworks, выберите режим «Просмотр», «2 варианта» или «4 варианта» в верхнем левом углу окна «Документ». В режимах «2 варианта» или «4 варианта» щелкните любое подокно просмотра, кроме подокна оригинала.
- 2 На панели «Оптимизировать» выберите вариант «Индексированная прозрачность» во всплывающем меню «Прозрачность».
- 3 Нажмите кнопку «Добавить цвет к прозрачности»  и щелкните пиксел в ореоле.
Все пиксели этого цвета исчезнут из изображения предварительного просмотра.

4 Если часть ореола все еще видима, повторяйте шаг 3, пока ореол не исчезнет.



Оптимизация изображений JPEG

С помощью панели «Оптимизировать» можно оптимизировать изображения JPEG, задавая параметры сжатия и сглаживания.

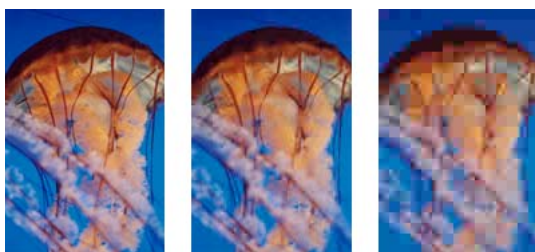
Изображения JPEG всегда сохраняются и экспортируются в 24-битовом цвете, поэтому их нельзя оптимизировать изменением цветовой палитры. При выборе формата JPEG таблица цветов становится пустой.

Экспериментируя с различными параметрами оптимизации, можно сравнить вид и расчетный размер файла JPEG, воспользовавшись кнопками «2 варианта» и «4 варианта».

Примечание. Файлы JPEG можно сохранять напрямую с использованием диалогового окна «Сохранить как».

Коррекция качества JPEG

JPEG представляет собой формат сжатия изображений с потерей качества, т. е. при сжатии часть данных изображения отбрасывается, и качество изображения в результирующем файле понижается.



Исходное изображение; степень качества — 50; степень качества — 20

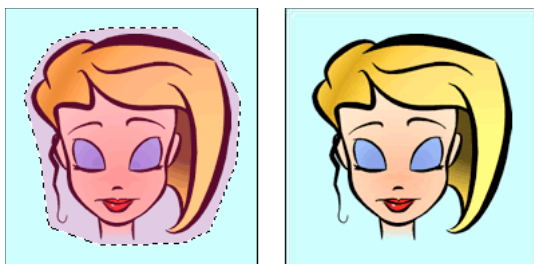
❖ Измените степень качества с помощью ползунка всплывающего меню «Качество» на панели «Оптимизировать».

При высоких значениях (задаваемых в процентах) параметра качество изображения выше, но сжатие меньше, в результате получаются файлы большого размера.

Низкие значения параметра приводят к созданию файла меньшего размера, качество изображения при этом понижается.

Выборочное сжатие областей изображения в формате JPEG

Для уменьшения общего размера изображения с сохранением качества важных областей сжимайте эти области при более высоком уровне качества, а области меньшей значимости, например фон, при более низком.



Выделенная область этого изображения сжата со степенью качества — 90, а для невыделенной области степень качества составила 50.

- 1 В режиме «Оригинал» выберите область графического объекта, которая подлежит сжатию, одним из инструментов «Область».
- 2 Выберите пункт меню «Изменение» > «Выборочное качество JPEG» > «Сохранить выделение как маску JPEG».
- 3 Выберите «JPEG» во всплывающем меню «Формат файла экспорта» панели «Оптимизировать».
- 4 Нажмите кнопку «Редактировать параметры выборочного качества» на панели «Оптимизировать».
- 5 Установите флажок «Включить выборочное качество» и задайте степень качества в поле ввода.
При вводе низкого значения выделенная область сжимается больше, чем остальная часть изображения; при вводе высокого значения выделенная область сжимается меньше, чем остальная часть изображения.
- 6 (Необязательно) Измените цвет перекрытия для области выборочного сжатия JPEG. Это действие не влияет на выводимый файл.
- 7 Для экспорта всех текстовых элементов с повышенной степенью качества независимо от значения параметра «Выборочное качество» установите флажок «Сохранить качество текста».
- 8 Для экспорта символов кнопок с повышенной степенью качества установите флажок «Сохранить качество кнопки».

Изменение области выборочного сжатия JPEG

- 1 Выберите пункт меню «Изменение» > «Выборочное качество JPEG» > «Восстановить маску JPEG как выделение».
- 2 Воспользуйтесь инструментом «Область» или другим инструментом выделения, чтобы переместить границы области.
- 3 Выберите пункт меню «Изменение» > «Выборочное качество JPEG» > «Сохранить выделенную область как маску JPEG».
- 4 (Необязательно) Измените значение параметра «Выборочное качество» на панели «Оптимизировать».

Примечание. Для отмены выделения выберите пункт меню «Изменение» > «Выборочное качество JPEG» > «Удалить маску JPEG».

Размытие или увеличение резкости деталей JPEG

В результате размытия резкие края, которые плохо сжимаются в формате JPEG, сглаживаются. Более высокие значения параметра соответствуют большему размытию сохраняемых или экспортируемых изображений в формате JPEG, как правило, размер файла при этом уменьшается. Значение параметра сглаживания, приблизительно равное 3, позволяет уменьшить размер файла, сохраняя приемлемое качество изображения.

Параметр «Увеличить резкость краев JPEG» позволяет сохранить четкость текста и мелких деталей при экспорте или сохранении изображения в формате JPEG. Установка этого параметра увеличивает размер файла.

Выполните одно из следующих действий.

- Для размытия деталей изображения задайте «Сглаживание» на панели «Оптимизировать».
- Для увеличения резкости деталей изображения выберите «Увеличить резкость краев JPEG» в меню «Параметры» панели «Оптимизировать».

Создание прогрессивного изображения JPEG

Прогрессивные изображения JPEG, подобно изображениям GIF и PNG с чересстрочным выводом, вначале отображаются с низким разрешением, затем, по мере загрузки, их качество повышается.

- ❖ В меню «Параметры» панели «Оптимизировать» выберите пункт «Progressive JPEG».

Примечание. Некоторые старые приложения редактирования растровых изображений не поддерживают работу с прогрессивными изображениями JPEG.

Экспорт из рабочего пространства

После оптимизации документа или изображения его можно экспортировать (или сохранить, в зависимости от типа исходного файла).

Документ можно экспортировать (или, в некоторых случаях, сохранить) как единое изображение в формате GIF, JPEG или в другом графическом формате. Можно также экспортировать весь документ в виде файла HTML и связанных файлов изображений, экспортировать только выбранные фрагменты или указанную область. Возможен также экспорт состояний и слоев документа Fireworks в виде отдельных файлов изображений.

Заданное по умолчанию местоположение, куда Fireworks экспортирует файлы, определяется в следующем порядке:

- 1 Местоположение экспорта текущего документа, устанавливаемое при экспорте документа и последующем сохранении файла PNG
- 2 Текущее местоположение для экспорта/сохранения, устанавливаемое при переходе от местоположения по умолчанию в диалоговом окне «Сохранить», «Сохранить как», «Сохранить копию» или «Экспорт» к другому местоположению
- 3 Местоположение текущего файла
- 4 Заданное по умолчанию местоположение, куда в данной операционной системе сохраняются новые документы или изображения

При сохранении изображений Fireworks руководствуется другим набором правил для определения местоположения сохраняемого документа по умолчанию. Дополнительную информацию см. в разделе «[Сохранение файлов Fireworks](#)» на странице 12.

Экспорт страниц в виде файлов изображений

- 1 Выберите команду «Файл» > «Экспорт».
- 2 Выберите местоположение для экспортируемых файлов.

3 Выполните одно из следующих действий.

- Выберите «Только изображения» во всплывающем меню «Экспорт» и снимите или установите флажок в поле «Только текущая страница». Страницы экспортируются в формат изображения, установленный на панели «Оптимизировать».
- Во всплывающем меню «Экспорт» выберите пункт «Страницы в файлы», в меню «Экспортировать как» — пункт «Изображения». Страницы экспортируются в формат изображения, установленный на панели «Оптимизировать».
- Во всплывающем меню «Экспорт» выберите пункт «Страницы в файлы», в меню «Экспортировать как» — пункт «Fireworks PNG». Каждая страница экспортируется как отдельный файл PNG, обратно совместимый с Fireworks 8.

Примечание. Чтобы экспортировать все страницы в выбранный формат, выделите все страницы, а затем оптимизируйте настройки.

Экспорт одного изображения

Если работа выполняется над существующим файлом изображения, открытым в Fireworks, то его можно сохранить, а не экспортировать. Дополнительную информацию см. в разделе «[Сохранение документов в других форматах](#)» на странице 12.

Примечание. Для экспорта отдельных изображений документа, необходимо сначала фрагментировать документ, а затем выполнить экспорт соответствующих фрагментов.

- 1 На панели «Оптимизировать» выберите формат файла и задайте параметры, связанные с этим форматом.
- 2 Выберите команду «Файл» > «Экспорт».
- 3 Выберите местоположение для экспортируемого файла изображения.
Web-графику обычно рекомендуется помещать в одну из папок локального веб-сайта.
- 4 Выберите имя файла без расширения. Расширение добавляется при экспорте на основе типа файла.
- 5 Во всплывающем меню «Экспорт» выберите вариант «Только изображения».
- 6 Нажмите кнопку «Сохранить».

Экспорт фрагментированного документа

По умолчанию при экспорте фрагментированного документа Fireworks экспортируется файл HTML и связанные с ним изображения. Экспортированный файл HTML можно просмотреть в веб-браузере или импортировать в другое приложение для дальнейшего редактирования.

Перед экспортом убедитесь, что в диалоговом окне «Настройка HTML» выбран соответствующий стиль HTML. См. «[Настройка параметров экспорта HTML](#)» на странице 276.

Экспорт всех фрагментов

- 1 Выберите команду «Файл» > «Экспорт».
- 2 Перейдите в папку на жестком диске, в которую будет выполняться экспорт.
- 3 Во всплывающем меню «Экспорт» выберите «HTML и изображения».
- 4 Введите имя файла в поле «Имя файла» (для Windows) или «Сохранить как» (для Mac OS).
- 5 Во всплывающем меню «HTML» выберите «Экспорт HTML-файла».
- 6 Во всплывающем меню «Фрагменты» выберите «Экспорт фрагментов».

- 7 (Необязательно) Установите флажок «Поместить изображения во вложенную папку».
- 8 Нажмите кнопку «Сохранить».

Экспорт выбранных фрагментов

- 1 Щелкните мышью при нажатой клавише «Shift», выделите несколько фрагментов.
- 2 Выберите команду «Файл» > «Экспорт».
- 3 Выберите папку для хранения экспортируемых файлов, например, папку на локальном веб-сайте.
- 4 Во всплывающем меню «Экспорт» выберите «HTML и изображения».
- 5 Выберите имя файла без расширения. Расширение добавляется при экспорте на основе типа файла.
Если выполняется экспорт нескольких фрагментов, Fireworks использует введенное имя как основу имени всех экспортируемых графических объектов, кроме тех, имя которых было специально указано на панели «Слои» или в Инспекторе свойств.
- 6 Во всплывающем меню «Экспорт» выберите «Экспорт фрагментов».
- 7 Для экспорта только выделенных перед экспортом фрагментов, установите флажок «Только выделенные фрагменты», а также убедитесь, что флажок «Включить области без фрагментов» не установлен.
- 8 Нажмите кнопку «Сохранить».

Обновление фрагмента

Если вы уже экспортировали фрагментированный документ и позднее внесли изменения в исходный документ Fireworks, то можно просто обновить измененное изображение или фрагмент. Для упрощения поиска фрагмента замены дайте ему понятное имя.

- 1 Скройте фрагмент, выполните редактирование в расположенной под ним области.
- 2 Отобразите фрагмент снова.
- 3 Щелкните фрагмент правой кнопкой мыши (для Windows) или при нажатой клавише «Control» (для Macintosh), затем выберите «Экспортировать выбранный фрагмент».
- 4 Выберите папку, в которой расположен исходный фрагмент, укажите то же базовое имя и нажмите кнопку «Сохранить».
- 5 При появлении запроса о замене существующего файла нажмите кнопку «ОК».

Примечание. Не изменяйте размеры фрагмента по сравнению с размерами оригинального экспортированного файла, иначе после обновления фрагмента документ HTML может исказиться непредвиденным образом.

Экспорт анимации

После создания и оптимизации анимации ее можно экспортировать. Анимацию можно экспортировать в виде файла одного из следующих типов:

Анимированные GIF-файлы Эти файлы лучше всего подходят для создания иллюстраций и мультипликационных графических объектов.

Flash SWF или Fireworks PNG (экспорт не требуется) Для импорта анимации в приложение Flash экспортируйте ее как файл SWF. Или не выполняйте экспорт, импортируя исходный файл Fireworks PNG непосредственно в приложение Flash. В этом случае можно импортировать все слои и состояния анимации и затем редактировать их во Flash. См. раздел «Работа с Flash» на странице 291.

Несколько файлов Экспорт состояний или слоев анимации в виде нескольких файлов полезен при наличии большого количества символов на различных слоях одного объекта. Например, в виде нескольких файлов можно экспортировать баннер, если каждая буква в названии компании анимирована. См. «[Экспорт состояний или слоев документа в виде нескольких файлов](#)» на странице 269.

Если документ содержит несколько анимаций, посредством вставки фрагментов можно выполнить экспорт каждой анимации с различными значениями таких параметров, как повтор и задержка состояния.

Импорт анимированного файла GIF

- 1 Выберите «Выделение» > «Отменить выделение», чтобы снять выделение всех фрагментов и объектов, затем выберите формат файла «Анимированный GIF» на панели «Оптимизировать».
- 2 Выберите команду «Файл» > «Экспорт».
- 3 Введите имя файла и выберите местоположение для экспорта.
- 4 Нажмите кнопку «Сохранить».

Экспорт нескольких анимированных файла GIF с различными значениями параметров анимации

- 1 Чтобы выделить анимации, щелкайте их, удерживая нажатой клавишу «Shift».
- 2 Выберите «Редактирование» > Вставить > «Прямоугольный фрагмент» или «Многоугольный фрагмент».
- 3 В появившемся окне сообщения нажмите «Несколько».
- 4 Поочередно выберите все фрагменты и установите для них значения параметров анимации на панели «Состояния».
- 5 Выделите все фрагменты, которые необходимо анимировать, и установите для них на панели «Оптимизировать» формат файла «Анимированный GIF».
- 6 Щелкните фрагмент правой кнопкой мыши (для Windows) или при нажатой клавише «Control» (для Macintosh), затем выберите «Экспортировать выбранный фрагмент». В диалоговом окне «Экспорт» введите имя для каждого файла, укажите местоположение и нажмите кнопку «Сохранить».

Экспорт состояний или слоев документа в виде нескольких файлов

Программа Fireworks позволяет экспортировать каждый слой или состояние документа в виде отдельного файла изображения, используя выбранные на панели «Оптимизировать» параметры оптимизации. Имена слоев или состояний определяют имена экспортируемых файлов. Этот вариант экспорта иногда используется для экспорта анимации.

- 1 Выберите команду «Файл» > «Экспорт».
- 2 Введите имя файла и выберите папку для экспорта.
- 3 Во всплывающем меню «Экспорт» выберите один из следующих параметров.


Состояния в файлы Экспортирует состояния в виде нескольких файлов.

Слои в файлы Экспортирует слои в виде нескольких файлов.

Примечание. Экспортирует все слои текущего состояния.

- 4 Чтобы автоматически кадрировать каждое экспортируемое изображения для включения только объектов каждого состояния, установите флажок «Обрезать изображения». Чтобы, наоборот, включить весь холст (включая пустые области под объектами), снимите флажок с этого параметра.
- 5 Нажмите кнопку «Сохранить».

Экспорт области из документа

- 1 На панели «Инструменты» выделите инструмент «Экспорт области» .
- 2 Перетягиванием задайте границы области, соответствующей экспортируемой части документа.
Примечание. Положение области можно изменять в процессе перетягивания. Нажав кнопку мыши, нажмите и удерживайте клавишу «Пробел», затем перетяните область в другую часть холста. Отпустите «Пробел», чтобы продолжить рисование границ области.
Область экспорта остается выбранной после отпускания кнопки мыши.
- 3 При необходимости измените размеры экспортируемой области:
 - Чтобы пропорционально изменить размер выделенной области экспорта, перетяните маркер, удерживая «Shift».
 - Чтобы изменить размер выделенной области из центральной точки, перетяните маркер, удерживая «Alt» (Windows) или «Option» (Mac OS).
 - Чтобы изменить размер выделенной области из центральной точки, сохраняя пропорции, перетяните маркер, удерживая «Alt» (Windows) или «Option» (Mac OS).
- 4 Выполните двойной щелчок внутри области экспорта, чтобы перейти к диалоговому окну «Просмотр изображения».
- 5 В окне «Просмотр изображения» при необходимости измените параметры, затем нажмите кнопку «Экспорт».
- 6 Введите имя файла и выберите папку назначения.
- 7 Во всплывающем меню «Экспорт» выберите вариант «Только изображения».
- 8 Нажмите кнопку «Сохранить».

Примечание. Для отмены выделения без выполнения экспорта выполните двойной щелчок вне области экспорта, нажмите клавишу «Esc» или выберите другой инструмент.

Экспорт HTML

Если специально не выбрано другое, при экспорте фрагментированного документа Fireworks выполняется экспорт файла HTML и его изображений. Выбрать способ экспорта HTML в Fireworks можно в диалоговом окне «Настройка HTML».

Fireworks создает файл на «чистом» HTML, совместимый с большинством веб-браузеров и редакторов HTML. По умолчанию для экспорта определена кодировка UTF-8.

В Fireworks экспортировать файл HTML можно различными способами.

- Экспортировать документ в файл HTML, который можно позднее открыть для изменения в редакторе HTML.
- Экспортировать каждую страницу файла Fireworks в отдельный файл HTML.
- Скопировать HTML-код документа в буфер обмена Fireworks, затем вставить код прямо в существующий документ HTML.
- Экспортировать файл HTML, открыть его в редакторе HTML, вручную скопировать необходимые строки кода из файла и вставить их в другой документ HTML.
- Экспортировать HTML в виде слоев каскадной таблицы стилей (Cascading Style Sheet, CSS) и кода XHTML.
- Использовать команду «Обновить HTML» для внесения изменений в ранее созданный файл HTML.

В Fireworks код HTML можно экспортировать в форматах Generic, Dreamweaver, Microsoft® FrontPage® и Adobe GoLive®.

***Примечание.** Adobe Dreamweaver обеспечивает тесную интеграцию с Fireworks. Fireworks экспортирует HTML в Dreamweaver иначе, чем для других редакторов HTML. Информацию об экспорте Fireworks HTML в Dreamweaver см. в разделе «Работа с Dreamweaver» на странице 280.*

Вариант экспорта, в котором созданные Fireworks файлы HTML передаются в другие приложения, оптимально подходит для коллективной работы. Этот метод разделяет рабочий процесс на этапы, при этом один сотрудник выполняет работу в одном приложении, а другой позднее продолжает ее с помощью другого приложения.

Включение комментариев в экспортированный HTML

Комментарии в созданном Fireworks HTML начинаются маркером `<!--` и заканчиваются маркером `-->`. Все, что находится между парой этих маркеров, не интерпретируется ни как код JavaScript, ни как код HTML.

- ❖ Перед экспортом установите флажок «Включить комментарии HTML» на вкладке «Общие» диалогового окна «Настройка HTML».

Результаты экспорта

При экспорте или копировании HTML из Fireworks генерируется:

- Код HTML, необходимый для сборки изображений из фрагментов, а также код JavaScript интерактивных элементов, если они содержатся в документе. Созданный Fireworks файл HTML содержит ссылки на экспортируемые изображения, а фоновым цветом веб-страницы устанавливает цвет холста.
- Файл(ы) изображений, количество которых зависит от количества фрагментов документа и количества состояний кнопок.
- При необходимости файл spacer.gif. Spacer.gif – это файл GIF прозрачного изображения размером 1 на 1 пиксел, используемый Fireworks как разделитель для заполнения пустых ячеек таблицы с фрагментами изображения. Экспорт разделителя в Fireworks можно включить или отключить.
- При экспорте всплывающих меню экспортируются следующие файлы: mm_css_menu.js и .css-файл, содержащий код CSS всплывающего меню. Если всплывающие меню содержат подменю, экспортируется также файл agrows.gif.
- Если код HTML экспортируется или копируется в Dreamweaver, создаются файлы заметок разработчика, улучшающие интеграцию между Fireworks и Dreamweaver. Эти файлы имеют расширение .mno.

Экспорт Fireworks HTML

- 1 Выберите команду «Файл» > «Экспорт».
- 2 Перейдите в папку на жестком диске, в которую будет выполняться экспорт.
- 3 Во всплывающем меню «Экспорт» выберите «HTML и изображения».
- 4 Нажмите кнопку «Параметры» и во всплывающем меню «Стиль HTML» на вкладке «Общие» диалогового окна «Настройка HTML» выберите редактор HTML. Если используемый редактор HTML в списке не указан, выберите «Generic».

***Примечание.** Важно правильно указать в поле «Стиль HTML» используемый редактор HTML; в противном случае интерактивные элементы, такие как кнопки и ролловеры, могут работать неправильно после импорта в редактор HTML.*

- 5 Нажмите кнопку «ОК».

- 6 Во всплывающем меню «Экспорт» выберите «Экспорт HTML-файла».
- 7 Если документ содержит фрагменты, выберите вариант «Экспортировать фрагменты» во всплывающем меню «Фрагменты».
- 8 Для сохранения изображений в отдельной папке выберите «Поместить изображения во вложенную папку». Пользователь может выбрать нужную папку или использовать папку по умолчанию Images программы Fireworks.
- 9 При экспорте многостраничного документа Fireworks для экспорта всех страниц документа в виде отдельных документов HTML необходимо снять флажок «Только текущая страница».
- 10 Нажмите кнопку «Сохранить».

После экспорта созданные Fireworks файлы можно увидеть на жестком диске. Файлы изображений и HTML создаются в местоположении, указанном в диалоговом окне «Экспорт».

Копирование кода HTML в буфер обмена

В Fireworks есть два способа копирования кода HTML в буфер обмена. Можно воспользоваться командой «Копировать код HTML» меню «Редактирование» или выбрать параметр «Копировать в буфер обмена» во всплывающем меню «HTML» диалогового окна «Экспорт». После этого код HTML можно вставить в документ используемого редактора HTML.

При определении способа вставки кода HTML Fireworks в другие приложения учитывайте следующие недостатки копирования кода HTML в буфер обмена:

- Изображения нельзя сохранить в подпапку. Они должны находиться в той же папке, где будет расположен файл HTML, содержащий вставленный код HTML. Исключением является копирование кода HTML в Dreamweaver.
- Все ссылки и пути, используемые во всплывающих меню Fireworks, будут указывать на жесткий диск. Этого не происходит при копировании кода HTML в Dreamweaver.
- При использовании редактора HTML, кроме Dreamweaver или Microsoft FrontPage, код JavaScript, связанный с кнопками, вариантами поведения и замещающими изображениями, может действовать неправильно, хотя будет скопирован успешно.

Если описанные недостатки мешают нормальной работе, вместо копирования кода HTML в буфер обмена используйте вариант «Экспорт HTML-файла».

***Примечание.** Перед копированием кода HTML проверьте выбор соответствующего стиля HTML и установку флажка «Включить комментарии HTML» на вкладке «Общие» диалогового окна «Настройка HTML».*

Копирование кода HTML Fireworks с использованием диалогового окна «Копировать код HTML»

- 1 Выберите пункт меню «Редактирование» > «Копировать код HTML».
- 2 Следуйте инструкциям мастера. После появления запроса укажите требуемую папку назначения, в которой будут сохранены экспортируемые изображения. В этой же папке должен находиться и сам файл HTML.

***Примечание.** При вставке кода HTML в Dreamweaver местоположение экспорта изображений не имеет значения кроме того, что изображения должны находиться на том же сайте Dreamweaver, что и файл HTML, в который вставляется код.*

Копирование кода HTML Fireworks с использованием диалогового окна «Экспорт»

- 1 Выберите команду «Файл» > «Экспорт».

- 2 В диалоговом окне «Экспорт» укажите папку для сохранения экспортируемых изображений. В этой же папке должен находиться и сам файл HTML.

Примечание. При вставке кода HTML в Dreamweaver местоположение экспорта изображений не имеет значения кроме того, что изображения должны находиться на том же сайте Dreamweaver, что и файл HTML, в который вставляется код.

- 3 Во всплывающем меню «Экспорт» выберите «HTML и изображения».
- 4 Во всплывающем меню «HTML» выберите «Копировать в буфер обмена».
- 5 Если документ содержит фрагменты, выберите вариант «Экспортировать фрагменты» во всплывающем меню «Фрагменты».
- 6 Нажмите кнопку «Параметры», укажите используемый редактор HTML в диалоговом окне «Настройка HTML» и нажмите кнопку «ОК».
- 7 Нажмите кнопку «Сохранить».

Вставка скопированного из Fireworks кода HTML в документ HTML

- 1 В редакторе HTML откройте существующий документ HTML или создайте новый. Сохраните документ в папке с экспортированными изображениями.

Примечание. При использовании Dreamweaver сохранять файл HTML именно в ту папку, где находятся экспортированные изображения, не обязательно. При экспорте изображений из Fireworks на сайт Dreamweaver и сохранении файла HTML в папке на этом сайте программа Dreamweaver разрешает пути к связанным с файлом изображениям.

- 2 Просмотрите код HTML и поместите точку вставки между тегами <BODY>.

Примечание. Код HTML, скопированный из Fireworks, не включает открывающие и закрывающие теги <HTML> и <BODY>.

- 3 Вставьте код HTML.

Если это возможно, при копировании в буфер обмена экспортируйте изображения именно в ту папку, в которой они должны находиться на веб-сайте. В Fireworks используются URL-адреса, задаваемые относительно документа, поэтому при перемещении файла HTML или файлов изображений URL-ссылки нарушаются.

Копирование кода из экспортированного файла Fireworks и его вставка в другой файл HTML

- 1 Откройте экспортированный из Fireworks файл HTML в редакторе HTML.
- 2 Выделите необходимый код и скопируйте его в буфер обмена.
- 3 Откройте существующий документ HTML или создайте новый.
- 4 Вставьте код в новый файл HTML. Копировать теги <HTML> и <BODY> не требуется, поскольку эти теги уже должны присутствовать в документе HTML, в который выполняется вставка кода.

Если флажок «Включить комментарии HTML» в диалоговом окне «Настройка HTML» программы Fireworks установлен, выполните содержащиеся в комментариях инструкции по копированию и вставке кода в соответствующее место файла.

- 5 Если документ Fireworks содержит интерактивные элементы, скопируйте код JavaScript.

Код JavaScript заключается в теги <SCRIPT> и находится в разделе <HEAD> документа. Скопируйте и вставьте весь раздел <SCRIPT>, если в документе, куда выполняется вставка, нет раздела <SCRIPT>. Если же такой раздел существует, необходимо скопировать и вставить лишь содержимое раздела <SCRIPT> в существующий раздел <SCRIPT>, не переписывая при этом исходного содержимого существующего раздела. Кроме того, убедитесь, что в разделе <SCRIPT> после вставки кода не появятся дублирующие функции JavaScript.

Обновление экспортированного файла HTML

Обновление позволяет внести изменения в документ Fireworks HTML, экспортированный ранее, это полезно при необходимости обновления только части документа.

Примечание. Команда «Обновить HTML» работает с документами Dreamweaver не так, как с прочими документами HTML. Дополнительную информацию см. в разделе «Работа с Dreamweaver» на странице 280.

При обновлении можно заменить лишь изменившиеся изображения, а можно перезаписать весь код и все изображения. Если выбрана замена только изменившихся изображений, то все изменения, внесенные в файл HTML после экспорта из Fireworks, сохраняются.

Примечание. При необходимости внесения в макет документа существенных изменений рекомендуется вносить их в программе Fireworks и затем выполнить повторный экспорт файла HTML.

- 1 Выберите пункт меню «Файл» > «Обновить HTML».
- 2 Выберите файл для обновления.
- 3 Нажмите кнопку «Открыть».
- 4 Выполните одно из следующих действий:
 - Если созданный код HTML Fireworks не обнаружен в документе, на экране отображается соответствующее сообщение. Нажмите кнопку «ОК» для добавления созданного кода HTML Fireworks в конец документа.
 - Если созданный код HTML Fireworks не обнаружен в документе, выберите в диалоговом окне один из следующих вариантов и нажмите кнопку «ОК»:
 - Заменить изображения и связанный с ними HTML-код** Заменяет ранее созданный Fireworks HTML-код.
 - Обновить только изображения** Перезаписывает только изображения.
- 5 Если появится диалоговое окно «Выбрать папку с изображениями», укажите папку и нажмите кнопку «Открыть».

Экспорт слоев CSS

Слои CSS могут перекрываться и накладываться друг на друга. В программе Fireworks обычный вывод HTML не перекрывается.

- 1 Выберите команду «Файл» > «Экспорт».
- 2 Введите имя файла и выберите папку назначения.
- 3 Во всплывающем меню «Экспорт» выберите «CSS и изображения».
 - Чтобы экспортировать только текущее состояние, выберите «Только текущее состояние».
 - Чтобы экспортировать только текущую страницу выберите «Только текущая страница».
 - Установите флажок «Поместить изображения во вложенную папку», если необходимо выбрать папку для изображений.

- 4 Чтобы задать свойства страницы HTML, нажмите кнопку «Параметры».
- 5 Чтобы задать фоновое изображение и мозаичное размещение фонового изображения, нажмите кнопку «Обзор»
 - Выберите «Не повторять», чтобы однократно вывести изображение на экран.
 - Выберите «Повторять», чтобы повторять (или расположить мозаичным способом) изображение по горизонтали и вертикали.
 - Выберите «Повторять-х», чтобы расположить изображение мозаичным способом по горизонтали.
 - Выберите «Повторять-у», чтобы расположить изображение мозаичным способом по вертикали.
- 6 Выберите выравнивание страницы в браузере: по левому краю, по центру или по правому краю.
- 7 Нажмите кнопку «ОК», а затем «Сохранить».

Экспорт XHTML

XHTML – это объединение языков HTML, современного стандарта в области форматирования и отображения веб-страниц, и XML (Extensible Markup Language). Код XHTML отличается обратной совместимостью, т. е. отображается любыми современными веб-браузерами, и поддерживается всеми устройствами, способными отображать содержимое в формате XML: КПК, мобильными телефонами и другими портативными устройствами.

Программа Fireworks также поддерживает импорт кода XHTML. См. раздел «[Создание файлов Fireworks PNG на основе файлов HTML](#)» на странице 8.

Дополнительные сведения о коде XHTML см. в спецификации XHTML на сайте World Wide Web Consortium (W3C) по адресу www.w3.org.

- 1 Выберите пункт меню «Файл» > «Настройка HTML», выберите стиль XHTML во всплывающем меню «Стиль HTML» на вкладке «Общие», затем нажмите кнопку «ОК».
- 2 Экспортируйте документ любым из доступных способов экспорта или копирования кода HTML. См. «[Экспорт HTML](#)» на странице 270.

Примечание. В Fireworks при экспорте в код XHTML используется кодировка UTF-8.

Экспорт файлов в кодировке UTF-8 и в других кодировках

Стандарт UTF-8 (Universal Character Set Transformation Format-8) определяет способ кодирования текста, позволяющий веб-браузерам одновременно отображать различные национальные наборы символов на одной HTML-странице. По умолчанию кодировка UTF-8 включена.

Кроме того, Fireworks поддерживает импорт документов в кодировке UTF-8. См. «[Создание файлов Fireworks PNG на основе файлов HTML](#)» на странице 8.

Экспорт документов без использования кодировки UTF-8

- 1 Выберите пункт меню «Файл» > «Настройка HTML».
- 2 На вкладке «Для документа» снимите флажок «Кодировка UTF-8», затем нажмите кнопку «ОК».
- 3 Экспортируйте документ любым из доступных способов экспорта или копирования кода HTML.

Настройка параметров экспорта HTML

Диалоговое окно «Настройка HTML» позволяет определять способ экспорта кода HTML из Fireworks. Изменения, сделанные на вкладке «Для документа» влияют только на текущий документ. Настройки «Общие» и «Таблица» – это глобальные установки, применяемые ко всем создаваемым документам.

1 Выполните одно из следующих действий:

- Выберите пункт меню «Файл» > «Настройка HTML».
- В диалоговом окне «Экспорт» щелкните кнопку «Параметры».

2 На вкладке «Общие» выберите необходимые параметры.

Стиль HTML Выберите стиль экспортируемого HTML.

Стиль «Generic HTML» совместим с любым редактором HTML. Если документ содержит варианты поведения или другие интерактивные элементы, выберите в списке именно используемый вами редактор HTML.

Для экспорта документа в формате XHTML, выберите соответствующий стиль XHTML во всплывающем меню «Стиль HTML».

Расширение Выберите расширение файла во всплывающем меню или введите собственный вариант.

Включить комментарии HTML Выберите, чтобы включить комментарии, сообщающие, откуда нужно копировать строки HTML-кода и куда их нужно вставлять. Рекомендуется установить этот параметр, если документ содержит интерактивные элементы, такие как кнопки, варианты поведения или замещающие изображения.

Имя файла в нижнем регистре Выберите, чтобы при экспорте все буквы имен HTML-файла и связанных с ним файлов изображений преобразовывались в строчные.

Примечание. Этот параметр не изменяет расширение файла HTML на нижний регистр при выборе верхнего регистра во всплывающем меню «Расширение».

Использовать CSS для всплывающих меню Выберите, чтобы использовать CSS, а не JavaScript в коде всплывающих меню. Для индексирования меню и обновления связей в коде можно использовать Dreamweaver.

Записать CSS во внешний файл Выберите, чтобы записать код CSS во внешний файл .css, экспортируемый в ту же папку, что и файл HTML. Имя создаваемого файла .css будет таким же, как и имя файла HTML (они отличаются только расширением). При выборе этого параметра также выполняется экспорт файла mm_css_menu.js в то же расположение, в котором сохраняется файл HTML.

Примечание. Этот параметр доступен только при выборе параметра «Использовать CSS для всплывающих меню».

File Creator (Mac OS) Выберите связанное с файлом приложение во всплывающем меню. После двойного щелчка на сохраненном на диске экспортированном файле HTML этот файл автоматически открывается в назначенном приложении.

3 На вкладке «Таблица» задайте настройки для таблиц HTML. Дополнительную информацию см. в разделе «[Определение способа экспорта HTML-таблиц](#)» на странице 199.

4 На вкладке «Для документа» выполните при необходимости следующие действия.

Имена файлов фрагментов Выберите схему автоматического назначения имен фрагментам с помощью всплывающих меню «Автоматическое именование фрагментов». Можно воспользоваться значениями по умолчанию или выбрать собственную схему.

Важная информация. Если «Нет» будет выбрано в любом из первых трех меню, имена создаваемых файлов будут совпадать, и при экспорте файлов фрагментов Fireworks перезапишет одни файлы другими, в результате останется единственное экспортированное изображение, на которое будут ссылаться все ячейки создаваемой таблицы.

Alt-тег по умолчанию Введите текст, который должен выводиться вместо изображений, пока они загружаются из Web, а также если при загрузке происходит ошибка. В некоторых браузерах этот текст может также отображаться как всплывающая подсказка, когда указатель мыши помещается над изображением. Кроме того, сопроводительный текст полезен пользователям Web с ослабленным зрением.

Экспортировать несколько HTML-страниц панели навигации (для использования без наборов кадров)

Выберите при экспорте панели навигации, связывающей вместе несколько страниц. Fireworks экспортирует дополнительные страницы для каждой кнопки на панели навигации.

Включить области без объектов фрагментов Выберите, чтобы включить области на холсте, которые не закрыты фрагментами.

Кодировка UTF-8 Включена по умолчанию. Позволяет отображать в экспортируемом документе символы из различных наборов. Для отключения этого параметра снимите флажок.

- 5 Для сохранения этих параметров в качестве глобальных параметров по умолчанию щелкните «Задать параметры по умолчанию».

Экспорт файлов Adobe PDF

Если требуется напечатать или разослать проект Fireworks для рецензирования, экспортируйте его в Adobe PDF. В Adobe Reader® и Acrobat® рецензенты могут добавлять свои комментарии и отвечать на комментарии других рецензентов. Дополнительную информацию о настройке рецензий PDF см. в Справке по Acrobat.

В экспортируемых файлах PDF сохраняются все гипертекстовые ссылки, позволяя программам просмотра переходить по ним, как на веб-странице. Однако в отличие от прототипов HTML Adobe PDF поддерживает параметры защиты, не позволяющие рецензентам редактировать или копировать дизайны.

- 1 Выберите пункт меню «Файл» > «Экспорт».
- 2 Во всплывающем меню «Экспорт» выберите «Adobe PDF».
- 3 Выберите страницы для экспорта и установите флажок «Показать PDF-файл после экспорта», чтобы автоматически открыть файл PDF в Adobe Reader или Acrobat.
- 4 Для настройки PDF щелкните «Параметры» и задайте следующие настройки:

Совместимость Определяет программы Adobe PDF, которые могут открывать экспортируемый файл.

Сжатие Определяет тип сжатия изображения, снижая размер файла. В целом, сжатие JPEG и JPEG2000 дают лучшие результаты при обработке таких изображений, как фотографии с плавными переходами между цветами. ZIP является наилучшим выбором для изображений с большими областями сплошных, неконтрастных цветов.

Качество Для сжатия JPEG или JPEG2000 предлагаются настройки качества изображения. При выборе качества «Высокое» создаются файлы большого размера с хорошим качеством изображения.

Преобразовать в градации серого Преобразует все изображения в градации серого, уменьшая размер файла.

Разрешить выделение текста Позволяет рецензентам копировать текст из экспортированного файла. Чтобы значительно уменьшить размер файла, снимите этот флажок.

Величина выпуска за обрез Определяет ширину в пикселах пустой границы, окружающей изображение каждой страницы. Например, значение 20, означает наличие границы в 20 пикселей вокруг каждого изображения.

Пользовательский пароль для открытия документа Требуется ввести пароль для открытия экспортированного файла.

Пользовательский пароль для ограничения задач Требуется ввести пароль защиты для выполнения следующих функций: печать, редактирование, копирование и комментирование.

5 Нажмите кнопку «ОК», чтобы закрыть диалоговое окно «Параметры».

6 Укажите имя и расположение и нажмите кнопку «Сохранить».

***Примечание.** Если у страниц документа Fireworks прозрачный холст, объекты с любыми примененными прозрачностью потеряют характеристики прозрачности при экспорте файла в PDF. Чтобы избежать этого, сделайте фон холста непрозрачным, прежде чем выполнять экспорт в PDF.*

Просмотр экспортированных файлов PDF (рекомендуется)

При просмотре экспортированных файлов PDF в Adobe Acrobat или Adobe Reader используйте следующие настройки:

- 1 В Adobe Acrobat или Adobe Reader выберите «Правка» > «Установки».
- 2 Слева выберите «Отображение страницы».
- 3 Задайте для параметра «Пользовательское разрешение» значение 72 пиксела на дюйм.
- 4 Задайте для параметра «Масштаб» значение 100%.

Экспорт файлов FXG

Формат файла FXG поддерживается программами Flash Catalyst, Fireworks, Illustrator и Photoshop. При экспорте файлов, содержащих векторные и растровые изображения, при помощи функции «Экспорт FXG», создается отдельная папка <имя_файла.assets>. В ней содержатся растровые изображения, которые используются в файле.

При удалении любого из этих изображений операция импорта будет невозможна.

***Примечание.** Элементы, фильтры, режимы наложения, градиенты и маски, для которых в файле FXG нет тега отображения, экспортируются в виде растровой графики.*

- 1 Выберите команду «Файл» > «Экспорт» и укажите путь к папке, в которой необходимо сохранить файлы.
- 2 Введите имя файла FXG.
- 3 В меню «Экспорт» диалогового окна «Экспорт» выберите пункт «FXG и изображения».
- 4 Нажмите кнопку «Сохранить».

***Примечание.** Объекты, часть которых расположена за пределами Fireworks, отображаются полностью при открытии экспортируемого файла FXG в программе Flash Catalyst.*

Отправка документа Fireworks как вложения в сообщение электронной почты

Таким образом можно отправить файл Fireworks PNG, изображение в формате JPEG или документ в других форматах с применением заданных на панели «Оптимизировать» настроек оптимизации.

- 1 Выберите пункт меню «Файл» > «Отправить по электронной почте».
- 2 Выберите один из следующих вариантов.

Fireworks PNG Активный документ в формате PNG присоединяется как вложение к создаваемому сообщению электронной почты.

Сжатие JPEG Активный документ присоединяется к создаваемому сообщению электронной почты как файл-вложение, экспортированный в варианте оптимизации «JPEG – лучшее качество».

Использовать настройки экспорта Активный документ присоединяется к создаваемому сообщению электронной почты как файл-вложение, при этом применяются заданные на панели «Оптимизировать» настройки оптимизации.

Примечание. На компьютерах Macintosh почтовые клиенты Mozilla, Netscape 6 и Nisus Emler не поддерживаются.

Глава 18. Использование Fireworks с другими приложениями

Adobe® Fireworks® является важнейшим компонентом в наборе инструментов любого разработчика, создающего web-содержимое или мультимедийное содержимое. Программа Fireworks обеспечивает совместимость с другими приложениями благодаря ряду функций интеграции, позволяющих ускорить процесс разработки.

Fireworks отличается качеством и простотой интеграции с другими продуктами Adobe, такими как Adobe Photoshop® и Adobe GoLive®. Например, графика Photoshop легко импортируется и экспортируется в виде полностью редактируемых файлов, а создавать и редактировать код HTML можно, совместно используя Fireworks и GoLive.

В пособии Дэна Карра (Dan Carr) на сайте Центра разработчиков Adobe описывается работа с интерактивным контентом http://www.adobe.com/go/learn_fw_interactivecontent_ru.

Работа с Dreamweaver

Adobe Dreamweaver® и Fireworks распознают и совместно используют изменения в файлах, включая изменения, вносимые в ссылки, карты ссылок и фрагменты таблиц. Также, Dreamweaver и Fireworks обеспечивают хорошо налаженный процесс редактирования, оптимизации и размещения файлов web-графики на HTML-страницах.

Помещение изображений Fireworks в файлы Dreamweaver

При вставке файлов Fireworks JPEG в Dreamweaver автоматически производится расчет качества изображения в файле. Для некоторых файлов это значение может составлять 79.

Примечание. Перед выполнением любых описанных ниже процедур убедитесь, что Dreamweaver настроен на тип файлов HTML (диалоговое окно «Настройка HTML»).

Вставка изображений Fireworks в Dreamweaver при помощи панели «Файлы»

- 1 Экспортируйте изображение из Fireworks в папку локального сайта, созданного в Dreamweaver.
- 2 Откройте документ Dreamweaver, при необходимости перейдите в представление «Структура».
- 3 Перетащите изображение с панели «Файлы» в документ Dreamweaver.

Вставка изображений Fireworks в Dreamweaver при помощи меню «Вставка»

- 1 Поместите курсор вставки в ту часть окна документа Dreamweaver, в которую необходимо поместить изображение.
- 2 Выполните одно из следующих действий:
 - Выберите «Вставка» > «Рисунок».
 - Щелкните «Изображения»: Кнопка «Изображение» в области «Общие» панели «Вставка».
- 3 Перейдите к экспортированному из Fireworks изображению и нажмите кнопку «ОК».

Создание новых файлов Fireworks из местозаполнителей Dreamweaver

Местозаполнители изображений позволяют вам экспериментировать с различными макетами веб-страниц перед созданием собственного оформления страницы. Вы можете использовать местозаполнители изображений для указания размера и расположения изображений Fireworks, которые в дальнейшем будут помещены в Dreamweaver.

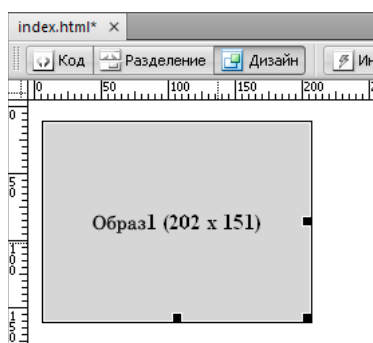
При создании изображения Fireworks на месте местозаполнителя Dreamweaver в Fireworks создается новый документ, размеры холста которого соответствуют размерам выбранного местозаполнителя.

***Примечание.** Все варианты поведения, добавленные при работе в Fireworks, сохраняются после экспорта обратно в Dreamweaver. Аналогичным образом, большинство вариантов поведения Dreamweaver, назначенных местозаполнителям изображений, сохраняются и при запуске Fireworks для редактирования изображения. Однако есть одно исключение: отдельные рождереры, примененные к местозаполнителям изображений в Dreamweaver, не сохраняются при открытии и редактировании в Fireworks.*

После завершения работы в Fireworks и возврата в Dreamweaver новое, созданное в Fireworks изображение замещает выбранный при редактировании местозаполнитель.

- 1 В Dreamweaver сохраните имеющийся HTML-документ в одной из папок сайта Dreamweaver.
- 2 Поместите курсор вставки в необходимую позицию в документе, затем выполните одно из следующих действий.
 - Выберите пункт меню «Вставка» > «Объекты изображения» > «Местозаполнитель изображения».
 - Щелкните «Изображения»: всплывающее меню «Изображение» в области «Общая» панели «Вставка», затем выберите из всплывающего меню «Местозаполнитель изображения».
- 3 Укажите название, размеры, цвет и дополнительный текст местозаполнителя изображения.

Местозаполнитель изображения будет вставлен в документ Dreamweaver.



- 4 Выполните одно из следующих действий:
 - Выделите местозаполнитель изображения и нажмите кнопку «Создать» в Инспекторе свойств.
 - Дважды щелкните местозаполнитель изображения, удерживая нажатой клавишу «Ctrl» (для Windows) или «Command» (для Mac OS).
 - Щелкните правой кнопкой мыши (для Windows) или щелкните при нажатой клавише «Control» (для Mac OS), затем выберите пункт контекстного меню «Создать изображение в Fireworks».

Откроется Fireworks, в котором будет создан пустой холст с размерами, точно соответствующими размерам местозаполнителя. В верхней части окна документа указывается, что редактируется изображение из Dreamweaver.

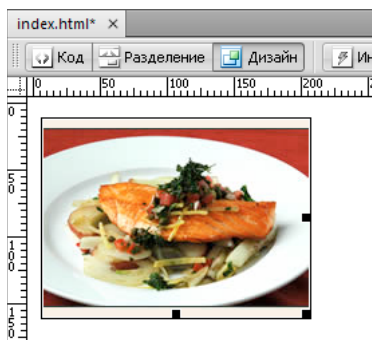
- 5 Создайте изображение в Fireworks и нажмите кнопку «Готово».

- 6 Задайте имя и расположение исходного файла PNG.
- 7 Задайте имя для экспортированных файлов изображений.

Это те файлы, которые появятся в Dreamweaver.

- 8 Задайте расположение одного или нескольких экспортированных изображений относительно вашей папки с сайтом Dreamweaver, затем нажмите «Сохранить».

После возврата в Dreamweaver местозаполнитель, выбранный для редактирования, будет заменен на новое изображение или таблицу Fireworks.



Помещение созданного Fireworks HTML-кода в Dreamweaver

Экспорт файлов Fireworks в Dreamweaver выполняется в два этапа. Из Fireworks файлы можно экспортировать непосредственно в папку сайта Dreamweaver. При этом HTML-файл и связанные с ним файлы изображений создаются в указанном расположении. Затем созданный HTML-код поместите в документ Dreamweaver, воспользовавшись функцией «Вставка HTML из Fireworks».

- 1 Экспортируйте HTML-документ Fireworks в формат HTML.
- 2 В Dreamweaver сохраните документ в определенном сайте.
- 3 Поместите курсор вставки в части документа, в которой должна быть выполнена вставка HTML-кода.
- 4 Выполните одно из следующих действий:
 - Выберите меню «Вставка» > «Объекты изображения» > «Fireworks HTML».
 - Щелкните изображения: «Изображение» в области «Общие» панели «Вставка» и выберите пункт меню «HTML-код Fireworks».
- 5 В отобразившемся диалоговом окне нажмите кнопку «Обзор», чтобы выбрать необходимый HTML-файл Fireworks.
- 6 (Необязательно) Выберите параметр «Удалить файл после вставки», чтобы переместить файл HTML в корзину (в Windows) или необратимо удалить его (в Mac OS) после завершения операции.

Установка этого параметра не затрагивает исходный PNG-файл, на основании которого создается файл HTML.
- 7 Нажмите кнопку «ОК», чтобы вставить HTML-код, а также связанные с ним изображения, фрагменты и код JavaScript в документ Dreamweaver.

Копирование HTML-кода Fireworks для использования в Dreamweaver

При копировании HTML-кода Fireworks в буфер обмена связанный с документом HTML-код и код JavaScript копируются в документ Dreamweaver, а изображения из документа экспортируются в указанное расположение, и Dreamweaver обновляет относительные ссылки в документе HTML на эти изображения.

Примечание. Этот метод работает только в Dreamweaver. Он не годится для использования с другими HTML-редакторами.

❖ Скопируйте HTML-код в буфер обмена Fireworks, затем вставьте его в новый документ Dreamweaver.

💡 Можно также открыть в Dreamweaver экспортированный из Fireworks файл HTML, а затем скопировать требуемые строки HTML-кода в другой документ Dreamweaver.

Обновление экспортированного в Dreamweaver HTML-кода Fireworks

💡 Средство Roundtrip HTML обеспечивает множество преимуществ при работе с экспортированным в Dreamweaver HTML-кодом (см. раздел «О средстве Roundtrip HTML» на странице 284).

- 1 Внесите в Fireworks изменения в документ PNG.
- 2 Выберите пункт меню «Файл» > «Обновить HTML».
- 3 Выберите файл Dreamweaver, содержащий код HTML, который необходимо обновить, затем нажмите кнопку «Открыть».
- 4 Перейдите к папке, в которую необходимо поместить обновленные файлы изображений, и нажмите кнопку «Открыть».

Fireworks обновит HTML-код и код JavaScript в документе Dreamweaver. Fireworks также выполнит экспорт обновленных изображений, связанных с HTML-документом, поместив их в указанной папке назначения.

Примечание. Если Fireworks не удастся найти в документе код HTML, который необходимо обновить, вы можете вставить в документ Dreamweaver новую секцию HTML-кода. В этом случае Fireworks поместит новый код JavaScript в начале документа, а HTML-таблицу или ссылку на изображение – в конце документа.

Экспорт файлов Fireworks в библиотеки Dreamweaver

Элемент библиотеки – это часть HTML-файла, расположенная в подпапке Library корневой папки сайта. Элементы библиотеки отображаются как категории на панели «Ресурсы» в Dreamweaver. В программе Dreamweaver элементы библиотеки упрощают правку и обновление часто используемых компонентов сайта. Предусмотрена возможность перетягивания элемента библиотеки (файла с расширением .lbi) из панели «Ресурсы» на любую страницу веб-сайта.

Изменить помещенный в документ Dreamweaver экземпляр элемента библиотеки нельзя; редактировать можно только эталонный элемент библиотеки. Затем Dreamweaver может автоматически обновлять каждую копию этого элемента, размещенную на страницах веб-сайта. Элементы библиотеки Dreamweaver во многом подобны символам Fireworks; изменения в документе эталонной библиотеки (LBI) отражаются во всех экземплярах библиотеки на сайте.

Примечание. Элементы библиотеки Dreamweaver не поддерживают всплывающее меню.

- 1 Выберите команду «Файл» > «Экспорт».
- 2 Во всплывающем меню «Экспорт» выберите «Библиотека Dreamweaver».

Выберите или создайте папку с именем Library внутри сайта Dreamweaver для размещения в ней файлов. Регистр букв имеет значение.

Примечание. Dreamweaver не сможет распознать экспортируемый файл как элемент библиотеки, если файл не будет сохранен в папке Library.

- 3 Введите имя файла.
- 4 (Необязательно) Если изображение содержит фрагменты, задайте параметры фрагментирования.

- 5 Выберите параметр «Поместить изображения во вложенную папку», чтобы файлы изображений были сохранены в отдельной папке.
- 6 Нажмите кнопку «Сохранить».

Редактирование файлов Fireworks из Dreamweaver

Средство Roundtrip HTML обеспечивает тесную интеграцию Fireworks и Dreamweaver. Оно позволяет вносить изменения в любом из приложений, причем эти изменения немедленно отражаются и в другом приложении.

О средстве Roundtrip HTML

Fireworks распознает и сохраняет результаты большинства выполненных в Dreamweaver операций редактирования документа, включая изменение ссылок, изменение карт ссылок, редактирование текста и кода HTML во фрагментах HTML, а также общие для Fireworks и Dreamweaver варианты поведения. Инспектор свойств в Dreamweaver позволяет идентифицировать созданные в Fireworks изображения, фрагменты таблиц и таблицы в документе.

Fireworks поддерживает большинство типов правки Dreamweaver. Однако, крупное изменение в табличной структуре, сделанные в Dreamweaver, могут создать несовместимые различия между двумя приложениями. При внесении в макет таблицы значительных изменений используйте функцию «Запуск и редактирование» Dreamweaver для редактирования таблицы в Fireworks.

***Примечание.** Используя технологию Fireworks, Dreamweaver обеспечивает базовые функции редактирования изображений, для чего не требуется запуск отдельного внешнего приложения. Функции редактирования изображений Dreamweaver можно использовать только для изображений в формате JPEG и GIF.*

Редактирование изображения Fireworks в Dreamweaver

***Примечание.** Перед редактированием графики Fireworks в Dreamweaver необходимо выполнить некоторые подготовительные действия. Дополнительную информацию см. в разделе «Установка параметров запуска и редактирования» на странице 287.*

- 1 В программе Dreamweaver выберите «Окно» > «Свойства» для открытия Инспектора свойств.
- 2 Выполните одно из следующих действий:
 - Выберите изображение для редактирования. (Инспектор свойств обнаружит, что выбранный объект является изображением Fireworks, и отобразит имя известного исходного PNG-файла изображения.) Затем нажмите кнопку «Редактировать» в Инспекторе свойств.
 - При нажатой клавише «Ctrl» (для Windows) или «Command» (для Mac OS) дважды щелкните изображение, которое необходимо отредактировать.
 - Щелкните правой кнопкой мыши (для Windows) или щелкните при нажатой клавише «Control» (для Mac OS) на изображении, которое необходимо отредактировать, затем выберите пункт «Редактировать в Fireworks» в контекстном меню.
- 3 Если появится запрос, выберите, необходимо ли обнаружить исходный файл Fireworks для помещенного в документ изображения.
- 4 Отредактируйте изображение в программе Fireworks.
Сделанные вами изменения будут сохранены в Dreamweaver.
- 5 Нажмите кнопку «Готово» для экспорта изображений с использованием текущих параметров оптимизации, сохраните используемые в Dreamweaver файлы GIF/JPEG, а затем сохраните исходный PNG-файл, если он был выбран.

***Примечание.** При открытии изображения с панели «Сайт» в Dreamweaver для открытия файла используется выбранный в окне «Установки» Dreamweaver редактор для файлов данного типа по умолчанию. Когда изображения открываются таким образом, Fireworks не открывает исходный PNG-файл. Для задействования интеграции с Fireworks открывайте изображения из окна «Документ» в Dreamweaver.*

Редактирование таблицы Fireworks в Dreamweaver

***Примечание.** Перед редактированием таблиц Fireworks в Dreamweaver необходимо выполнить некоторые подготовительные действия для последующего запуска и редактирования. Дополнительную информацию см. в разделе «Установка параметров запуска и редактирования» на странице 287.*

- 1 В программе Dreamweaver выберите «Окно» > «Свойства» для открытия Инспектора свойств.
- 2 Для открытия исходного PNG-файла в окне документа выполните один из следующих шагов:
 - Щелкните внутри таблицы, затем щелкните тег `TABLE` в строке состояния, чтобы выбрать всю таблицу (Инспектор свойств определит, что выделенный объект является таблицей Fireworks и отобразит имя известного исходного файла PNG для таблицы). Затем нажмите кнопку «Редактировать» в Инспекторе свойств.
 - Выберите изображение в таблице и нажмите кнопку «Редактировать» в Инспекторе свойств.
 - Щелкните правой кнопкой мыши (для Windows) или щелкните при нажатой клавише «Control» (для Mac OS) на изображении, затем выберите пункт «Редактировать в Fireworks» в контекстном меню.

- 3 Выполните операции редактирования в Fireworks.

Dreamweaver распознает и сохраняет результаты всех операций редактирования, выполненных над таблицей в Fireworks.

- 4 После завершения редактирования таблицы нажмите кнопку «Готово» в окне документа.

Файл HTML и файлы фрагментов изображений для таблицы экспортируются с использованием текущих параметров оптимизации; таблица, размещенная в документе Dreamweaver, обновляется, а также сохраняются изменения исходного PNG-файла.

***Примечание.** При попытке отредактировать в Dreamweaver таблицу, вложенную внутрь созданной в Fireworks исходной таблицы, с помощью средства Roundtrip, может появиться сообщение об ошибке. Дополнительные сведения см. в документе TechNote 19231 на веб-сайте Adobe.*

Сведения о поддерживаемых и неподдерживаемых вариантах поведения Dreamweaver

Если в документ Dreamweaver вставляется одно нефрагментированное изображение Fireworks, которому затем назначается вариант поведения Dreamweaver, то при открытии этого изображения в Fireworks для редактирования над ним будет расположен фрагмент. Первоначально этот фрагмент не будет отображаться, поскольку отображение фрагментов автоматически отключается при открытии и редактировании одного нефрагментированного графического объекта, которому назначены варианты поведения Dreamweaver. Фрагмент можно просмотреть, включив его отображение в Web-слое на панели «Слой».

При просмотре в Fireworks свойств фрагмента, которому назначен вариант поведения в Dreamweaver, в текстовом поле «Ссылка» Инспектора свойств может отобразиться строка `javascript: ;`. Этот текст можно удалить. При необходимости можно ввести поверх него URL-ссылку, при этом назначенный вариант поведения сохранится после возврата в Dreamweaver.

При работе со средством Roundtrip HTML из Dreamweaver программа Fireworks поддерживает такие форматы серверных файлов, как CFM и PHP.

Dreamweaver поддерживает все варианты поведения Fireworks, в том числе обеспечивающие работу ролловеров и кнопок.

Примечание. Элементы библиотеки Dreamweaver не поддерживают всплывающее меню.

Во время сеанса запуска и редактирования Fireworks поддерживает следующие варианты поведения Dreamweaver:

- простой ролловер
- замена изображения
- восстановить замененное изображение
- задать текст строки состояния
- задать изображение панели навигации
- всплывающее меню

Примечание. Fireworks не поддерживает несобственные варианты поведения, например варианты поведения, реализованные на сервере.

Оптимизация изображений и анимаций Fireworks, размещенных в документе Dreamweaver

Изменение параметров оптимизации изображения Fireworks, помещенного в документ Dreamweaver

- 1 В Dreamweaver выберите изображение и выполните одно из следующих действий:
 - Выберите «Команды» > «Оптимизировать изображение».
 - В Инспекторе свойств нажмите кнопку «Оптимизировать».
 - Щелкните правой кнопкой мыши (для Windows) или щелкните при нажатой клавише «Control» (для Mac OS), затем выберите пункт «Оптимизировать в Fireworks» во всплывающем меню.
- 2 При появлении запроса укажите, следует ли открыть исходный файл Fireworks для помещенного изображения.
- 3 Внесите изменения в диалоговом окне «Просмотр изображений».
 - Для изменения параметров оптимизации откройте вкладку «Параметры».
 - Для изменения размера и области экспортируемого изображения выберите вкладку «Файл». Если размеры изображения будут изменены в Fireworks, после возврата в Dreamweaver потребуются сбросить размеры изображения в Инспекторе свойств.
 - Для редактирования параметров анимации изображения, перейдите на вкладку «Анимация».
- 4 После завершения редактирования нажмите кнопку «ОК» для экспорта изображения, его обновления в Dreamweaver и сохранения файла PNG.

Если формат изображения был изменен, средство проверки ссылок Dreamweaver выдаст запрос на обновление ссылок на изображение.

Изменение параметров анимации

При открытии и оптимизации анимированного файла GIF можно также изменить настройки анимации. Параметры анимации в диалоговом окне «Просмотр изображений» аналогичны доступным на панели «Состояния» в Fireworks.

Примечание. Для редактирования графических элементов анимации необходимо открыть и отредактировать анимацию в Fireworks.

Установка параметров запуска и редактирования

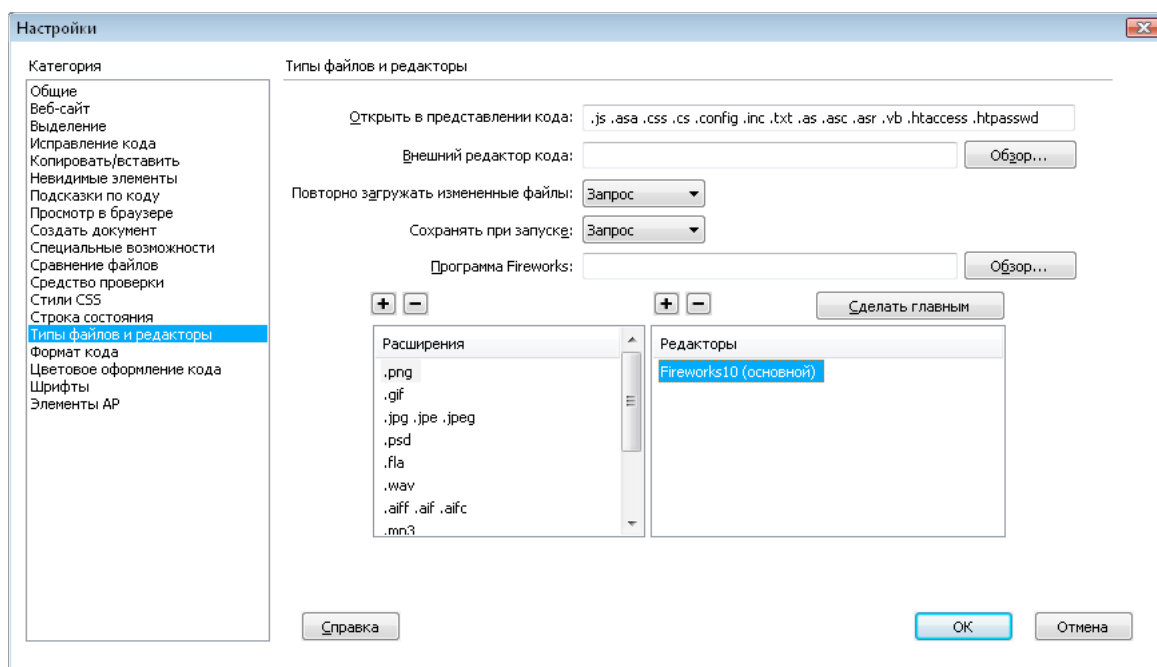
Чтобы эффективно использовать средства Roundtrip HTML, необходимо выполнить некоторые предварительные действия, например, назначить Fireworks основным редактором изображений в Dreamweaver, установить соответствующие настройки запуска и редактирования в Fireworks, а также определить параметры локального сайта в Dreamweaver.

Установка Fireworks как основного редактора изображений для Dreamweaver

Dreamweaver содержит настройки, позволяющие автоматически запускать выбранные приложения для редактирования определенных типов файлов. Чтобы использовать возможности запуска и редактирования Fireworks, убедитесь, что Fireworks выбран в качестве основного редактора файлов GIF, JPEG и PNG в Dreamweaver.

Примечание. Данная настройка требуется только в том случае, если вам не удастся запустить Fireworks из Dreamweaver.

- 1 В Dreamweaver выберите пункт меню «Редактирование» > «Установки», затем выберите «Типы файлов/редакторы».
- 2 В списке «Расширения» выберите расширение файла изображения для web (.gif, .jpg или .png).
- 3 В списке редакторов выберите Fireworks. Если Fireworks отсутствует в списке, нажмите кнопку «плюс» (+), найдите приложение Fireworks на жестком диске и нажмите кнопку «Открыть».



- 4 Нажмите кнопку «Сделать основным».
- 5 Повторите шаги 2 – 4, чтобы установить Fireworks в качестве основного редактора для других типов файлов web-изображений.

Задание параметров запуска и редактирования для исходных файлов Fireworks

Установки запуска и редактирования Fireworks позволяют выбрать способ обработки исходных файлов PNG при открытии файлов Fireworks в другом приложении.


Dreamweaver распознает параметры запуска и редактирования Fireworks *только* при открытии и оптимизации тех изображений, которые не используются в таблице Fireworks и не содержат в заметках разработчика действующий путь к исходному PNG-файлу. Во всех других случаях, включая все случаи запуска и редактирования изображений Fireworks, программа Dreamweaver автоматически открывает исходный файл PNG, а если его не удастся обнаружить, выводит запрос для выбора расположения файла.

- 1 В программе Fireworks выберите «Редактирование» > «Установки» (Windows) или «Fireworks» > «Установки» (Mac OS).
- 2 Выберите категорию «Запуск и редактирование» и настройте параметры по своему усмотрению.
Дополнительную информацию см. в разделе «Установки «Запуск и редактирование»» на странице 329.

О заметках разработчика и исходных файлах

При каждой операции экспорта файла Fireworks из сохраненного исходного файла PNG на сайт Dreamweaver программа Fireworks сохраняет заметки разработчика, содержащие информацию о файле PNG. При открытии и редактировании изображения Fireworks в Dreamweaver программа Dreamweaver использует заметки разработчика для обнаружения исходного файла PNG, на основании которого был создан файл изображения. Рекомендуется всегда сохранять исходные PNG-файлы Fireworks и экспортируемые файлы в папках сайта Dreamweaver. В этом случае можно гарантировать, что любой пользователь, имеющий совместный доступ к сайту, сможет открыть исходный файл PNG при запуске Fireworks из Dreamweaver.

Перенос файлов сайта с помощью кнопки «Управление файлами»

Кнопка «Управление файлами» , расположенная в верхней правой части окна документа, обеспечивает удобный доступ к командам передачи файлов. Используйте эту кнопку, если ваш документ находится в папке сайта Dreamweaver, а сайт использует доступ к удаленному серверу. Для того чтобы Fireworks распознал в папке содержимое сайта, используйте диалоговое окно «Управление сайтом» для задания целевой папки (или той, которая включает в себя эту папку) в качестве корневой папки сайта.

Примечание. Перед использованием функций возврата и извлечения в Fireworks необходимо включить соответствующие параметры для сайта Dreamweaver, на котором располагается документ.

Получить Копирует удаленную версию файла на локальный сайт, перезаписывая при этом локальный вариант файла.

Извлечь Извлекает файл с сервера, перезаписывая локальный файл удаленной копией.

Поместить Копирует локальную версию файла на удаленный сайт, перезаписывая удаленный файл его локальной версией.

Вернуть на сервер Выполняет возврат локального файла на сервер, перезаписывая удаленный файл его локальной копией.

Отменить извлечение с сервера Отменяет выполненную команду «Извлечь с сервера» и повторно получает файл с удаленного сервера, перезаписывая локальный вариант файла удаленным вариантом.

Примечание. В Fireworks команды меню «Управление файлами» доступны лишь тогда, когда документ находится в папке сайта Dreamweaver, для которого задан удаленный сервер. Команды «Управление файлами» Fireworks применяются для работы с файлами лишь тех сайтов, для которых установлены способы передачи данных «Локальный/Сетевой» или «FTP». Fireworks не может обмениваться файлами с сайтами, для которых используются альтернативные средства обмена файлами, такие как SourceSafe, WebDAV, RDS или SFTP.

Работа с HomeSite, GoLive и другими HTML-редакторами

Fireworks и Adobe HomeSite® тесно взаимодействуют друг с другом. Это позволяет запустить Fireworks из HomeSite для редактирования графических web-объектов. После выхода из Fireworks внесенные обновления автоматически применяются к изображению, помещенному в документ HomeSite. Использование этих приложений совместно обеспечивает непрерывность процесса разработки при редактировании графических web-объектов на страницах HTML.

Помещение изображений Fireworks в документ HomeSite

После экспорта изображений GIF/JPEG из Fireworks вы можете вставить их в документ HomeSite.

- 1 В программе HomeSite, сохраните ваш документ (требуется для создания относительных путей к файлам изображений).
- 2 В окне «Источники» найдите и выделите экспортированное изображение Fireworks.
- 3 Выполните одно из следующих действий, чтобы вставить изображение Fireworks в документ HomeSite.
 - Переместите файл из окна «Источники» в требуемое расположение в HTML-коде на вкладке «Редактирование» окна документа.
 - На вкладке «Редактирование» окна документа поместите курсор вставки в положение, куда необходимо вставить изображение Fireworks, затем щелкните правой кнопкой файл в окне «Источники» и выберите команду «Вставить как ссылку».

В коде HTML создается ссылка на изображение Fireworks. Щелкните вкладку «Просмотр», чтобы просмотреть изображение, не выходя из документа HomeSite.

Помещение изображений Fireworks в документ HomeSite

Примечание. Перед экспортом, копированием или обновлением из Fireworks HTML-кода для HomeSite выберите стиль «Generic HTML» в списке «Стиль HTML» диалогового окна «Настройка HTML».

Дополнительные сведения см. в справке Fireworks.

Экспорт HTML-кода из Fireworks в HomeSite

При экспорте HTML-кода из Fireworks в указанном расположении создаются HTML-файл и связанные с ним файлы изображений. После экспорта файл HTML можно открыть в программе HomeSite для дальнейшего редактирования.

- ❖ Экспортируйте документ в формате HTML из Fireworks, затем откройте экспортированный файл в программе HomeSite с помощью пункта меню «Файл» > «Открыть».

Копирование HTML-кода Fireworks в буфер обмена для использования в HomeSite

Скопируйте созданный Fireworks HTML-код в буфер обмена из Fireworks, затем сразу же вставьте его в документ HomeSite. При этом все требуемые изображения экспортируются в указанное вами расположение.

- ❖ Скопируйте HTML-код в буфер обмена в Fireworks, затем вставьте его в новый документ HomeSite.

Копирование кода из экспортированного файла Fireworks и его вставка в документ HomeSite

- ❖ Экпортируйте HTML-файл из Fireworks, затем скопируйте и вставьте требуемые секции кода в существующий документ HomeSite.

Обновление HTML-кода Fireworks, экспортированного в HomeSite

- ❖ Воспользуйтесь командой «Обновить HTML» в программе Fireworks.

Редактирование изображений Fireworks в HomeSite

- 1 Сохраните документ в программе HomeSite.
- 2 Выполните одно из следующих действий:
 - Щелкните правой кнопкой файл изображения на одной из вкладок «Файлы» в окне «Источники».
 - Щелкните правой кнопкой изображение на вкладке «Миниатюры» окна «Результаты».
 - Щелкните правой кнопкой соответствующий изображению тег `img` в коде HTML на вкладке «Редактировать» окна документа.
- 3 Выберите пункт «Редактировать в Fireworks» во всплывающем меню.
HomeSite запустит программу Fireworks, если последняя еще не открыта.
- 4 Может отобразиться окно, запрашивающее, необходимо ли выполнять поиск исходного файла Fireworks для помещенного изображения. Дополнительные сведения об исходных PNG-файлах Fireworks см. в справке Fireworks.
- 5 Отредактируйте изображение в программе Fireworks.
Заголовок окна документа будет указывать, что выполняется редактирование изображения Fireworks, помещенного в другое приложение.
- 6 После завершения редактирования нажмите кнопку «Готово» в окне «Документ».
Обновленное изображение экспортируется обратно в HomeSite, а исходный файл PNG сохраняется, если он был выбран.

Работа с программой GoLive и другими HTML-редакторами

Fireworks создает чистый HTML-код, который открывается во всех HTML-редакторах; также программа может импортировать HTML-контент. Эта функциональность позволяет открывать и редактировать в Fireworks практически любой HTML-документ.

HTML-код можно экспортировать и копировать из Fireworks в GoLive таким же образом, как и для большинства других редакторов HTML. Единственное отличие состоит в том, что перед экспортом или копированием HTML-кода из Fireworks необходимо выбрать стиль HTML «GoLive HTML».

Примечание. Стиль GoLive HTML не поддерживает код всплывающего меню. Если документ Fireworks содержит всплывающие меню, перед экспортом необходимо выбрать стиль HTML «Generic HTML».

Работа с Flash

- Можно легко выполнять импорт, копирование и экспорт векторных и растровых графических объектов, анимации и изображений кнопок с несколькими состояниями Fireworks в Adobe Flash®.
- Текст в формате TLF копируется из Flash как пустое растровое изображение в программу Fireworks, запущенную в ОС Windows. Преобразуйте текст из формата TLF в формат ASCII и импортируйте в Fireworks.
- Функциональность запуска и редактирования упрощает редактирование графики Fireworks напрямую из Flash. При работе во Flash всегда применяются параметры запуска и редактирования, заданные в Fireworks.
- Стил «Flash HTML» не поддерживает код всплывающих меню. Варианты поведения кнопок Fireworks и другие варианты интерактивного поведения не импортируются во Flash.

Помещение графики Fireworks во Flash

При импорте или копировании и последующей вставке PNG-файла Fireworks обеспечивается максимальный контроль над всеми аспектами импорта графики и анимации во Flash. Также можно импортировать файлы в форматах JPEG, GIF, PNG, и SWF, которые были экспортированы из Fireworks.

Примечание. При импорте или копировании и последующей вставке графики Fireworks во Flash некоторые атрибуты, например, живые фильтры и текстуры, теряются. Эффект контурного градиента невозможно импортировать или скопировать и вставить в документ Flash из Fireworks. Кроме того, Flash поддерживает только сплошные заливки, градиентные заливки и основные варианты обводки.

Импорт PNG-файлов Fireworks во Flash

Исходные файлы Fireworks PNG можно непосредственно импортировать во Flash без необходимости использования промежуточного формата для экспорта. Все векторные и растровые графические объекты, анимации и кнопки со многими состояниями Fireworks могут быть импортированы во Flash.

Примечание. Варианты поведения кнопок Fireworks и другие варианты интерактивного поведения не импортируются во Flash, поскольку варианты поведения Fireworks реализуются с помощью кода JavaScript, внешнего по отношению к файлам изображений. Flash использует собственный внутренний код ActionScript.

- 1 Сохраните документ в программе Fireworks.
- 2 Перейдите к открытому в программе Flash документу.
- 3 (Необязательно) Щелкните ключевое состояние и слой, на который будет импортировано содержимое файла Fireworks.
- 4 Выберите команду «Файл» > «Импорт».
- 5 Найдите и выберите файл PNG.
- 6 В диалоговом окне «Импорт документа Fireworks» выполните одно из следующих действий:
 - Выберите импорт в качестве единого, сведенного растрового изображения.
 - Выберите вариант импорта в двух всплывающих меню.
- 7 Задайте параметры импорта текста.
- 8 Нажмите кнопку «ОК».

Примечание. Указанные вами в окне «Импорт документа Fireworks» параметры будут сохранены и использованы в качестве стандартных параметров.

Параметры импорта графики, векторных объектов и текста Fireworks

Параметры импорта графики

Импорт в виде единого, сведенного растрового изображения Импортируется единое нередактируемое изображение.

Импорт всех страниц в новые состояния как фрагменты ролика Все страницы из файла PNG импортируются в новый слой Flash, который получает имя PNG-файла. Ключевое состояние создается в новом слое в позиции текущего состояния, первая страница файла PNG помещается в это состояние как фрагмент ролика, остальные страницы помещаются как фрагменты ролика в последующие состояния. Иерархия слоев и состояний файла PNG сохраняется.

Импорт первой страницы в текущее состояние как фрагмента ролика Содержимое выбранной страницы импортируется как фрагмент ролика, помещаемый в активное состояние и слой файла Flash. Иерархия слоев и состояний файла PNG сохраняется.

Импорт всех страниц в новые сцены как фрагменты ролика Все страницы из файла PNG импортируются, каждая из них отображается на новую сцену как фрагменты ролика. Все слои и состояния в этих страницах сохраняются. Если в файле Flash уже существуют сцены, при импорте новые сцены добавляются после существующих.

Импорт первой страницы в новый слой Выбранная страница импортируется как новый слой. Состояния исходного документа импортируются во временную шкалу в виде отдельных состояний.

Параметры импорта векторных объектов

Импорт в виде растровых изображений для сохранения внешнего вида Сохраняет возможность редактирования векторных объектов, если они не содержат особых заливок, обводок или эффектов, не поддерживаемых во Flash. Для сохранения внешнего вида таких объектов Flash преобразует их в нередактируемые растровые изображения.

Импорт в виде редактируемых контуров Сохраняет возможность редактирования всех векторных объектов. Если у объектов есть особые заливки, обводки или эффекты, которые не поддерживаются Flash, эти элементы могут выглядеть иначе после импорта.

Параметры импорта текста

Импорт в виде растровых изображений для сохранения внешнего вида Сохраняет возможность редактирования текста, если в нем не используются особые заливки, обводки или эффекты, не поддерживаемые Flash. Для сохранения внешнего вида такого текста, Flash преобразует его в нередактируемые растровые изображения.

Примечание. Текст в формате TLF копируется из Flash в программу Fireworks как пустое растровое изображение/

Сохранить возможность редактирования всего текста Сохраняет возможность редактирования всего текста. Если у текстовых объектов есть особые заливки, обводки или эффекты, которые не поддерживаются Flash, эти элементы могут выглядеть иначе после импорта.

Копирование или перетягивание графики Fireworks во Flash

Для копирования графического объекта в версию программы Flash более раннюю, чем Flash 8, используйте пункт меню «Редактирование» > «Копировать как векторные объекты».

Примечание. Возможно для этого придется разгруппировать объекты («Изменение» > «Разгруппировать») для того чтобы их можно было редактировать как отдельные векторные объекты во Flash.

- 1 В Fireworks выделите один или более объектов для копирования.
- 2 Выберите пункт меню «Редактирование» > «Копировать» и во всплывающем меню «Flash» выберите пункт «Копировать».
- 3 В программе Flash создайте новый документ и выберите пункт меню «Редактирование» > «Вставить» или перетяните файл непосредственно из Fireworks во Flash.
- 4 В диалоговом окне «Импорт документа Fireworks» выберите параметр «Вид»:
Текущие состояния как фрагмент ролика Вставляемое содержимое импортируется как фрагмент ролика, который помещается в активное состояние и слой файла Flash. Иерархия слоев и состояний файла PNG сохраняется.
Новый слой Вставляемое содержимое импортируется как новый слой. Состояния исходного документа импортируются во временную шкалу в виде отдельных состояний.
- 5 Задайте параметры импорта векторных объектов.
- 6 Задайте параметры импорта текста.
- 7 Нажмите кнопку «ОК».

Примечание. Указанные в окне «Импорт документа Fireworks» параметры будут сохранены и использованы в качестве стандартных параметров.

О структуре библиотеки Flash

Объекты Fireworks импортируются в папку Fireworks Objects Folder в библиотеке Flash. Эта папка имеет следующую структуру:

Папка «Файл 1» // Имя устанавливается соответственно имени файла Fireworks

- Папка «Страница 1» // Имя устанавливается соответственно имени страницы (если страниц больше одной)
 - Страница 1 // Имя соответствует имени страницы
 - — Папка «Состояние 1» // Имя соответствует имени состояния (если состояний несколько)
 - — «Состояние 1» // Имя соответствует имени состояния
 - — — «Символ 1 в состоянии 1» // Имя соответствует имени символа
 - — — «Символ 2 в состоянии 1»
 - ...
 - Папка «Общие слои» // Общие слои для всех состояний в папке «Страница 1»
 - — Папка «Общие слои» // Имя соответствует имени общего слоя
 - — Символ общего слоя
- Папка «Страница 2»
 - Страница 2
 - Символ 1 на странице 2 (для страницы без состояний)
 - ...
- Папка «Страница-шаблон»

- «Страница-шаблон»
- Символ 1 в папке «Страница-шаблон»
- ...
- Папка «Общие слои» // Общие слои для всех страниц
- — Папка «Общие слои» // Имя соответствует имени общего слоя
- — Символ общего слоя

Сведения об импорте символов Fireworks во Flash

При импорте символов Fireworks во Flash помните о следующих моментах:

- Если символ использует 9-фрагментное масштабирование, при импорте во Flash сохраняются четыре направляющих фрагментов. Тем не менее, 9-фрагментное масштабирование не сохраняется для анимаций. Импортированные символы сохраняются как символы в библиотеке Flash.
- Результаты программных операций редактирования, примененных к расширенным символам, теряются. Импортируется шаблонная копия символа.
- Расширенные графические символы сохраняются в виде файла PNG и файла JSF. Импортируется только файл PNG. Если символ состоит из ряда контуров, эти контуры объединяются в один символ.
- Для получения полной функциональности расширенных символов во Flash замените эти символы соответствующими Flash-версиями.

О сохранении видимости и блокировки

Объекты и слои, скрытые в файле PNG, импортируются в документ Flash и остаются скрытыми. Однако невидимые части расширенных графических символов (например, состояния «Указатель над кнопкой» или «Нажатие») не импортируются.

Если слой заблокирован или скрыт, все объекты и вложенные слои в этом слое наследуют это свойство и сохраняют его при импорте в программу Flash.

При импорте новой страницы в виде нового слоя во Flash для целой страницы создается один слой, на котором присутствуют все объекты. Свойства видимости и блокировки не сохраняются.

Поддерживаемые эффекты слоев Photoshop

Живой эффект Photoshop – «Отбрасываемая тень». Отображение происходит следующим образом:

- размеры отображаются в значения blurX, blurY;
- расстояние отображается в расстояние;
- цвет отображается в цвет;
- угол отображается в значение 180 – (угол, заданный в эффекте Photoshop).

Живой эффект Photoshop – «Внутренняя тень слоя». Отображение происходит следующим образом:

- размеры отображаются в значения blurX, blurY;
- расстояние отображается в расстояние;
- цвет отображается в цвет;
- угол отображается в значение 180 – (угол, заданный в эффекте Photoshop).

Живой эффект Photoshop – «Внешнее свечение». Отображение происходит следующим образом:

- непрозрачность отображается в интенсивность;
- цвет отображается в цвет;
- размеры отображаются в значения blurX, blurY.

Живой эффект Photoshop – «Внутреннее свечение». Отображение происходит следующим образом:

- непрозрачность отображается в интенсивность;
- цвет отображается в цвет;
- размеры отображаются в значения blurX, blurY;
- объекты, к которым применены любые прочие эффекты слоев Photoshop, растрируются.

Экспорт графических объектов Fireworks в другие форматы для использования во Flash

Графические объекты Fireworks можно экспортировать в файлы JPEG, GIF, PNG и AI (Adobe Illustrator 8), а затем импортировать созданные файлы в программу Flash.

Хотя PNG является стандартным форматом файлов Fireworks, экспортированные из Fireworks файлы PNG, отличаются от сохраненных в Fireworks исходных файлов PNG. Также как GIF и JPEG, экспортированные файлы PNG содержат только данные изображения, без дополнительной информации о фрагментах, слоях, интерактивности, живых фильтрах и другом редактируемом контенте.

Экспорт графики и анимации Fireworks в виде файлов SWF

Графику и анимацию Fireworks можно экспортировать в виде файлов Flash SWF. Для сохранения толщины и цветовых настроек обводки, в диалоговом окне «Параметры экспорта Flash SWF» выберите «Сохранять внешний вид».

При экспорте в SWF теряется следующее форматирование: режим смещения, слои, маски (применяются перед экспортом), объекты фрагментов, карты изображения, варианты поведения, узорные заливки и градиенты на обводках.

- 1 Выберите команду «Файл» > «Сохранить как».
- 2 Введите имя файла и выберите папку назначения.
- 3 Выберите формат файла Adobe Flash SWF.
- 4 Нажмите кнопку «Параметры». Затем отметьте параметр «Объекты»:

Сохранить контуры Позволяет сохранить возможность редактирования контуров. Эффекты и форматирование теряются.

Сохранять внешний вид Преобразует векторные объекты в растровые объекты по мере необходимости, сохраняя внешний вид примененных обводок и заливок. Возможность редактирования теряется.

- 5 Выберите параметр «Текст»:

Сохранять возможности редактирования Позволяет сохранить возможность редактирования текста. Эффекты и форматирование теряются.

Преобразовать в контуры Преобразует текст в контуры, сохраняя любые заказные настройки кернинга или разрядки, введенные в Fireworks. Возможность редактирования объекта как текста теряется.

- 6 Задайте качество изображений JPEG с помощью ползунка «Качество JPEG».
- 7 Выберите диапазон экспортируемых состояний и количество состояний в секунду.

- 8 Нажмите «ОК», затем в диалоговом окне экспорта нажмите «Сохранить».

Экспорт 8-битных PNG-файлов с сохранением прозрачности

Для экспорта 32-битных PNG-файлов с сохранением прозрачности достаточно импортировать исходные PNG-файлы Fireworks прямо во Flash. Для экспорта 8-битных PNG-файлов с сохранением прозрачности выполните следующие шаги:

- 1 В Dreamweaver выберите пункт меню «Окно» > «Свойства» для открытия Инспектора свойств.
- 2 Выберите формат файла экспорта «PNG 8» и тип прозрачности «Альфа-прозрачность» в соответствующих всплывающих меню.
- 3 Выберите команду «Файл» > «Экспорт».
- 4 Выберите вариант «Только изображения» во всплывающем меню «Экспорт».
- 5 Дайте имя и сохраните файл.

Импорт экспортированной графики и анимации Fireworks в программу Flash

- 1 Создайте новый документ в программе Flash.

Примечание. Если изображение Fireworks импортируется в существующий файл Flash, создайте в программе Flash новый слой.

- 2 Выберите пункт меню «Файл» > «Импорт», затем выберите файл анимации или изображения.
- 3 Нажмите кнопку «Открыть», чтобы импортировать файл.

Использование Fireworks для редактирования графики во Flash

Благодаря интеграции типа «запуск и редактирование», вы можете использовать Fireworks для редактирования графики, которая ранее была импортирована во Flash, даже если графика не была экспортирована из Fireworks.

Примечание. Импортированные во Flash оригинальные PNG-файлы Fireworks являются исключением; PNG-файл должен быть импортирован в виде сведенного растрового изображения.

Если изображение экспортировано из Fireworks и первоначальный файл PNG сохранен, то этот файл можно редактировать в Fireworks из Flash. В этом случае при возврате во Flash обновляются и исходный файл PNG, и изображение во Flash.

- 1 В программе Flash на панели «Библиотека документа» щелкните графический файл правой кнопкой (для Windows) или удерживая клавишу «Control» (для Mac OS).
- 2 Выберите пункт «Редактировать в Fireworks» во всплывающем меню.
Примечание. Если пункт «Редактировать в Fireworks» отсутствует во всплывающем меню, выберите пункт «Редактировать с помощью» и укажите путь к приложению Fireworks.
- 3 Выберите «Да» в диалоговом окне «Найти источник», если нужно найти исходный файл PNG для изображения Fireworks, затем нажмите кнопку «Открыть».
- 4 Отредактируйте изображение и затем нажмите кнопку «Готово».
Fireworks экспортирует новый графический файл в приложение Flash и сохраняет исходный файл PNG.

Дополнительные разделы справки

«Установки «Запуск и редактирование»» на странице 329

Работа с Illustrator

Программы Fireworks и Adobe Illustrator® содержат удобные средства для обмена векторной графикой. Внешний вид объектов может отличаться в разных приложениях, так как функции Fireworks отличаются от таковых в других программах.

Работа с Illustrator

В программе Fireworks поддерживается импорт стандартного формата Illustrator (AI) CS2 и более поздних версий с возможностью сохранения различных характеристик импортируемых файлов, включая слои и узоры. Однако связанные изображения не импортируются.

В Fireworks можно перенести файлы Illustrator для дальнейшего редактирования или веб-оптимизации. Также можно экспортировать файлы Illustrator из Fireworks.

При импорте файлов Illustrator программа Fireworks сохраняет следующие возможности:

Точки Безье Сохраняется количество и положение точек Безье.

Цвета При импорте содержимого AI в Fireworks цвета сохраняются как можно ближе к оригиналу. Программа Fireworks поддерживает только цветовое пространство RGB. Цвета других пространств автоматически преобразуются в 8-битные цвета RGB и лишь затем импортируются в Fireworks.

Атрибуты текста Копирование текста из Illustrator в Fireworks поддерживается без изменения общего впечатления от текста.

При импорте файлов Illustrator сохраняются следующие возможности.

- Шрифт
- Размер
- Цвет
- Полу жирный
- Курсив
- Выравнивание (по левому краю, по правому краю, по центру, выключка)
- Ориентация (по горизонтали, вертикально слева направо, вертикально справа налево)
- Межбуквенные интервалы
- Положение символов (обычное, верхний индекс, нижний индекс)
- Автокернинг
- Кернинговые пары



Для быстрого импорта указанного текста в файл Illustrator копируйте его прямо в Fireworks. В копируемом тексте сохраняются все текстовые атрибуты.

Градиентные заливки Градиенты импортируются как оригинальные градиенты Fireworks. При этом сохраняются все точки цветовой шкалы градиента. Кроме того, при импорте сохраняются значения непрозрачности, присвоенные градиентным заливкам.

Изображения В файлах формата AI могут содержаться внедренные файлы следующих типов: PDF, BMP, EPS, GIF, JPEG, JPEG2000, PICT, PCX, PCD, PSD, PXR, PNG, TGA и TIFF. Внедренные изображения импортируются в Fireworks как растровые. Однако Fireworks не поддерживает открытие файлов Illustrator AI, в которых содержатся связанные изображения в таких форматах, как EPS и AI.

Обтравочные маски Программа Fireworks поддерживает импорт обтравочных масок с контурами и составными контурами на базовом уровне.

Обводки с заливкой Обводки с заливкой импортируются в виде одного графического объекта.

Сплошные заливки Контур с заливкой импортируется в виде одного графического объекта.

Составные контуры Составные контуры импортируются в виде одного графического объекта.

Группы Группа сохраняется, а отдельные объекты группы становятся графическими объектами.

Диаграммы Диаграммы импортируются как группы объектов, их дальнейшее редактирование как диаграмм становится невозможным.

Примитивы Примитивы Illustrator фактически являются контурами, поэтому они не импортируются как примитивы Fireworks.

Узоры Узоры импортируются как отдельные элементы мозаики. Эти мозаики импортируются в Fireworks как собственный узор, после чего узор назначается графическому объекту.

Мазки кистью Мазки кисти импортируются как ряды групп (по одной группе на замкнутый контур).

Символы Символы импортируются как обычные групповые объекты.

Прозрачность Fireworks корректно импортирует данные о непрозрачности объектов, сохраняя настройки прозрачности объектов на уровне исходных значений Illustrator.

Вложенные слои Fireworks импортирует все вложенные слои как оригинальные слои Fireworks.

Импорт файлов Illustrator, содержащих несколько монтажных областей

Чтобы открыть файл Illustrator, содержащий несколько монтажных областей, выполните одно из следующих действий.

Импорт файла Illustrator в Fireworks Если монтажные области из файла Adobe Illustrator требуется импортировать по отдельности, воспользуйтесь командой «Файл» > «Импорт».

При импорте файла Adobe Illustrator с несколькими монтажными областями в диалоговом окне «Параметры векторного файла» становится доступно меню «Страница». В меню «Страница» выберите монтажную область, которую требуется импортировать. Каждая монтажная область Illustrator переносится на отдельную страницу Fireworks. Например, монтажные области 1, 2 и 3 из файла Adobe Illustrator будут отображаться в меню «Страница» как страницы 1, 2 и 3, соответственно.

Открытие файла Illustrator в Fireworks Чтобы открыть все монтажные области из файла Illustrator, выберите команду «Файл» > «Открыть» и откройте файл Illustrator. Поскольку все монтажные области импортируются на отдельные страницы, параметры преобразования файла в диалоговом окне «Параметры векторного файла» недоступны.

Примечание. Параметры векторного файла недоступны при импорте файлов Illustrator прежних версий (до версии CS3), а также файлов Illustrator с одной монтажной областью.

Работа с Photoshop

Fireworks импортирует оригинальные файлы Photoshop (PSD) и сохраняет многие возможности Photoshop. Также можно экспортировать графику Photoshop для детального редактирования изображения.

Помещение изображений Photoshop в Fireworks

Изображения Photoshop помещаются в Fireworks посредством команд «Файл» > «Импорт» и «Файл» > «Открыть», либо перетаскивание файлов на холст. Команда «Импорт» предоставляет доступ к уникальным параметрам для уровня фона и папок уровней. В то же время, команда «Открыть» и метод перетаскивания предоставляют доступ к параметрам для направляющих и состояний.

Дополнительные разделы справки

[«Установки импорта в Photoshop и открытия файлов»](#) на странице 328

Преобразуемые и неподдерживаемые в Fireworks возможности Photoshop

При открытии или импорте файла Photoshop программа Fireworks преобразует изображение в формат PNG с помощью заданных пользователем установок импорта (см. раздел [«Установки импорта в Photoshop и открытия файлов»](#) на странице 328).

- Отдельные слои-маски преобразуются в маски объектов Fireworks. Сгруппированные маски не поддерживаются.
- Обтравочные маски преобразуются в маски объектов, но их внешний вид меняется незначительно. Для сохранения внешнего вида с потерей возможностей редактирования выберите параметр «Обтравочные маски».
- Режимы наложения слоев преобразуются в режимы наложения для объектов Fireworks, если соответствующие режимы существуют.
- Эффекты слоев по умолчанию сохраняются. Чтобы преобразовать эти эффекты в соответствующие живые фильтры, установите параметр «Эффекты слоя». Однако следует иметь в виду, что оформление сходных эффектов и фильтров может незначительно отличаться.
- Первый альфа-канал в палитре «Каналы» преобразуется в прозрачные области изображения Fireworks. Fireworks не поддерживает дополнительные альфа-каналы Photoshop.
- Все глубины цвета и режимы Photoshop преобразуются в 8-битный RGB.

Перетаскивание, открытие или импорт изображений Photoshop в Fireworks

Каждое перетаскиваемое, открываемое или импортируемое изображение становится новым растровым объектом.

***Примечание.** В операционной системе Windows имена файлов должны содержать расширение PSD, чтобы Fireworks мог распознать тип файла Photoshop.*

- 1 Выполните одно из следующих действий.
 - Перетащите изображение Photoshop или файл в открытый документ Fireworks.
 - Выберите «Файл» > «Импорт» или «Файл» > «Открыть» и перейдите к выбранному файлу Photoshop (PSD).
- 2 Нажмите кнопку «Открыть».
- 3 В появившемся диалоговом окне установите параметры изображения и нажмите кнопку «ОК».
- 4 При использовании команды «Файл» > «Импорт» курсор приобретает форму перевернутой буквы «L». Щелкните на холсте место, в котором вы хотите расположить левый верхний угол изображения.

Дополнительные разделы справки

[«Установки импорта в Photoshop и открытия файлов»](#) на странице 328

Параметры импорта для файлов Photoshop

При импорте или открытии файла Photoshop в Fireworks появляется диалоговое окно, позволяющее указать параметры импорта изображения. Выбираемые параметры определяют оформление и редактируемость импортируемых файлов.

- 1 Укажите размеры изображения в пикселах или процентах, задайте разрешение в пикселах. Для сохранения текущего соотношения между высотой и шириной выберите «Сохранить пропорции».
- 2 Если файл Photoshop содержит композиции слоев, то укажите, какой вариант изображения следует импортировать. Выберите «Просмотр» для предварительного просмотра выбранной композиции. В текстовом поле «Комментарии» отображаются комментарии из файла Photoshop.
- 3 Во всплывающем меню в нижней части окна выберите способ открытия изображений Photoshop в Fireworks:

Сохранить приоритет возможностей редактирования слоя перед внешним видом Максимально сохраняет структуру уровня и редактируемость текста без ухудшения внешнего вида изображения. Если файл содержит возможности, не поддерживаемые Fireworks, то Fireworks сохраняет внешний вид документа посредством объединения и растеризации слоев. Примеры:

- Слои СМУК, корректирующие слои и слои, использующие параметр «Просвечивание», объединяются с нижележащими уровнями.
- Слои, использующие неподдерживаемые эффекты слоя, могут объединяться в зависимости от режима наложения слоя и наличия прозрачных пикселей.

Сохранить внешний вид слоев Photoshop Сводит все объекты в каждом слое Photoshop и преобразует каждый слой Photoshop в растровый объект. Этот параметр блокирует возможность редактирования слоев Photoshop в Fireworks. Однако поддержка групп слоев сохраняется.

Применять пользовательские установки Импортирует файл, используя пользовательские параметры преобразования файлов, указанные в диалоговом окне «Установки» (см. раздел «[Установки импорта в Photoshop и открытия файлов](#)» на странице 328).

Свести слои Photoshop в единое изображение Импортирует файл Photoshop как сведенное изображение без слоев. В преобразованном файле отдельные объекты не сохраняются. Непрозрачность сохраняется, но ее нельзя редактировать.

- 4 При использовании команды «Файл» > «Импорт» можно выбрать следующие параметры:

Включить фоновые слои Включает импорт объектов из фонового слоя изображения.

Импортировать в новую папку Импортирует изображение в новую папку слоев с именем Photoshop Import.

- 5 При использовании команды «Файл» > «Открыть» или перетаскивании файла Photoshop в Fireworks можно выбрать следующие параметры:

Включить направляющие Сохраняет направляющие Photoshop на исходных позициях.

Преобразовать слои в состояния Помещает каждую группу слоев Photoshop в отдельное состояние.

Об импорте текста из Photoshop



Для быстрого импорта указанного текста в файл Illustrator скопируйте его напрямую в Fireworks. В копируемом тексте сохраняются все текстовые атрибуты.

При импорте файла Photoshop, содержащего текст Fireworks проверяет наличие необходимых шрифтов в системе. Если шрифты не установлены, Fireworks предлагает выбрать их замену или сохранение внешнего вида.

Если к тексту в файле Photoshop применены эффекты, поддерживаемые программой Fireworks, эти эффекты сохраняются и после переноса файла в Fireworks. Однако поскольку Fireworks и Photoshop могут применять эффекты различным образом, результирующее изображение в этих программах может различаться.

При открытии содержащих текст файлов Photoshop версий 6 или 7, если установлен параметр «Сохранять внешний вид», то отображается кэшированное изображение текста, вид которого полностью совпадает с видом изображения в Photoshop. При редактировании текста кэшированное изображение заменяется текущим текстом. Внешний вид текста может отличаться от исходного. Однако данные оригинальных шрифтов сохраняются в файле PNG, поэтому пользователь может использовать эти шрифты в системах, на которых они установлены.

***Примечание.** Fireworks не может экспортировать текст в форматах Photoshop 6 или 7. Если после редактирования документа, содержащего текст в формате Photoshop 6 или 7, выполняется экспорт документа обратно в Photoshop, то файл экспортируется в формате Photoshop 5.5. Однако если в текст не вносились какие-либо изменения, файл экспортируется в формате Photoshop 6.*

Дополнительные разделы справки

«[Установки импорта в Photoshop и открытия файлов](#)» на странице 328

Импорт/экспорт градиентов Photoshop

Качество градиента после операций импорта и экспорта зависит от типа градиента. Цвет и непрозрачность градиентов может незначительно измениться.

Градиент	Качество импорта
Линейный	Почти идеальное.
Радиальный	Почти идеальное.
Зеркально отображенный	Почти идеальное.
Ромб	Приблизительное соответствие (преобразование в прямоугольник)
Угол	Приблизительное соответствие (преобразование в конус)

Градиент	Качество экспорта
Линейный	Почти идеальное.
Радиальный	Почти идеальное.
Панели	Почти идеальное.
Прямоугольник	Приблизительное соответствие (преобразование в ромб)
Конус	Приблизительное соответствие (преобразование в угловой)
Эллипс	Приблизительное соответствие (преобразование в радиальный)
Рябь	Приблизительное соответствие (преобразование в радиальный)
Многолучевая звезда	Неточное соответствие (преобразование в градиент по форме)
Контур, глянец, волны	Неточное соответствие (преобразование в линейный)

Сохранение внешнего вида скорректированных слоев после импорта

При импорте файла PSD с корректирующим слоем внешний вид отдельных слоев сохраняется.

- 1 В диалоговом окне «Установки» перейдите к параметрам импорта из Photoshop и открытия файлов.
- 2 Установите параметр «Сохранить внешний вид скорректированных слоев».

Сохранить внешний вид скорректированных слоев

При импорте файла PSD с корректирующим слоем внешний вид отдельных слоев сохраняется. В диалоговом окне должен быть установлен параметр «Пользовательские параметры из установок».

Использование фильтров и внешних модулей Photoshop

Пользователь может использовать множество фильтров и внешних модулей, принадлежащих Photoshop и сторонним разработчикам, как посредством окна «Живые фильтры», так и посредством меню «Фильтры».

Примечание. Поддерживаются внешние модули и фильтры Photoshop 5.5 и более ранних версий. Дополнительную информацию см. по адресу: <http://www.fireworkszone.com/g-2-536>. Внешние модули и фильтры Photoshop 6 и последующих версий не совместимы с Fireworks.

Разрешение внешних модулей Photoshop с использованием диалогового окна «Установки»

- 1 Выберите меню «Редактирование» > «Установки» (Windows) или «Fireworks» > «Установки» (Mac OS).
 - 2 Щелкните категорию «Внешние модули».
 - 3 Выберите элемент «Внешние модули Photoshop».
- Откроется диалоговое окно «Выберите папку».

Примечание. Если это диалоговое окно не открывается, нажмите кнопку «Обзор».

- 4 Перейдите в папку, в которой установлены фильтры и внешние модули, принадлежащие Photoshop или сторонним разработчикам, затем нажмите кнопку «Открыть».
- 5 Нажмите кнопку «ОК», чтобы закрыть диалоговое окно «Установки».
- 6 Перезапустите Fireworks.

Дополнительные разделы справки

«Установки внешних модулей» на странице 329


Разрешение внешних модулей Photoshop с использованием диалогового окна «Живые фильтры»

- 1 Выберите любой векторный объект, растровый объект или блок текста на холсте и нажмите значок плюса (+) рядом с надписью «Фильтры» в Инспекторе свойств.
- 2 Выберите пункт меню «Параметры» > «Найти внешние модули» в появившемся всплывающем меню.
- 3 Перейдите в папку, в которой установлены фильтры и внешние модули, принадлежащие Photoshop или сторонним разработчикам, затем нажмите кнопку «Открыть». При появлении запроса о перезапуске Fireworks, нажмите кнопку «ОК».
- 4 Перезапустите Fireworks, чтобы загрузить фильтры и внешние модули.

Примечание. Также внешние модули можно установить непосредственно в папку Plug-ins Fireworks.

Передача графики Fireworks в Photoshop

Fireworks обеспечивает широкие возможности экспорта файлов в формате Photoshop (PSD). Изображение Fireworks, экспортированное в Photoshop, при повторном открытии в Fireworks сохраняет те же возможности редактирования, как и любой другой графический объект Photoshop. Пользователи Photoshop могут выполнить некоторые действия по редактированию изображения в Fireworks, а затем продолжить редактирование в Photoshop.

 С помощью расширения PSD Save можно быстро экспортировать страницы и состояния из документа Fireworks в отдельные файлы PSD. Загрузить это расширение можно по адресу:

http://www.adobe.com/go/learn_fw_psdsave_ru

Экспорт файла в формате Photoshop

- 1 Выберите команду «Файл» > «Сохранить как».
- 2 Введите имя файла и выберите «Photoshop PSD» в меню «Сохранить как».
- 3 Чтобы указать предустановленные параметры экспорта для объектов, эффектов и текста, нажмите «Параметры». Выберите предварительные установки в меню «Параметры».

Сохранить приоритет возможностей редактирования перед внешним видом Объекты преобразуются в слои, возможность редактирования эффектов сохраняется, а текст преобразуется в редактируемые текстовые слои Photoshop. Выберите этот вариант, если изображение будет интенсивно редактироваться в Photoshop, а необходимости сохранить точный внешний вид исходного изображения Fireworks нет.

Сохранять внешний вид Fireworks Каждый объект преобразуется в отдельный слой Photoshop, при этом эффекты и текст становятся не редактируемыми. Выберите этот вариант, если необходимо обеспечить работу с отдельными объектами Fireworks в Photoshop, но при этом внешний вид исходного изображения Fireworks должен быть сохранен в точности.

Файл Photoshop меньшего размера Все слои сводятся в объединенное изображение. Выберите этот вариант, если экспортируемый файл содержит большое количество объектов Fireworks.

Пользовательский Позволяет отдельно задать настройки для объектов, эффектов и текста.

- 4 Нажмите кнопку «Сохранить», чтобы экспортировать файл Photoshop.

Примечание. Photoshop 5.5 и более ранние версии не могут открывать файлы, содержащие более 100 слоев. Если экспортируемый документ Fireworks содержит больше 100 объектов, необходимо удалить или объединить часть объектов.

Настройка параметров экспорта в Photoshop

- 1 В диалоговом окне «Сохранить как» выберите «Photoshop PSD» в качестве типа файла и нажмите «Параметры».
- 2 Выберите «Пользовательский» во всплывающем меню «Параметры».
- 3 Во всплывающем меню «Объекты» выберите один из следующих вариантов.

Преобразовать в слои Photoshop Отдельные объекты Fireworks преобразуются в слои Photoshop, а маски Fireworks преобразуются в слои-маски Photoshop.

Свести каждый слой Fireworks Все объекты на каждом отдельном слое Fireworks сводятся, после чего каждый слой Fireworks преобразуется в слой Photoshop. При выборе этого варианта возможность редактирования отдельных объектов Fireworks в Photoshop теряется. Также теряются связанные с объектами Fireworks свойства, такие как режимы наложения.

- 4 Во всплывающем меню «Эффекты» выберите один из следующих вариантов.

Сохранять возможности редактирования Преобразует живые фильтры Fireworks в их эквиваленты в Photoshop. Если аналогичный эффект в Photoshop отсутствует, он удаляется.

Рендеринг эффектов Выполняет сведение эффектов с объектами. При выборе этого параметра внешний вид эффектов сохраняется, но возможность их редактирования в Photoshop отсутствует.

- 5 Во всплывающем меню «Текст» выберите один из следующих вариантов.

Сохранять возможности редактирования Текст преобразуется в редактируемый слой Photoshop. Форматирование текста, не поддерживаемое в Photoshop, теряется.

Рендеринг текста Текст преобразуется в объект-изображение. При выборе этого параметра внешний вид текста сохраняется, но возможность его редактирования в Photoshop отсутствует.

Работа с Director

Программа Fireworks позволяет экспортировать графические объекты и интерактивное содержимое в Director®. Это позволяет пользователям программы Director использовать преимущества средств оптимизации и разработки изображений программы Fireworks, не понижая качество содержимого.

- В процессе экспорта варианты поведения и фрагментирование изображений сохраняются.
- Имеется возможность экспорта фрагментированных изображений с ролловерами

Примечание. В стиле HTML «Director HTML» код всплывающих меню не поддерживается.

Помещение файлов Fireworks в программу Director

Программа Director может импортировать сведенные изображения из Fireworks, например, файлы GIF и JPEG. Она также может импортировать 32-битные изображения PNG с поддержкой прозрачности. Для импорта фрагментированного, интерактивного и анимированного содержимого программа Director поддерживает импорт HTML-кода Fireworks.

Дополнительную информацию об экспорте сведенных изображений Fireworks в таких форматах, как JPEG и GIF, см. в Справке Fireworks.

Экспорт 32-битных файлов PNG с поддержкой прозрачности

- 1 В программе Fireworks выберите пункт меню «Окно» > «Оптимизация», выберите формат файла экспорта «PNG 32» и выберите прозрачный цвет в поле «Подложка».
- 2 Выберите команду «Файл» > «Экспорт».
- 3 Выберите вариант «Только изображения» во всплывающем меню «Экспорт».
- 4 Задайте имя и сохраните файл.

Экспорт многослойного и фрагментированного содержимого Fireworks в программу Director

Экспорт фрагментов Fireworks в программу Director обеспечивает экспорт таких видов фрагментированного и интерактивного содержимого, как кнопок и замещающих изображений. Экспорт слоев в программу Director позволяет экспортировать многослойное содержимое Fireworks, например, анимации.

- 1 В программе Fireworks выберите пункт меню «Файл» > «Экспорт».

- 2 В диалоговом окне «Экспорт» введите имя файла и выберите папку назначения.
- 3 Выберите «Director» во всплывающем меню «Сохранить как».
- 4 Выберите параметр «Источник»:
Слои Fireworks Экспортируется каждый слой документа. Выберите этот параметр, если экспортируется многослойное содержимое или анимация.
Фрагменты Fireworks Экспортируются фрагменты документа. Выберите этот параметр, если экспортируется фрагментированное или интерактивное содержимое, например, замещающие изображения или кнопки.
- 5 Для автоматического кадрирования экспортированных изображений, чтобы подогнать их к объектам в каждом состоянии, выберите «Обрезать изображения».
- 6 Установите флажок «Поместить изображения во вложенную папку», если необходимо выбрать отдельную папку для изображений.

Импорт сведенного изображения Fireworks в Director

- 1 В программе Director выберите пункт меню «Файл» > «Импорт».
- 2 Выберите необходимый файл и нажмите кнопку «Импорт».
- 3 (Необязательно) Измените параметры в диалоговом окне «Параметры изображения». Дополнительную информацию о каждом параметре см. в разделе *Использование Director*.
- 4 Нажмите «ОК» для отображения импортируемой графики во вставке в виде растрового изображения.

Импорт многослойного, фрагментированного или интерактивного содержимого Fireworks

- 1 В программе Director выберите пункт меню «Вставка» > «Fireworks» > «Изображения из HTML Fireworks».

Примечание. Расположение и название этого пункта меню может различаться в различных версиях Director.

- 2 Найдите HTML-файл Fireworks, экспортированный для импорта в программу Director.
- 3 (Необязательно) Измените параметры в диалоговом окне «Параметры изображения».

Цвет Указывает глубину цвета для импортируемой графики. Если изображение содержит прозрачность, выберите 32-битный цвет.

Регистрация Установка точки регистрации для импортируемой графики.

Импортировать ролloverные варианты поведения как код Lingo Преобразует варианты поведения Fireworks в код Lingo.

Импортировать в таблицу кадров Помещает фильмы-вставки после импорта в таблицу кадров.

- 4 Нажмите кнопку «Открыть».

Графика и код импортируются из HTML-файла Fireworks.

Примечание. Если импортируется анимация Fireworks, при необходимости перетяните ключевые состояния в программе Director, чтобы изменить время отображения импортируемых слоев.

Редактирование фильмов-вставок Director в программе Fireworks

Дополнительные разделы справки

«Установки «Запуск и редактирование»» на странице 329

Запуск Fireworks для редактирования вставляемого элемента Director

- 1 В программе Director щелкните правой кнопкой (для Windows) или при нажатой клавише «Control» (для Macintosh) на изображение в окне «Cast».
- 2 Выберите пункт «Запуск внешнего редактора» во всплывающем меню.

Примечание. Чтобы задать Fireworks в качестве внешнего редактора для файлов растровых изображений, в программе Director выберите пункт меню «Файл» > «Установки» > «Редакторы» и задайте Fireworks.

Файл откроется в Fireworks, в верхней части окна «Документ» будет указано, что файл редактируется из программы Director.

- 3 Внесите изменения и щелкните «Готово».

Программа Fireworks экспортирует обновленное изображение в программу Director.

Использование интеграции запуска и редактирования позволяет вызывать Fireworks для редактирования фильмов-вставок Director. Fireworks также можно запускать из Director для выполнения оптимизации фильмов-вставок.

Оптимизация фильмов-вставок в программе Director

Fireworks можно запустить из программы Director для просмотра результатов изменения параметров оптимизации выбранных фильмов-вставок.

- 1 В программе Director выберите мультимедийный фильм-вставку в окне «Cast» и нажмите кнопку «Optimize in Fireworks» на вкладке «Bitmap» Инспектора свойств.
- 2 В Fireworks измените параметры оптимизации.
- 3 Нажмите кнопку «Обновить» после завершения операции. В случае появления диалогового окна «Редактирование MIX» нажмите «Готово».

Совместное использование метаданных изображений с Adobe XMP

Adobe XMP (eXtensible Metadata Platform) позволяет пользователю добавлять информацию о файле в сохраненные файлы PNG, GIF, JPEG, Photoshop и TIFF. XMP упрощает обмен такими метаданными, как автор, авторские права и ключевые слова, между приложениями Adobe.

- 1 Выберите «Файл» > «Сведения о файле»
- 2 Выполните одно из следующих действий.
 - Чтобы добавить метаданные, см. «[Добавление метаданных с помощью диалогового окна «Сведения о файле»](#)» на странице 307.
 - Чтобы создать новые категории метаданных, см. «[Работа с шаблонами метаданных](#)» на странице 308.
 - Чтобы импортировать метаданные из существующего файла XML, см. «[Импорт метаданных в документ](#)» на странице 309.

Добавление метаданных с помощью диалогового окна «Сведения о файле»

В диалоговом окне «Сведения о файле» приводятся данные камеры, другие свойства файла, история редактирования, информация об авторских правах и авторе. Кроме того, в диалоговом окне «Сведения о файле» отображаются панели пользовательских метаданных. Метаданные можно добавлять непосредственно в диалоговом окне «Сведения о файле». Если выделено несколько файлов, то в диалоговом окне отображается информация о различных значениях для соответствующего текстового поля. Ввод в поле любых данных приводит к перезаписи существующих метаданных и применению нового значения ко всем выбранным файлам.

Примечание. Кроме того, метаданные можно просмотреть на панели «Метаданные», в некоторых разделах панели «Содержимое» или наведя указатель мыши на миниатюру на панели «Содержимое».

- 1 Выделите один или несколько файлов.
- 2 Выберите «Файл» > «Сведения о файле».
- 3 Выберите одну из следующих вкладок в верхней части диалогового окна:



Используйте клавиши «Стрелка вправо» и «Стрелка влево» для прокрутки закладок; либо нажмите в окне указывающую вниз стрелку и выберите категорию из списка.

Описание Позволяет ввести информацию о документе: название, имя автора, описание и ключевые слова, которые могут быть использованы для поиска в документе. Чтобы задать информацию об авторских правах, выберите в раскрывающемся меню «Наличие авторского права» пункт «Авторские права». Введите информацию о владельце авторских прав, уведомление об авторских правах и URL-адрес физического или юридического лица, обладающего авторским правом.

ИРТС Содержит четыре области: «ИРТС содержимое» включает информацию о визуальном содержимом изображения. «ИРТС контакт» содержит контактные данные фотографа. «ИРТС изображение» содержит описание изображения. «ИРТС статус» содержит описание рабочего процесса и информацию об авторских правах.

Данные камеры Состоит из двух разделов: В разделе «Данные камеры 1» отображается доступная только для чтения информация о камере и ее настройках, которые использовались во время съемки: производитель, модель, диафрагма и выдержка. В разделе «Данные камеры 2» (отображается доступная только для чтения информация о фотографии: размеры в пикселях и разрешение.

Видеоданные Приводится информация о видеофайле: ширина и высота видеокadra. Здесь также может быть указано название ленты и эпизода.

Аудиоданные Приводится информация об аудиофайле, включая название файла, имя исполнителя, битрейт и параметры непрерывного воспроизведения.

Мобильное содержимое SWF Приводится информация о медиафайлах для мобильных устройств, включая название файла, имя исполнителя, описание и тип содержимого.

Категории Позволяет ввести информацию по классификатору агентства Associated Press.

Исходный файл Приводится информация о файле, которая может оказаться полезной при создании выпусков новостей: время и место создания файла, информация о трансляции, специальные инструкции по работе с ним, а также краткое содержание (заголовок).

DICOM Приводится информация о пациенте, процедуре, ее серии, а также сведения об оборудовании для изображений стандарта DICOM.

История Отображаются сведения журнала изменений Adobe Photoshop для изображений, сохраненных при помощи Photoshop. Этот параметр отображается только в том случае, если установлено приложение Adobe Photoshop.

Illustrator Позволяет применить профиль документа для вывода на печать или мобильное устройство, а также размещения в сети Интернет.

Дополнительно Отображаются поля и структуры для хранения метаданных с использованием пространств имен и свойств, например формата файла и свойств XMP, Exif и PDF.

Необработанные данные Отображается текстовая XMP-информация о файле.

- 4 Введите необходимую информацию в отображаемые поля.
- 5 Для применения изменений нажмите кнопку «ОК».

Работа с шаблонами метаданных

Для создания новых шаблонов метаданных в Adobe Bridge используйте пункт меню «Создать шаблоны метаданных». Можно изменить метаданные в диалоговом окне «Сведения о файле» и сохранить их в текстовом файле с расширением .xmp. Вы можете обмениваться файлами XMP с другими пользователями или применять их к другим файлам.

Метаданные можно сохранить в шаблоне, а затем использовать в документах Adobe InDesign и других файлах, созданных в программах с поддержкой XMP. Созданные шаблоны хранятся в общей папке, доступной для всех программ с поддержкой XMP.



Для просмотра шаблонов XMP, откройте диалоговое окно «Сведения о файле», нажмите кнопку «Импорт» и выберите «Показать папку шаблонов».

Создание шаблона метаданных

- 1 Выполните одно из следующих действий.
 - Выберите «Инструменты» > «Создать шаблон метаданных».
 - Выберите «Создать шаблон метаданных» в меню панели «Метаданные».
- 2 Введите имя в поле «Имя шаблона».
- 3 Выберите метаданные, которые необходимо добавить в шаблон, в полях диалогового окна «Создать шаблон метаданных», а затем в ячейках введите соответствующие значения.

***Примечание.** Если вы выбрали параметр метаданных, но не ввели значение в соответствующую ячейку, Adobe Bridge удалит существующие метаданные при применении шаблона.*

- 4 Нажмите кнопку «Сохранить».

Сохранение метаданных в окне «Сведения о файле» в виде XMP-файла

- 1 Выберите «Файл» > «Сведения о файле».
- 2 Выберите пункт «Экспортировать» во всплывающем меню, расположенном в нижней части диалогового окна.
- 3 Введите имя файла, выберите папку для его размещения и нажмите «Сохранить».

Отображение и удаление шаблонов метаданных

- 1 Чтобы просмотреть шаблоны метаданных в проводнике Windows (Windows) или Finder (Mac OS), выполните одно из следующих действий:
 - Выберите «Инструменты» > «Создать шаблон метаданных». Щелкните всплывающее меню в правом верхнем углу диалогового окна «Создать шаблон метаданных», затем выберите пункт «Показать папку шаблонов».
 - Выберите меню «Файл» > «Сведения о файле». Щелкните всплывающее меню в нижней части диалогового окна «Сведения о файле», затем выберите пункт «Показать папку шаблонов».
- 2 Выберите шаблон, который необходимо удалить, и нажмите «Удалить» или перетяните его в корзину (Windows и Mac OS).

Применение шаблонов метаданных к файлам в Adobe Bridge

- 1 Выделите один или несколько файлов.
- 2 Выберите в меню панели «Метаданные» или в меню «Инструменты» одну из приведенных ниже команд.
 - «Добавить метаданные» и укажите имя шаблона. Эта команда применяет метаданные шаблона только в том случае, если в файле отсутствуют соответствующие значения метаданных или свойства.
 - «Заменить метаданные» и укажите имя шаблона. Эта команда полностью заменяет все существующие метаданные в файле метаданными в шаблоне.

Редактирование шаблонов метаданных

- 1 Выполните одно из следующих действий.
 - Выберите «Инструменты» > «Редактировать шаблон метаданных» с нужным именем.
 - Выберите «Редактировать шаблон метаданных» с нужным именем в меню панели «Метаданные».
- 2 Введите новые значения метаданных в соответствующие поля.
- 3 Нажмите кнопку «Сохранить».

Импорт метаданных в документ

- 1 Выделите один или несколько файлов.
- 2 Выберите «Файл» > «Сведения о файле».
- 3 Выберите пункт «Импортировать» во всплывающем меню, расположенном в нижней части диалогового окна.

Примечание. Перед импортом метаданных необходимо сохранить шаблон метаданных.

- 4 Укажите способ импорта данных:
 - Удалить существующие свойства и заменить свойствами из шаблона** Все метаданные в файле заменяются метаданными из файла XMP.
 - Использовать исходные метаданные, но заменить совпадающие свойства из шаблона.** Заменяются только метаданные, имеющие другие свойства в шаблоне.
 - Использовать исходные метаданные, но добавить совпадающие свойства из шаблона.** (По умолчанию) Метаданные шаблона применяются только в том случае, если в файле отсутствуют соответствующие значения метаданных или свойства.
- 5 Нажмите кнопку «ОК».

- 6 Перейдите к текстовому XMP-файлу и нажмите кнопку «Открыть».

Предварительный просмотр документов Fireworks в эмуляторах мобильных устройств

Документы Fireworks можно просмотреть в различных эмуляторах мобильных устройств приложения Device Central. Device Central автоматически устанавливается вместе с Fireworks.

Просмотр документов Fireworks в Device Central

- 1 Создайте в Fireworks документ, который требуется просмотреть в эмуляторе. Можно также создать документ с несколькими страницами и просмотреть их по отдельности.
- 2 Выберите команду «Файл» > «Просмотр в Device Central».
- 3 В Device Central вы можете просмотреть документ на экранах устройств, указанных на панели «Устройства для тестирования».

Во время предварительного просмотра фон экрана окрашивается в цвет фона страницы. Если установлен прозрачный фон, то во время предварительного просмотра страница отображается с белым фоном.

При предварительном просмотре документа в Device Central можно использовать различные параметры. Дополнительную информацию см. в [видеопособии](#) на Adobe TV.

Создание документа Fireworks для выбранного мобильного устройства

Для создания документа для определенного мобильного устройства следуйте приведенной ниже процедуре.

- 1 Выберите команду «Файл» > «Device Central».
- 2 На панели «Устройства для тестирования» окна Device Central выберите то устройство, для которого требуется создать документ Fireworks.

Примечание. Чтобы создать документ Fireworks, чей размер немного отличается от размеров панели мобильного телефона, выберите параметр «Использовать пользовательский размер». Укажите нужные значения.

- 3 Нажмите кнопку «Создать».
- 4 В Fireworks будет открыт документ выбранного размера.

Дополнительную информацию см. в [видеопособии](#) на Adobe TV.

Создание документа Fireworks для выбранных мобильных устройств

Для создания документа для определенного набора мобильных устройств с одинаковыми размерами следуйте приведенной ниже процедуре.

- 1 Выберите команду «Файл» > «Device Central».
- 2 На панели «Устройства для тестирования» окна Device Central выберите те устройства, для которых требуется создать документ Fireworks.

Примечание. Если вы выберете устройства с разными размерами, Device Central автоматически объединит их в группы. Они будут отображаться на панели «Подбор стилей по размеру».

- 3 На панели «Подбор стилей по размеру» выберите группу устройств, для которых требуется создать документ Fireworks.
- 4 Нажмите кнопку «Создать».
- 5 В Fireworks будет открыт документ выбранного размера.

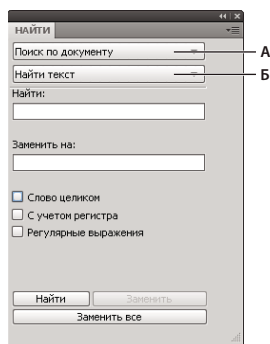
Дополнительную информацию см. в [видеопособии](#) на Adobe TV.

Глава 19. Автоматизация задач

Adobe® Fireworks® автоматизирует и упрощает длительное выполнение многих необходимых при разработке веб-сайтов задач, связанных с рисованием, редактированием и преобразованием файлов.

Поиск и замена

- Команда «Найти и заменить» предназначена для замены текстовых строк, URL-адресов, шрифтов, цветов и других элементов. Она дает возможность выполнять поиск в текущем документе или в нескольких файлах.
- Команда «Найти и заменить» выполняется только для файлов Fireworks PNG или файлов, содержащих векторные объекты, например, Adobe FreeHand® и Adobe Illustrator®.



Панель «Найти»

А. Параметр «Поиск» Б. Параметр «Найти»

Поиск и замена регулярных выражений

Следующие примеры иллюстрируют использование функции «Найти и заменить регулярные выражения».

Пример 1

- 1 Введите K2Editor в текстовом объекте.
- 2 В меню «Редактирование» выберите пункт «Найти и заменить».
- 3 Выберите «Регулярные выражения».
- 4 В меню «Найти» введите $(\w+)\text{Editor}$.
- 5 В меню «Заменить на» введите $\$1\text{Soft}$.
- 6 Щелкните «Заменить все».

Слово K2Editor меняется на K2Soft.

Пример 2

- 1 Введите IndyCar=3500:WRCar=2000 в текстовом объекте.
- 2 В диалоговом окне «Найти и заменить» осуществите поиск выражения $(\w\{4\}) (\w\{3\}) = \d+ : \w+\ \2 = \d+ \d$

Будет найдена строка IndyCar=3500:WRCar=2000.

Выбор источника поиска

- 1 Откройте документ.
- 2 Чтобы открыть панель «Найти», выполните одно из следующих действий.
 - Выберите меню «Окно» > «Найти».
 - В меню «Редактирование» выберите пункт «Найти и заменить».
 - Нажмите клавишу «Control» + «F» (Windows) или «Command» + «F» (Mac OS).

Примечание. Если выбранные файлы заблокированы или возвращены на сервер Adobe Dreamweaver®, то появляется приглашение разблокировать или извлечь их, прежде чем продолжить работу.

- 3 Во всплывающем меню «Поиск» выберите источник для поиска.
- 4 Во всплывающем меню «Найти» выберите атрибут, предназначенный для поиска. Задайте параметры для выбранного атрибута «Найти».
- 5 Выберите параметр поиска и замены.

Примечание. При замене объектов в нескольких файлах выполняется автоматическое их сохранение; и отмена операций невозможна.

Настройка параметров поиска и замены в нескольких файлах

При поиске и замене в нескольких файлах можно указать Fireworks, что делать с открытыми файлами после выполнения поиска.

- 1 Выберите «Параметры замены» в меню «Параметры» на панели «Найти».
- 2 Выберите «Сохранить и закрыть файлы», чтобы каждый файл сохранялся и закрывался после выполнения поиска и замены.

Открытыми остаются только те документы, которые были активны до начала поиска и замены.

Примечание. Если параметр «Сохранить и закрыть» отключен, то при пакетной обработке большого числа файлов программа Fireworks может исчерпать доступную память, что приведет к отмене процесса пакетной обработки.

- 3 Выберите одно из значений параметра «Сохранить резервные копии исходных файлов»:

Без резервных копий Выполняет поиск и замену, не создавая резервных копий исходных файлов. Измененные версии файлов заменяют исходные.

Перезаписывать существующие резервные копии Создает и сохраняет только одну резервную копию каждого из файлов, измененных в результате выполнения поиска и замены. При выполнении дополнительных операций поиска и замены предыдущий исходный файл всегда заменяет резервную копию. Резервные копии сохраняются во вложенной папке Original Files.

Дополняющее резервное копирование Сохраняет все резервные копии файлов, измененных в результате выполнения поиска и замены. Исходный файл перемещается в папку Original Files, вложенную в текущую

папку документа, а к его имени добавляется последовательно увеличивающийся номер. При выполнении дополнительных операций поиска и замены исходный файл снова будет скопирован в папку Original Files под следующим номером. Например, при первом поиске и замене в файле Drawing.png создается файл резервной копии с именем Drawing-1.png. При выполнении поиска и замены во второй раз файлу резервной копии будет присвоено имя Drawing-2.png, и так далее.


- 4 Нажмите кнопку «ОК».

Поиск и замена текста

- 1 На панели «Найти» выберите команду «Найти текст» во втором всплывающем меню.
- 2 Введите искомый текст.
- 3 Введите новый текст.
- 4 (Необязательно) Выберите параметры для уточнения поиска.

Поиск и замена шрифтов

- 1 На панели «Найти» выберите команду «Найти шрифт» во втором всплывающем меню.
- 2 Выберите искомый шрифт и его начертание.

 Поиск можно ограничить, задав минимальный и максимальный размеры кегля.

- 3 Определите заменяющий шрифт, его начертание и максимальный размер кегля для использования в качестве замены.

Поиск и замена цветов

- 1 На панели «Найти» выберите команду «Найти цвет» во втором всплывающем меню.
- 2 Выберите элемент во всплывающем меню «Применить к», чтобы определить способ применения найденных цветов.

Заливки и обводки Выполняет поиск и замену цвета и для обводки, и для заливки

Все свойства Выполняет поиск и замену цвета заливки, обводки и цвета эффекта

Заливки Выполняет поиск и замену цвета заливок, кроме узорных

Обводки Выполняет поиск и замену только цвета обводки

Эффекты Выполняет поиск и замену только цвета эффекта

Поиск и замена URL-адресов

- 1 На панели «Найти» выберите команду «Найти URL-адрес» во втором всплывающем меню.
- 2 Введите искомый URL-адрес.

3 Введите новый URL-адрес.

4 (Необязательно) Выберите параметры для уточнения поиска:

Регулярные выражения Подбирает соответствие слов и чисел условиям поиска

Поиск и замена не входящих в стандартную web-палитру цветов

Более подробно об оптимизации цветов см. в разделе «[Оптимизация файлов GIF, PNG, TIFF, BMP и PICT](#)» на странице 256.

Цвет входит в *web-палитру*, если он отображается одинаково на платформах Mac OS и Windows. Цветом, не соответствующим web-палитре, называется цвет, не входящий в цветовую палитру Web216.

❖ Выберите пункт «Найти цвета не Web216» во всплывающем меню «Найти» на панели «Найти».



Эта команда не выполняет поиск и замену пикселей в объектах изображения.

Пакетная обработка

Пакетная обработка представляет собой удобный способ автоматического преобразования группы графических файлов. Используйте любой из параметров пакетной обработки:

- Выполняет преобразование группы выделенных файлов в другой формат.
- Выполняет преобразование группы выделенных файлов в один и тот же формат с различными параметрами оптимизации.
- Выполняет масштабирование экспортируемых файлов.
- Выполняет поиск и замену текста, цветов, URL-адресов, шрифтов и цветов, не соответствующих Web216.
- Выполняет переименование группы файлов добавлением префикса, суффикса, заменой подстрок и пробельных символов или любым сочетанием перечисленных операций.
- Выполняет команды применительно к выделенным файлам.

Дополнительную информацию см. в разделе «[Определение папки для сохранения резервных файлов](#)» на странице 320.

Рабочий процесс пакетной обработки

1 Выберите команду «Файл» > «Пакетная обработка» и выделите файлы, подлежащие обработке.

- Файлы могут принадлежать различным папкам.
- В пакет можно включить текущие открытые документы.
- Сценарий пакетной обработки можно сохранить для последующего использования без добавления каких-либо файлов.

***Примечание.** Если выбранные файлы заблокированы или возвращены на сервер Dreamweaver, то появляется приглашение разблокировать или извлечь, прежде чем продолжить работу.*

- 2 Выделите файлы нажатием в диалоговом окне «Пакет» (Windows) или «Пакетная обработка» для добавления или удаления:

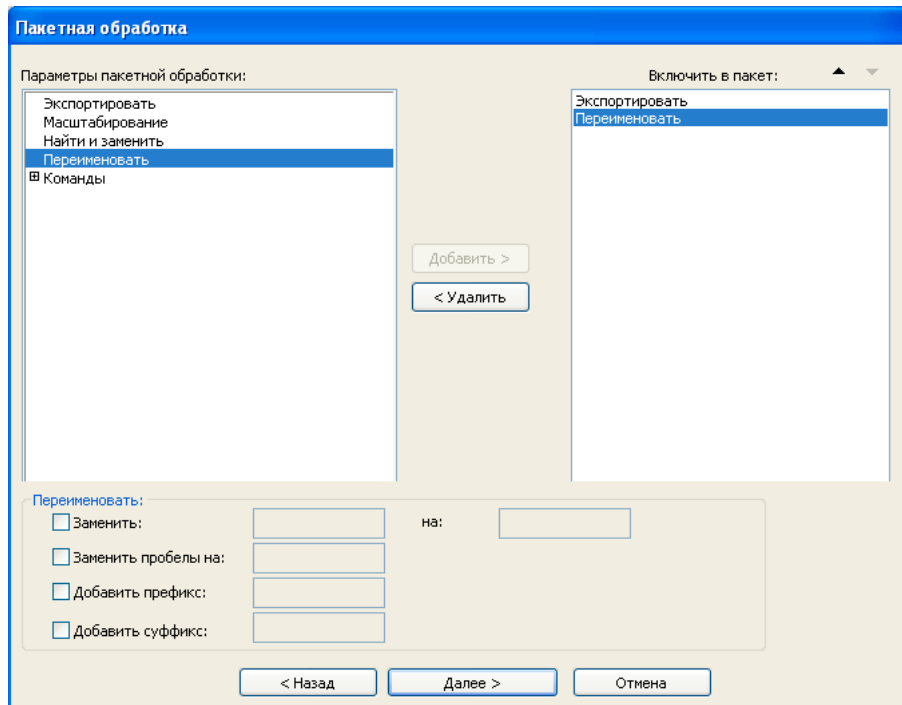
Добавить Добавляет выделенные файлы и папки к списку файлов, предназначенных для выполнения пакетной обработки. Если выделена папка, то к файлам, предназначенным для пакетной обработки, добавляются все допустимые и доступные для чтения файлы в этой папке.

Примечание. Под допустимыми следует понимать файлы, которые были созданы, названы и сохранены. Если последняя версия файла не сохранена, то выдается запрос о ее сохранении, после чего пакетная обработка продолжается. Если файл не сохранен, то весь процесс пакетной обработки будет завершен.

Добавить все Добавляет все допустимые файлы из выделенной папки к списку файлов, предназначенных для пакетной обработки.

Удалить Удаляет выделенные файлы из списка файлов, предназначенных для пакетной обработки.

- 3 Для добавления всех текущих открытых файлов выберите «Включить текущие открытые файлы».
- Эти файлы не отражаются в списке файлов, предназначенных для пакетной обработки, но будут включены в нее.
- 4 Нажмите кнопку «Далее», а затем выполните одно или оба из следующих действий.
- Чтобы добавить задачу в пакет, выделите ее в списке «Параметры пакетной обработки» и нажмите «Добавить».



- Чтобы переупорядочить список, выделите задачу в списке «Включить в пакет», после чего переместите ее кнопками со стрелками вверх и вниз.

Примечание. Операции «Экспортировать» и «Переименовать» всегда выполняются последними. Остальные задачи выполняются в порядке их появления.

- 5 Для просмотра дополнительных параметров задачи выберите ее в списке «Включить в пакет».

- 6 Выберите настройки для каждого дополнительного параметра. Для удаления задачи из списка нажмите «Удалить».
- 7 Нажмите кнопку «Далее».
- 8 Выберите параметры сохранения обработанных файлов.

Резервные копии Выберите параметры резервных копий для исходных файлов.

Сохранить сценарий Сохраняет настройки пакетной обработки для последующего использования.

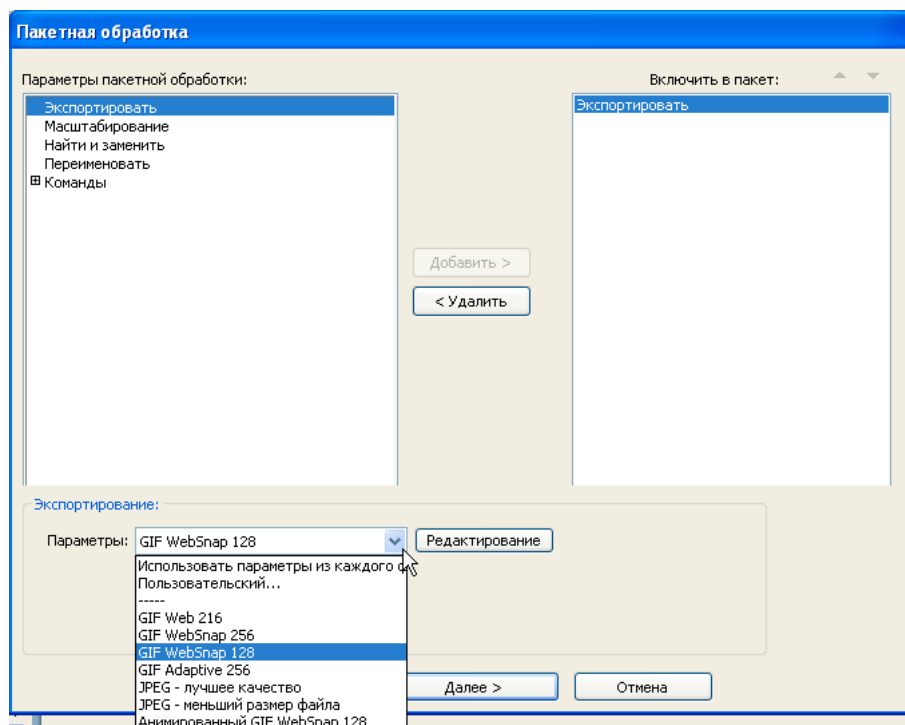
Пакет выходных файлов Выполняет пакетную обработку.

В конце пакетной обработки при наличии в пакете необработанных файлов выводится соответствующее сообщение.

Примечание. В результате пакетной обработки создается файл журнала *FireworksBatchLog.txt*. Файл журнала находится в папке:

- \Documents and Settings\<имя пользователя>\Application Data\Adobe\Fireworks CS5\FireworksBatchLog.txt (Windows XP)
- \Users\<имя пользователя>\AppData\Roaming\Adobe\Fireworks CS5\FireworksBatchLog.txt (Windows Vista)
- /Users/<имя пользователя>/Library/Application Support/Adobe Fireworks CS5/FireworksBatchLog.txt (Mac OS)

Изменение настроек оптимизации во время выполнения пакетной обработки



- 1 В списке «Параметры пакетной обработки» выделите «Экспортировать» и нажмите кнопку «Добавить».


- 2 Во всплывающем меню «Параметры» выберите один из следующих параметров и нажмите кнопку «ОК»:
 - Выберите «Использовать параметры из каждого файла», чтобы в процессе пакетной обработки сохранялись последние заданные параметры экспорта каждого файла. Например, при выполнении пакетной обработки папки с файлами GIF и JPEG результирующие файлы остаются в форматах GIF и JPEG. При экспорте каждого файла программа Fireworks использует исходную палитру и параметры сжатия.
 - Выберите «Пользовательский» или нажмите кнопку «Редактирование», чтобы задать настройки в диалоговом окне «Просмотр изображения».
 - Выберите один из предустановленных наборов параметров экспорта, например, «GIF Web+216» или «JPEG – лучшее качество». Преобразование всех файлов производится в соответствии с этим параметром.

Изменение имен файлов во время выполнения пакетной обработки

- 1 В списке «Параметры пакетной обработки» выберите «Переименовать» и нажмите кнопку «Добавить».
 - 2 Задайте параметры переименования в нижней части диалогового окна «Пакетная обработка»:
 - Заменить на** Позволяет заменять символы в именах файлов другими указанными символами, либо удалять их. Например, при наличии файлов с именами Temp_123.jpg, Temp_124.jpg и Temp_125.jpg можно выполнить замену подстроки «Temp_12» подстрокой «Birthday», тем самым переименовав их в Birthday3.jpg, Birthday4.jpg и Birthday5.jpg соответственно.
 - Заменить пробелы на** Позволяет заменить пробелы в имени файла указанным символом или символами, либо удалить их. Например, имена файлов Pic nic.jpg и Slap stick.jpg можно заменить на Picnic.jpg и Slapstick.jpg, либо на Pic-nic.jpg и Slap-stick.jpg.
 - Добавить префикс** Позволяет ввести текст для добавления в начало имени файла. Например, если ввести строку «night_», то файл Sunrise.gif при обработке пакетного задания будет переименован в night_Sunrise.gif.
 - Добавить суффикс** Позволяет ввести текст для добавления в конец имени файла перед расширением. Например, если ввести подстроку «_day», то файл Sunset.gif при обработке пакетного задания будет переименован в Sunset_day.gif.
 - 3 Нажмите кнопку «Далее», чтобы продолжить процесс пакетной обработки.
- Примечание.** К каждому изменяемому имени файла может применяться любое сочетание параметров «Заменить», «Заменить пробелы», «Добавить префикс» и «Добавить суффикс». Например, можно одновременно заменить подстроку «Temp» подстрокой «Party», удалить все пробелы и добавить префикс и суффикс.*

Масштабирование графики во время выполнения пакетной обработки

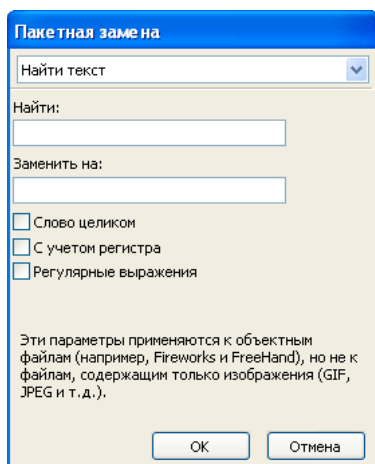
- 1 В списке «Параметры пакетной обработки» выделите «Масштабирование» и нажмите кнопку «Добавить».
- 2 Во всплывающем меню «Масштабирование» выберите один из следующих параметров.
 - Без масштабирования** выполняет экспорт файлов без изменения масштаба
 - Масштабировать по размеру** масштабирует изображения точно по указанной ширине и высоте
 - Масштабировать по размеру области** обеспечивает пропорциональное масштабирование изображения в пределах максимальной ширины и высоты, указанных пользователем

 Эта команда позволяет преобразовать группу изображений в образы, имеющие одинаковые размеры.

Масштабировать в процентном отношении масштабирует изображения на величину, заданную в процентах

- 3 (Необязательно) Если выбран параметр «Масштабировать по размеру области», выберите также параметр «Масштабировать только документы, которые на данный момент больше целевого размера».

Поиск и замена во время выполнения пакетной обработки



Пакетная замена затрагивает только следующие форматы файлов: Fireworks PNG, Illustrator и FreeHand. Пакетная замена не применяется к файлам GIF и JPEG.

- 1 В списке «Параметры пакетной обработки» выделите «Найти и заменить» и нажмите кнопку «Добавить».
- 2 Нажмите кнопку «Изменить».
- 3 Выберите тип искомого или заменяемого атрибута.
- 4 Введите или выберите элемент, подлежащий поиску, в поле «Найти».
- 5 Введите или выберите элемент, применяемый для замены, в поле «Заменить на».
- 6 Нажмите кнопку «ОК», чтобы сохранить параметры команды «Найти и заменить».
- 7 Нажмите кнопку «Далее», чтобы продолжить процесс пакетной обработки.

Использование команд пакетной обработки

Примечание. Точное расположение папки *Command Panels* различно для разных систем. Также оно зависит от выбора режима доступности панели (только для вашего профиля или для всех пользователей). Папка *Command Panels* находится в папке *Configuration*, вложенной в папку приложения *Fireworks*, а также в папках конфигурации каждого из пользователей *Fireworks*.

Выполнение команд JavaScript во время пакетной обработки

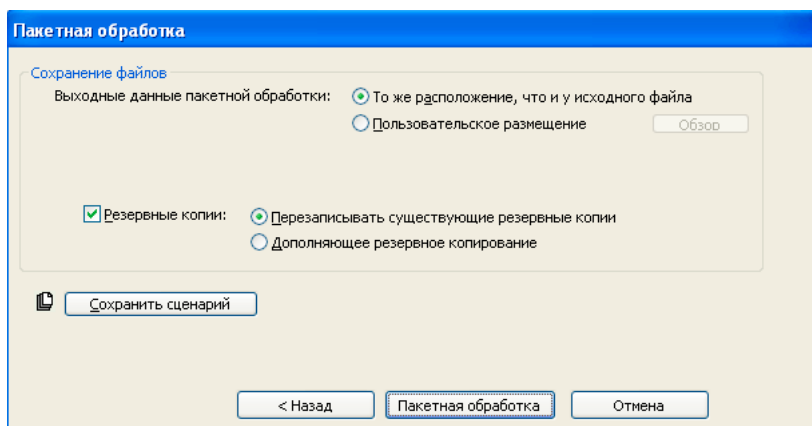
Примечание. Изменение этих команд не допускается.

- 1 Нажмите кнопку «плюс» (+) (Windows) или треугольник (Macintosh) рядом с параметром «Команды» в списке «Параметры пакетной обработки», чтобы просмотреть доступные команды.
- 2 Выделите команду и нажмите кнопку «Добавить», чтобы добавить ее в список «Включить в пакет».

Примечание. Некоторые команды в процессе пакетной обработки не действуют. Выбирать следует только те из них, которые для работы с документом не требуют выбора объекта.

Определение папки для сохранения резервных файлов

Резервная копия помещается в папку Original Files, вложенную в папку исходного файла.



- 1 Выберите папку для вывода файлов в процессе пакетной обработки.
- 2 Установите флажок «Резервные копии», чтобы задать параметры резервного копирования.
- 3 Выберите способ создания резервных копий файлов.

Перезаписывать существующие резервные копии перезаписывает созданный ранее файл резервной копии.

Дополняющее резервное копирование сохраняет все резервные копии файлов. При очередном выполнении пакетной обработки после имени файла новой резервной копии добавляется номер.

Примечание. Если флажок с параметра «Резервные копии» снят, то пакетная обработка, предусматривающая создание файла в том же формате, приводит к перезаписи исходного файла, если имена обоих файлов одинаковы. Однако пакетная обработка, в результате которой создается файл в другом формате, приводит к созданию нового файла, не вызывая перемещения или удаления исходного.

Сохранение параметров пакетной обработки в виде сценария

Если сохранить сценарий в папке Commands на жестком диске, то он появится в меню «Команды» программы Fireworks.

Создание сценария пакетной обработки

- 1 Чтобы создать сценарий пакетной обработки, нажмите кнопку «Сохранить сценарий».

- 2 Укажите имя и местоположение для сценария.

Примечание. Точное местонахождение этой папки может меняться. Папки *Command* находятся в папке *Configuration*, вложенной в папку приложения *Fireworks*, а также в папках конфигурации каждого из пользователей *Fireworks*.

- 3 Нажмите кнопку «Сохранить».

Запуск сценария пакетной обработки

- 1 Выполните одно из следующих действий:

- В программе *Fireworks* выберите меню «Команды» > «Запустить сценарий».
- Вне программы *Fireworks* дважды щелкните имя файла сценария, расположенного на жестком диске.

- 2 Выберите сценарий и нажмите кнопку «Открыть».

Перетягивание часто используемых сценариев

- 1 Сохраните сценарий.

- 2 Выполните одно из следующих действий:

- Перетяните значок файла сценария на значок *Fireworks* на рабочем столе.
- Перетяните значок файла сценария в открытый документ *Fireworks*.

Примечание. Перетягивание нескольких файлов сценариев и нескольких графических файлов на пользовательский интерфейс программы *Fireworks* приводит к многократной обработке графических файлов, последовательно каждым из сценариев.

Расширение Fireworks

Расширение - это командный сценарий, командная панель, библиотека, фильтр, узор, текстура или автофигура, с помощью которых расширяются функциональные возможности программы *Fireworks*. В поставку программы *Fireworks* включено приложение *Adobe Extension Manager*, позволяющее легко устанавливать и удалять расширения. Набор расширений, установленных по умолчанию, отображается в меню «Команды».

Если имеется опыт работы в JavaScript, можно создавать собственные расширения *Fireworks*. Также можно использовать архитектуру взаимодействия между программными продуктами *Fireworks Cross Product Communication Architecture* для реализации управления программой *Fireworks* с помощью приложений, написанных на *ActionScript™* или *C++*. Дополнительные сведения см. в справке *Fireworks*.

При установке или создании расширений следует иметь в виду, что:

- После установки расширения или создания специальной команды программа *Fireworks* помещает ее в меню «Команды».
- Расширения сторонних разработчиков хранятся в подпапках папки *Configuration*, вложенной в папку приложения *Firework*.
- Команды, сохраняемые как файл *SWF* в папке *Command Panels*, доступны в виде панелей в меню «Окно».
- Команды, создаваемые и сохраняемые с помощью панели «История», хранятся в папке *Commands* конкретного пользователя.

- Дополнительную информацию о расширении программы Fireworks см. в справке приложения Extension Manager Help и на веб-сайте Fireworks Exchange по адресу www.adobe.com/go/learn_fw_exchange_ru.

Открытие Extension Manager из программы Fireworks

- ❖ Выполните одно из следующих действий:
 - Выберите меню «Команды» > «Управление расширениями».
 - Выберите меню «Справка» > «Управление расширениями».

Создание файла MXP для ресурсов

- 1 Создайте файл MXI. В качестве шаблона можно воспользоваться копией файла MXI, расположенного в папке Adobe Extension Manager CS5. Примеры файлов MXI см. в папке Configuration, расположенной в каталоге установки Adobe Fireworks CS5.
- 2 В теге `<files>` выполните следующее:
 - a В атрибуте `<filename>` укажите имена файлов, которые локально существуют и должны быть запакованы в MXP.
 - b В атрибуте `<destination>` укажите папку на компьютере пользователя, куда необходимо установить файлы.
- 3 Выберите меню «Команды» > «Управление расширениями».
- 4 В Менеджере расширений Adobe выберите «Файл» > «Пакет расширения MXP».
- 5 Выберите файл MXI.
- 6 Укажите папку назначения для файла MXP.
- 7 Дважды щелкните на файле MXP, созданном в указанной папке. Файлы, указанные в файле MXI, будут добавлены в папку, указанную в файле.

Например, чтобы добавить набор файлов STL в Fireworks, укажите папку для них `$Fireworks\First Run\styles` в файле MXI. При запуске файла MXP, созданного с помощью файла MXI, файлы STL будут установлены в указанную папку. Доступ стилям можно получить через панель «Стили» в Fireworks после закрытия и повторного открытия приложения.

Создание сценариев

Создание сценариев при помощи панели «История»

Панель «История» позволяет записать список шагов, выполняемых в процессе работы в программе Fireworks. Каждый шаг, вплоть до самого последнего, сохраняется в виде отдельной строки на панели «История». По умолчанию на панели запоминаются 20 шагов. Но это значение в любой момент можно изменить.

Группа шагов, отображаемых на панели «История», может быть сохранена в виде команды, пригодной для повторного использования. Поскольку сохраненные команды не привязаны к определенному документу, их можно использовать в любом документе Fireworks.

Команды сохраняются в виде файлов JSF в папке Commands, вложенной в папку конфигурации Fireworks каждого из пользователей.

Записанные команды или действия, выделенные на панели «История», можно в любой момент выполнить.

Сохранение шагов в виде команды для повторного использования

- 1 Выберите шаги, которые должны быть сохранены в виде команды.
 - Чтобы выделить шаги, предназначенные для сохранения в виде команды, щелкните первый шаг, а затем, удерживая нажатой клавишу «Shift», щелкните последний.
 - Чтобы выделить несколько несмежных шагов, щелкайте их, удерживая нажатой клавишу «Control» (Windows) или клавишу «Command» (Mac OS).
- 2 Нажмите кнопку «Сохранить шаги как команду» в нижней части панели «История».
- 3 Введите имя команды и нажмите кнопку «ОК».

Шаги для отмены и повторения действий

- ❖ Выполните одно из следующих действий.
 - Перетягивайте маркер отмены на панели вверх до тех пор, пока не будет достигнут последний шаг, который должен быть отменен или выполнен повторно.
 - Щелкните в любом месте полосы маркера отмены в левой части панели «История».

Примечание. Отмененные шаги остаются на панели «История», но отображаются серым цветом.

Изменение числа шагов, сохраняемых на панели «История».

- 1 В программе Fireworks выберите «Редактирование» > «Установки» (Windows) или «Fireworks» > «Установки» (Mac OS).
- 2 Измените значение в параметре «Отменить шаги».

Примечание. Чем больше это значение, тем больше памяти требуется для их хранения.

Очистка всех шагов

- ❖ Выберите пункт «Очистить историю» в меню «Параметры» на панели «История».

Очистка всех шагов позволяет освободить память и место на диске. Повторение операций редактирования после очистки шагов невозможно.

Воспроизведение сохраненной команды

- 1 Если необходимо, выделите один или несколько объектов.
- 2 Выберите нужную команду в меню «Команды».

Воспроизведение последовательности выделенных шагов

- 1 Выделите один или несколько объектов.
- 2 Выделите нужные шаги на панели «История».
- 3 Нажмите кнопку «Воспроизведение» в нижней части панели «История».

Шаги, помеченные значком «х», недоступны для повтора и не будут воспроизведены. Разделительные линии указывают на выделение другого объекта. Выполнение команд, созданных на основе шагов, пересекающих разделительную линию, может привести к непредсказуемым результатам.

Применение выделенных шагов к объектам в нескольких документах

- 1 Выделите диапазон шагов.
- 2 Нажмите кнопку «Скопировать шаги в буфер обмена».

3 Выделите один или несколько объектов в любом документе Fireworks.

4 Выберите «Редактирование» > «Вставить».

Повторение последнего выполненного шага

❖ Выберите меню «Редактирование» > «Повторить командный сценарий».

О создании сценариев на языке JavaScript

Самостоятельно написав код на языке JavaScript в текстовом редакторе и выполнив его в программе Fireworks, можно снизить трудоемкость ряда повторяющихся задач. Из языка JavaScript доступно управление практически всеми командами и параметрами Fireworks. Поскольку в Dreamweaver также используется JavaScript, можно писать сценарии для управления программой Fireworks из Dreamweaver.

Документацию по API-интерфейсу JavaScript см. в разделе *Расширение Fireworks*.

Создание команд и панелей с помощью Flash

При создании собственных команд или панелей Fireworks используйте Adobe Flash® для создания видеофильмов SWF, содержащих код JavaScript. Сохраняйте видео-фильмы, используемые в виде команд, в папке Commands на жестком диске. Сохраняйте видео-фильмы, используемые в виде панелей в папке Command Panels (примером может служить панель Align).

Примечание. Точное местонахождение этих папок может меняться. Папки Commands и Command Panels находятся в папке Configuration, вложенной в папку приложения Fireworks, а также в папках конфигурации Fireworks каждого из пользователей.

Управление командами

Примечание. Можно переименовать или удалить любые команды, созданные в программе Fireworks с использованием параметра «Управлять сохраненными командами». Для управления другими командами и расширениями, которые были установлены во время установки Fireworks, либо загружены и установлены с веб-сайта Adobe Exchange, необходимо пользоваться приложением Extension Manager.

Переименование созданной пользователем специальной команды

1 Выберите меню «Команды» > «Работа с сохраненными командами», а затем выделите нужную команду.

2 Нажмите кнопку «Переименовать», введите новое имя и нажмите кнопку «ОК».

Удаление созданной пользователем специальной команды

❖ Выполните одно из следующих действий:

- В программе Fireworks выберите меню «Команды» > «Управление сохраненными командами». Затем выделите команду и нажмите кнопку «Удалить».
- На жестком диске удалите относящийся к команде JSF-файл из папки Commands, вложенной в папку конфигурации пользователя.

Примечание. Для переименования или удаления команды, установленной вместе с программой Fireworks или загруженной с сайта Adobe Exchange, откройте Extension Manager.

Изменение команды на языке JavaScript

Командные сценарии сохраняются в виде JavaScript и могут быть отредактированы в любом текстовом редакторе.

- 1 С рабочего стола перейдите к соответствующей папке Commands или Command Panels на жестком диске.
- 2 Откройте нужный файл сценария в текстовом редакторе и внесите изменения в код JavaScript.
- 3 Сохраните и закройте сценарий.

Изменение действий, выделенных на панели «История», на языке JavaScript

- 1 В программе Fireworks выделите группу шагов на панели «История».
- 2 Нажмите кнопку «Скопировать шаги в буфер обмена» в нижней части панели «История».
- 3 Создайте в текстовом редакторе новый документ.
- 4 Вставьте шаги в новый текстовый документ и измените его, если требуется.
- 5 Сохраните и закройте сценарий.
- 6 Скопируйте полученный сценарий в папку Commands на жестком диске.
 - Команды, сохраненные непосредственно в папке Commands или на панели «История», немедленно отображаются в меню «Команды».
 - Команды, сохраненные в папке Command Panels, становятся доступными в меню «Окно» только после перезапуска Fireworks.

Глава 20. Установки и комбинации клавиш

Настройки установок Fireworks позволяют управлять общим видом пользовательского интерфейса и настраивать свойства редактирования и использования папок. Кроме того, можно настроить комбинации клавиш.

Настройка установок

- 1 Выберите меню «Редактирование» > «Установки» (Windows) или «Fireworks» > «Установки» (Mac OS).
- 2 Выберите категорию, установки в которой необходимо изменить.
- 3 Внесите свои изменения и нажмите кнопку «ОК».

Общие установки

Параметры документа Чтобы открыть приложение непосредственно в рабочем пространстве, снимите флажок «Показать экран запуска». Для сохранения размеров обводки и эффектов при перемасштабировании объектов снимите флажок «Масштабировать обводки и эффекты».

Сохранение файлов: Добавить значки просмотра (Только Mac OS) Отображать и скрывать миниатюры PNG-файлов Fireworks на жестком диске. Если этот параметр не установлен, то для PNG-файлов Fireworks будет выводиться традиционный значок Fireworks. Сделанные изменения вступят в силу после сохранения файла.

Максимальное количество шагов отмены Задать число шагов отмены/повтора от 0 до 1009. Этот параметр применяется к командам «Редактирование» > «Отменить» и к панели «История». Большое число может увеличить требуемый объем памяти.

Интерполяция Выбирает один из четырех доступных в программе Fireworks методов интерполяции пикселей при масштабировании изображений.

- Бикубическая интерполяция, как правило, дает наиболее качественное и четкое изображение. Этот метод масштабирования используется по умолчанию.
- Билинейная интерполяция дает более четкое изображение, чем сглаживающая интерполяция, но не столь четкое, как бикубическая.
- Сглаживающая интерполяция, применявшаяся в Fireworks 1, производит размытие и устраняет резкие элементы изображения. Это полезно, если остальные методы приводят к нежелательным артефактам.
- Интерполяция по соседним элементам создает рваные края и резкие контрасты без размытия. Это подобно эффекту увеличения или уменьшения изображения.

Цвета по умолчанию Задает цвета по умолчанию для мазков кистью, заливки и контуров подсветки. Параметры «Обводка» и «Заливка» не изменяют автоматически цвета, отображаемые на панели «Инструменты». Эти параметры позволяют изменять цвета по умолчанию на панели «Инструменты».

Рабочее пространство Для автоматического сворачивания панелей значков при щелчке мышью за их пределами выберите «Автоматически сворачивать панели значков».

Редактирование установок

Установки редактирования определяют вид указателя и визуальные подсказки для растровых объектов.

Удалить объекты при кадрировании При обрезке документа или изменении размера холста необратимо удаляются пиксели или объекты, находящиеся за пределами ограничительной рамки выделенной области. Этот параметр применяется только к растровым объектам.

Удалить контуры при преобразовании в область Необратимо удаляет контур после его преобразования в область.

Рисующие курсоры по размеру кисти Задает размер и форму указателей инструментов. Для некоторых широких многоконечных кистей по умолчанию используется указатель-перекрестие. Когда у этого параметра и параметра «Точные курсоры» сняты флажки, отображаются указатели значков инструментов.

Точные курсоры Заменяет значки указателей инструментов на указатель-перекрестие.

Выключить параметр «Скрыть границы» Отключает параметр «Скрыть границы» при изменении области выделения.

Показать образец рисования пером Обеспечивает предварительный просмотр следующего сегмента контура, который создается при нажатии инструментом «Перо».

Показать сплошные точки Отображает выделенные точки недоступными для выбора, а невыделенные точки – сплошными.

Подсветка мышью Подсвечивает элементы, выделяемые текущим щелчком мыши.

Просмотр перетаскивания Обеспечивает предварительный просмотр нового положения объекта при перетаскивании.

Показать маркеры заливки Позволяет редактировать заливку на экране.

Расстояние при выборе Задает минимальное расстояние от указателя до объекта (от 1 до 10 пикселей), при котором объект может быть выделен.

Параметр 9-фрагментного масштабирования Позволяет выполнять автоматическую разгруппировку автофигур при использовании инструмента «9-фрагментное масштабирование», предотвращая появление диалогового окна с предложением разгруппировать такие фигуры.

Установки направляющих и сеток

Цветовые панели При нажатии всплывает окно, в котором можно выбрать цвет или ввести его шестнадцатеричное значение.

Показать Выводит направляющие или сетки на холст.

Привязка Привязывает объекты к направляющим или линиям сетки.


Заблокировать Блокирует на месте ранее размещенные направляющие, предотвращая их ненамеренное перемещение в ходе редактирования объектов.

Расстояние при привязке Позволяет задать максимальное расстояние (от 1 до 10 пикселей), с которого перемещаемый объект будет привязан к линии сетки или направляющей. Расстояние при привязке действует тогда, когда установлен флажок «Привязка к сетке» или «Привязка к направляющим».

Параметры сетки Изменяет размер ячейки сетки в пикселях. Введите значения в поля расстояний по вертикали и по горизонтали.

Настройки ввода текста

Интерлиньяж и смещение базовой линии Изменяет значение шага для соответствующей комбинации клавиш.

 Информацию о создании полного списка комбинаций клавиш, относящихся к вводу текста, см. в разделе «Создание таблицы ссылок для текущего набора сочетаний клавиш» на странице 331.

Показывать названия шрифтов на английском языке Заменяет азиатские символы в меню шрифтов.

Примечание. Это изменение вступает в силу после перезапуска программы Fireworks.

Размер просмотра шрифта Задаёт кегль примеров шрифта в меню.

Количество последних использованных шрифтов Задаёт количество последних использованных шрифтов, показываемое перед линией-разделителем в меню шрифтов.

Примечание. Это изменение вступает в силу после перезапуска программы Fireworks.

Шрифт по умолчанию Указывает, на какой шрифт будут заменены шрифты документа, отсутствующие в системе.

Установки импорта в Photoshop и открытия файлов

Эти установки определяют поведение Fireworks при импортировании или открытии файла Photoshop. Дополнительную информацию см. в разделе «Работа с Photoshop» на странице 298.

Показать диалоговое окно «Импорт» Показывает параметры при импорте файлов PSD командой «Файл» > «Импорт».

Показать диалоговое окно «Открыть» Показывает параметры при перетаскивании файлов PSD в Fireworks или при использовании команды «Файл» > «Открыть».

Общий доступ к слою для состояний Добавляет каждый импортированный слой ко всем состояниям в файле Fireworks. Если этот параметр не отмечен флажком, Fireworks добавляет каждый слой в отдельное состояние. Это полезно при импорте файлов, которые требуется использовать в качестве анимаций.

Растровые изображения с редактируемыми эффектами Позволяет редактировать эффекты на растровых изображениях во время импорта. Растровые изображения редактировать нельзя.

Сглаженные растровые изображения Импортирует растровые изображения и их эффекты как сглаженные изображения, которые нельзя редактировать.

Текст, доступный для редактирования Импортирует слои текста как редактируемый текст. В Fireworks нельзя изменять форматирование текста, такое как перечеркивание, надстрочные индексы, подстрочные индексы и автоматический перенос. Нельзя также разделять лигатуры в исходном тексте.

Сглаженные растровые изображения Импортирует слои текста как сглаженные изображения, которые нельзя редактировать.

Редактируемые контуры и эффекты Позволяет редактировать слои фигур и соответствующие эффекты.

Сглаженные растровые изображения Импортирует слои фигур как сглаженные изображения, которые нельзя редактировать.

Сглаженные растровые изображения с редактируемыми эффектами Импортирует слои фигур как сглаженные изображения, но позволяет редактировать связанные с ними эффекты.

Эффекты слоя Заменяет живые эффекты Photoshop аналогичными фильтрами Fireworks.

Маски с обтравочными контурами Растрирует и удаляет обтравочные маски, сохраняя их внешний вид. Снимите флажок с этого параметра, если требуется редактировать эти маски в Fireworks. Однако они могут выглядеть не так, как в Photoshop.

Установки «Запуск и редактирование»

Параметры запуска и редактирования управляют тем, как внешние приложения запускают и редактируют графику в Fireworks.

- 1 Выберите какое-либо из раскрывающихся меню:

При редактировании во внешнем приложении Определяет, будет ли для редактирования при помощи внешнего приложения открываться исходный PNG-файл Fireworks.

При оптимизации во внешнем приложении Определяет, будет ли при оптимизации изображения открываться исходный PNG-файл Fireworks. Эта настройка не применяется к Director, в котором изображения всегда автоматически открываются и оптимизируются без запроса исходного PNG-файла, даже если в установках Fireworks определено иначе.

- 2 Определяет, как будут редактироваться изображения Fireworks, открытые во внешнем приложении:

Всегда использовать исходный PNG Автоматически открывается PNG-файл Fireworks, определенный в заметках разработчика как источник помещенного изображения. Изменения вносятся и в исходный PNG-файл, и в соответствующее помещенное изображение.

Не использовать исходный PNG автоматически открывает помещенное изображение Fireworks независимо от того, существует ли исходный PNG-файл. Обновления применяются только к помещенным изображениям.

Спрашивать при запуске Позволяет каждый раз выбирать, необходимо ли открыть исходный PNG-файл. При редактировании или оптимизации помещенного изображения Fireworks выводит запрос на запуск и редактирование. В этом приглашении также можно выбрать глобальные установки запуска и редактирования.

Установки внешних модулей

Эти установки позволяют открывать дополнительные внешние модули Adobe Photoshop, файлы текстур и узоров. Целевые папки могут находиться на жестком диске, компакт-диске, внешнем накопителе на жестких дисках или на сетевом томе.

Внешние модули Photoshop отображаются в программе Fireworks в меню «Фильтры», а также в меню «Добавить эффекты» в Инспекторе свойств. Текстуры и узоры, сохраненные в виде PNG-, JPEG- и GIF-файлов, доступны в качестве параметров во всплывающих меню «Узор» и «Текстура» в Инспекторе свойств.

Подробнее о текстурах и узорах см. раздел [«Применение текстуры к обводке или заливке»](#) на странице 136.

Восстановление установок по умолчанию

Примечание. При восстановлении установок по умолчанию удаляются все пользовательские настройки и восстанавливается оригинальная конфигурация Fireworks.

- 1 Завершите работу программы Fireworks.
- 2 Найдите файл установок Fireworks на жестком диске и удалите его.

Точное расположение этого файла отличается для разных систем. См. раздел [«Расположение файла установок Fireworks»](#) на странице 332

3 Перезапустите Fireworks.

При следующем запуске Fireworks создается новый файл установок.

Выбор и настройка комбинаций клавиш

Комбинации клавиш в программе Fireworks предназначены для вызова команд меню и инструментов с панели «Инструменты» и для быстрого выполнения различных задач, для которых не существует отдельных пунктов меню. Если пользователь привык пользоваться комбинациями клавиш в других приложениях (например, Adobe FreeHand, Adobe Illustrator или Photoshop или других), то можно переключиться на другой набор комбинаций клавиш.

Выбор набора комбинаций клавиш

- 1 Выберите меню «Редактирование» > «Комбинации клавиш» (Windows) или «Fireworks» > «Комбинации клавиш» (Mac OS).
- 2 Выберите нужный набор комбинаций клавиш из всплывающего меню «Текущий набор» и нажмите кнопку «ОК».

Создание заказных и вторичных комбинаций клавиш

Заказные комбинации клавиш можно создать из предустановленного набора; можно также создать вторичные комбинации клавиш для включения некоторых других способов выполнения действий.

Комбинации клавиш, за исключением команд меню, не могут включать вспомогательные клавиши: «Control», «Shift» и «Alt» (Windows) или «Command», «Shift», «Option» и «Control» (Mac OS). Они должны состоять только из одной клавиши буквы или цифры.

- 1 Выберите меню «Правка» > «Комбинации клавиш» (Windows) или «Fireworks» > «Комбинации клавиш» (Mac OS).
- 2 Нажмите кнопку «Создать дубликат набора».
- 3 Введите имя заказного набора и нажмите кнопку «ОК».
- 4 Выберите соответствующую категорию комбинации клавиш из списка «Команды».
Команды меню Любые команды, доступные из строки меню
Инструменты Любой инструмент на панели «Инструменты».
Разное Ряд стандартных действий
- 5 Из списка «Команды» выберите команду, комбинацию клавиш для которой требуется изменить.
- 6 Щелкните текстовое поле «Нажать клавишу», а затем нажмите на клавиатуре желаемую комбинацию символов для новой комбинации клавиш.
- 7 Для добавления вторичной комбинации клавиш к списку комбинаций клавиш нажмите кнопку «Добавить новую комбинацию клавиш» (+). Или же щелкните «Заменить», чтобы заменить выбранную комбинацию клавиш.

Удаление заказных комбинаций клавиш и наборов

Удаление набора сочетаний клавиш

- 1 Выберите меню «Правка» > «Комбинации клавиш» (Windows) или «Fireworks» > «Комбинации клавиш» (Mac OS).
- 2 Нажмите кнопку «Удалить набор» (значок мусорной корзины).
- 3 Выберите набор комбинаций клавиш.
- 4 Нажмите кнопку «Удалить».

Удаление набора сочетаний клавиш

- 1 Выделите команду в списке «Команды».
- 2 Выделите заказную комбинацию команд в списке «Комбинации клавиш».
- 3 Нажмите кнопку «Удалить выбранную комбинацию клавиш» (-).

Создание таблицы ссылок для текущего набора сочетаний клавиш

Краткая справка – это список комбинаций клавиш текущего набора, сохраненный в формате HTML-таблицы. Ее можно просмотреть и распечатать в веб-браузере.

Примечание. Краткая справка экспортируется из программы Fireworks в кодировке UTF-8.

- 1 Выберите меню «Редактирование» > «Комбинации клавиш» (Windows) или «Fireworks» > «Комбинации клавиш» (Mac OS).
- 2 Нажмите кнопку «Экспортировать набор как HTML», расположенную рядом с текстовым полем «Текущий набор».
- 3 Введите имя краткой справки и укажите местоположение файла.
- 4 Нажмите кнопку «Сохранить».

Работа с файлами конфигурации

Пользовательские файлы конфигурации позволяют настраивать такие свойства Fireworks, как стили, комбинации клавиш и команды, не затрагивая при этом конфигурации для других пользователей.

Fireworks также устанавливает основные файлы конфигурации.

Примечание. Для просмотра файлов конфигурации убедитесь, что параметры просмотра папки обеспечивают отображение всех вложенных папок и файлов. В некоторых системах может потребоваться нажать «Показать файлы» в папке для отображения содержимого папки. Дополнительную информацию о просмотре всех файлов и папок см. в Справке Windows.

О пользовательских файлах конфигурации

Программа Fireworks создает отдельный набор файлов конфигурации для каждого пользователя. Файлы сохраняются в папке Adobe/Fireworks CS5, которая находится в папке пользователя Application Data (Windows) или Application Support (Mac OS). Расположение этой папки зависит от используемой операционной системы, а также от того, является ли система однопользовательской или многопользовательской. Дополнительную информацию о расположении этой папки см. в документации по операционной системе.

Примечание. Имена некоторых системных папок на локализованных или модифицированных системах могут различаться.

Об основных файлах конфигурации, влияющих на работу всех пользователей

Основные файлы конфигурации содержат настройки Fireworks по умолчанию и применяются ко всем пользователям. Они находятся в папке на жестком диске, в которую установлено приложение Fireworks.

Примечание. Пользователям Mac OS должна быть знакома концепция пакетов от Apple.

Fireworks изменяет пользовательские файлы конфигурации, но не основной файл конфигурации, в котором сохранена большая часть настроек, поскольку многие пользователи не имеют доступа ко всем файлам в многопользовательской системе.

Пользователи с уровнем доступа администратора могут изменять настройки для всех пользователей, изменяя основные файлы конфигурации.

Сохранение значений параметров для всех пользователей

❖ Сохраните или перетяните копию файла в соответствующее расположение в папке приложения Fireworks.

Расположение файла установок Fireworks

Установки Fireworks хранятся в файле Fireworks CS5 Preferences.txt (Windows) или Fireworks CS5 Preferences (Mac OS). Расположение этого файла зависит от операционной системы.

- В операционной системе Windows установки сохраняются в папке конфигурации пользователя.
- На компьютерах под управлением Mac OS установки сохраняются в папке Library/Preferences, вложенной в папку пользователя. Дополнительную информацию о местоположении пользовательской папки в Mac OS см. в Справке Apple.

Примечание. В Mac OS большинство пользовательских файлов конфигурации Fireworks сохраняются в папке пользователя Application Support. Файл Fireworks CS5 Preferences является исключением.

О переустановке Fireworks

При удалении или переустановке программы Fireworks на большинстве систем пользовательские файлы конфигурации остаются без изменений. Если необходимо переустановить Fireworks с файлами конфигурации по умолчанию, то перед переустановкой приложения их необходимо удалить вручную.

При выборе удаления пользовательских файлов конфигурации и установок в ходе деинсталляции файлы удаляются для всех пользователей в системе.

Просмотр содержимого пакета (только Mac OS)

На компьютерах под управлением Mac OS программа Fireworks устанавливается в самодостаточном формате программного пакета приложения. Пакет приложения – это папка, в которой хранится файл приложения Fireworks вместе со всеми файлами конфигурации по умолчанию, которые с ним устанавливаются. По умолчанию содержимое пакета скрыто.

- 1 Перейдите в папку на жестком диске, в которую установлен Fireworks.
- 2 Щелкните, удерживая клавишу «Control», значок Fireworks CS5, и выберите «Показать содержимое пакета».