

MX



macromedia®

**FIREWORKS®**MX

2004

Uso di Fireworks

## Marchi

Afterburner, AppletAce, Attain, Attain Enterprise Learning System, Attain Essentials, Attain Objects for Dreamweaver, Authorware, Authorware Attain, Authorware Interactive Studio, Authorware Star, Authorware Synergy, Backstage, Backstage Designer, Backstage Desktop Studio, Backstage Enterprise Studio, Backstage Internet Studio, Contribute, Design in Motion, Director, Director Multimedia Studio, Doc Around the Clock, Dreamweaver, Dreamweaver Attain, Drumbear, Drumbear 2000, Extreme 3D, Fireworks, Flash, Fontographer, FreeHand, FreeHand Graphics Studio, Generator, Generator Developer's Studio, Generator Dynamic Graphics Server, Knowledge Objects, Knowledge Stream, Knowledge Track, LikeMinds, Lingo, Live Effects, MacRecorder Logo and Design, Macromedia, Macromedia Contribute, Macromedia Coursebuilder for Dreamweaver, Macromedia M Logo & Design, Macromedia Flash, Macromedia Xres, Macromind, Macromind Action, MAGIC, Mediamaker, Multimedia is the Message, Object Authoring, Power Applets, Priority Access, Roundtrip HTML, Scriptlets, SoundEdit, ShockRave, Shockmachine, Shockwave, shockwave.com, Shockwave Remote, Shockwave Internet Studio, Showcase, Tools to Power Your Ideas, Universal Media, Virtuoso, Web Design 101, Whirlwind e Xtra sono marchi di fabbrica di Macromedia, Inc. e possono essere registrati negli Stati Uniti o presso altre giurisdizioni, anche a livello internazionale. Altri nomi di prodotto, loghi, disegni, titoli, parole o frasi citati in questa pubblicazione possono essere marchi registrati, marchi di servizio o nomi commerciali di Macromedia, Inc. o di altre società e possono essere registrati presso altre giurisdizioni, anche a livello internazionale.

Questo manuale contiene collegamenti ai siti Web di terze parti che non sono sotto il controllo di Macromedia. Macromedia non potrà quindi essere ritenuta responsabile per i contenuti di qualsiasi sito collegato. Qualora si decida di accedere a un sito Web di terze parti menzionato in questo documento, lo si farà sotto la propria completa responsabilità e a proprio rischio. Macromedia fornisce questi collegamenti solo per comodità dell'utente e l'inclusione del collegamento non implica che Macromedia sottoscriva o accetti qualsiasi responsabilità per i contenuti di tali siti di terze parti.

## Limitazioni di responsabilità Apple

**NON FORNISCE ALCUNA GARANZIA, ESPLICITA O IMPLICITA, RIGUARDO AL PACCHETTO SOFTWARE ACCLUSO, ALLA SUA COMMERCIALIZZABILITÀ O ALLA SUA IDONEITÀ PER SCOPI SPECIFICI. L'ESCLUSIONE DELLE GARANZIE IMPLICITE NON È CONSENTITA IN ALCUNI STATI. TALE ESCLUSIONE PUÒ NON RIFERIRSI AL CASO SPECIFICO. LA PRESENTE GARANZIA ASSICURA ALL'UTENTE ALCUNI DIRITTI LEGALI SPECIFICI. L'UTENTE PUÒ GODERE DI ALTRI DIRITTI CHE VARIANO DA STATO A STATO.**

**Copyright © 2003 Macromedia, Inc. Tutti i diritti riservati. This manual may not be copied, photocopied, reproduced, translated, or converted to any electronic or machine-readable form in whole or in part without prior written approval of Macromedia, Inc. Part Number ZFW70M200IT**

## Riconoscimenti

Responsabile progetto: Gary White

Scritto da: Dale Crawford, Tonya Estes, Naheeda Ravjani

Responsabile editing: Rosana Francescato

Revisori: Linda Adler, Mary Kraemer, Noreen Maher

Responsabile produzione: Patrice O'Neill

Sviluppo multimediale: Aaron Begley

Fotografia: Chris Basmajian

Produzione: Adam Barnett, John Francis, Jeff Harmon

Responsabile localizzazione senior: Sami Kaied

Responsabile progetto localizzazione: Gloria Figueroa

Produzione localizzazione: Seungmin Lee

SDL

Un ringraziamento speciale a Jeff Ahlqist, Doug Benson, Rob McCullough, Joe Merritt, Melana Orton

Prima edizione: settembre 2003

Macromedia, Inc.

600 Townsend St.

San Francisco, CA 94103

# SOMMARIO

<b>CAPITOLO 1:</b> Selezione e trasformazione di oggetti . . . . .	7
Selezione di oggetti . . . . .	7
Selezione di pixel . . . . .	10
Modifica di oggetti selezionati . . . . .	19
Trasformazione e distorsione di oggetti selezionati e di selezioni . . . . .	20
Organizzazione degli oggetti . . . . .	24
 <b>CAPITOLO 2:</b> Operazioni con le bitmap . . . . .	29
Operazioni con le bitmap . . . . .	29
Creazione degli oggetti bitmap . . . . .	30
Disegno, grafica pittorica e modifica di oggetti bitmap . . . . .	31
Ritocco delle bitmap . . . . .	34
Regolazione del colore e della tonalità delle bitmap . . . . .	40
Sfocatura e definizione di precisione delle bitmap . . . . .	49
Aggiunta di disturbo a un'immagine . . . . .	53
 <b>CAPITOLO 3:</b> Operazioni con gli oggetti vettoriali . . . . .	55
Disegno di oggetti vettoriali . . . . .	55
Modifica dei tracciati . . . . .	72
 <b>CAPITOLO 4:</b> Uso del testo . . . . .	81
Immissione di testo . . . . .	81
Modifica del testo . . . . .	84
Applicazione di tratti, riempimenti ed effetti al testo . . . . .	93
Collegamento di testo a un tracciato . . . . .	94
Trasformazione del testo . . . . .	96
Conversione del testo in tracciati . . . . .	96
Importazione del testo . . . . .	97
Controllo ortografico . . . . .	98
Uso dell'Editor di testo . . . . .	100

<b>CAPITOLO 5:</b>	Applicazione di colori, tratti e riempimenti	101
	Uso della sezione Colori del pannello Strumenti	101
	Organizzazione dei gruppi di campioni colore e modelli colore	102
	Uso delle vaschette colore e delle finestre a comparsa colori.	109
	Operazioni con i tratti	110
	Operazioni con i riempimenti	114
	Applicazione di riempimenti sfumati e a motivi.	115
	Aggiunta di texture a tratti e riempimenti	120
<b>CAPITOLO 6:</b>	Uso degli effetti dal vivo	123
	Applicazione di effetti dal vivo.	124
	Modifica degli effetti dal vivo	129
<b>CAPITOLO 7:</b>	Livelli, maschere e fusione	133
	Operazioni con i livelli	133
	Applicazione di maschere alle immagini	139
	Fusione e trasparenza.	158
<b>CAPITOLO 8:</b>	Uso di stili, simboli e URL	161
	Uso degli stili	161
	Uso dei simboli	165
	Operazioni con gli URL	170
<b>CAPITOLO 9:</b>	Porzioni, rollover e punti attivi	175
	Creazione e modifica di porzioni	175
	Applicazione di interattività alle porzioni.	182
	Preparazione delle porzioni per l'esportazione	189
	Operazioni con i punti attivi e le mappe immagine	195
<b>CAPITOLO 10:</b>	Creazione di pulsanti e menu a comparsa	201
	Creazione di simboli pulsante	201
	Creazione di barre di navigazione	211
	Creazione di menu a comparsa	211
<b>CAPITOLO 11:</b>	Creazione di animazioni	223
	Creazione di animazioni	223
	Operazioni con i simboli di animazione.	224
	Operazioni con i fotogrammi	228
	Intercalaggio	233
	Anteprima di un'animazione	233
	Esportazione dell'animazione.	234
	Operazioni con le animazioni esistenti.	236
	Uso di più file come una sola animazione	237

<b>CAPITOLO 12:</b> Ottimizzazione ed esportazione . . . . .	239
Ottimizzazione . . . . .	240
Uso dell'Autocomposizione Esporta . . . . .	240
Ottimizzazione nello spazio di lavoro . . . . .	244
Esportazione da Fireworks . . . . .	261
Invio di un documento Fireworks allegato a un messaggio e-mail . . . . .	276
Uso del pulsante Gestione file . . . . .	277
 <b>CAPITOLO 13:</b> Automazione delle operazioni più frequenti . . . . .	279
Ricerca e sostituzione di elementi . . . . .	280
Elaborazione in batch . . . . .	283
Espansione di Fireworks . . . . .	291
 <b>CAPITOLO 14:</b> Preferenze e scelte rapide da tastiera . . . . .	297
Impostazione delle preferenze . . . . .	297
Sostituzione delle serie di scelte rapide da tastiera . . . . .	300
Operazioni con i file di configurazione . . . . .	302
Reinstallazione di Fireworks . . . . .	304
Visualizzazione dei contenuti del pacchetto applicativo (solo Macintosh) . . . . .	304
 <b>INDICE ANALITICO</b> . . . . .	305



# CAPITOLO 1

## Selezione e trasformazione di oggetti

Durante le sessioni di lavoro in Macromedia Fireworks MX 2004, l'utente interviene su oggetti vettoriali e bitmap, blocchi di testo, porzioni, punti attivi e aree di pixel. Con gli strumenti di selezione e trasformazione, è possibile spostare, copiare, eliminare, ruotare, scalare o inclinare gli oggetti. Nei documenti con oggetti multipli, si possono organizzare gli oggetti con le tecniche di impilamento, raggruppamento e allineamento.

### Selezione di oggetti

Prima di eseguire qualsiasi operazione su un oggetto nell'area di lavoro, è necessario selezionare l'oggetto. Questo vale per oggetti vettoriali, tracciati, punti, blocchi di testo, parole o lettere, porzioni o punti attivi, istanze e oggetti bitmap.

Per selezionare gli oggetti è possibile usare uno dei seguenti strumenti o procedure:

Il **pannello Livelli** mostra tutti gli oggetti. Se il pannello Livelli è aperto e i livelli espansi, è possibile fare clic su un oggetto per selezionarlo. Per ulteriori informazioni, vedere [Capitolo 7, "Livelli, maschere e fusione,"](#) a pagina 133.



Lo strumento Puntatore permette di selezionare gli oggetti facendo clic su di essi oppure trascinando un'area di selezione attorno agli oggetti.



Lo strumento Sottoselezione consente di selezionare un singolo oggetto all'interno di un gruppo o dei punti di un oggetto vettoriale.



Lo strumento Seleziona dietro consente di selezionare ciò che è collocato dietro ad un altro oggetto.



Lo strumento Area di esportazione consente di selezionare un'area da esportare come file separato.

---

Per informazioni sulla selezione di aree di pixel specificate all'interno di un'immagine bitmap, vedere ["Selezione di pixel"](#) a pagina 10.

## Uso dello strumento Puntatore

Lo strumento Puntatore permette di selezionare gli oggetti facendo clic su di essi oppure trascinando un'area di selezione attorno a parte degli oggetti.

**Per selezionare un oggetto mediante clic del mouse, eseguire una delle seguenti procedure:**

- Portare il puntatore sul tracciato dell'oggetto o sulla casella di delimitazione e fare clic.
- Fare clic sul tratto o sul riempimento dell'oggetto.
- Selezionare l'oggetto nel pannello Livelli.

**Suggerimento:** Per visualizzare in anteprima cosa si selezionerà facendo clic su un oggetto nell'area di lavoro, scegliere l'opzione Mouse evidenziato nella scheda Modifica della finestra di dialogo Preferenze. Per ulteriori informazioni sulle preferenze, vedere ["Impostazione delle preferenze"](#) a pagina 297.

**Per selezionare gli oggetti mediante operazioni di trascinamento:**

- Trascinare lo strumento Puntatore su uno o più oggetti nell'area di selezione.



## Uso dello strumento Sottoselezione

Lo strumento Sottoselezione viene usato per selezionare, spostare o modificare punti di un tracciato vettoriale o di un oggetto che fa parte di un gruppo.

**Per spostare o modificare oggetti con lo strumento Sottoselezione:**

- 1 Scegliere lo strumento Sottoselezione.
- 2 Effettuare una selezione.  
Compaiono le maniglie di selezione.
- 3 Eseguire una delle seguenti procedure:
  - Per modificare un oggetto, trascinare uno dei suoi punti o le maniglie di selezione.
  - Per spostare l'intero oggetto, trascinare in un punto qualunque dell'oggetto diverso dal punto o dalla maniglia di selezione.



## Uso dello strumento Seleziona dietro

Quando si interviene su un elemento grafico contenente più oggetti, è possibile utilizzare lo strumento Seleziona dietro, per selezionare un oggetto nascosto o oscurato da altri oggetti.

**Per selezionare un oggetto che si trova dietro ad altri oggetti:**

- Fare clic ripetutamente sugli oggetti impilati con lo strumento Seleziona dietro, progredendo tra gli oggetti uno per uno fino a che non si è selezionato l'oggetto desiderato.

**Nota:** È inoltre possibile selezionare un oggetto difficile da raggiungere facendo clic sulla miniatura nel pannello Livelli, quando i livelli sono espansi.

## Informazioni sulla selezione nella finestra di ispezione Proprietà

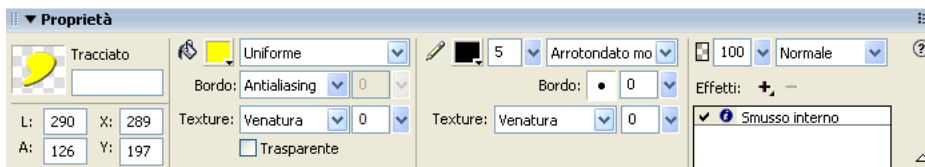
Ogni volta che si seleziona un oggetto, la finestra di ispezione Proprietà identifica l'oggetto selezionato. L'area in alto a sinistra della finestra di ispezione Proprietà contiene le seguenti informazioni sull'oggetto selezionato:

- Una descrizione dell'elemento oggetto di ispezione
- Una casella di testo nella quale immettere il nome dell'elemento

**Nota:** Il nome compare nella barra del titolo del documento ogni volta che quell'elemento viene selezionato. Per le porzioni e i pulsanti, il nome visualizzato è il nome del file esportato.

- Il numero di oggetti, quando sono selezionati più oggetti.

**Nota:** Se la barra di stato è attiva (solo Windows), gli oggetti selezionati sono identificati anche nella barra di stato in fondo alla finestra del documento.



La finestra di ispezione Proprietà visualizza inoltre le informazioni e le impostazioni del tipo di oggetto selezionato. Ad esempio, quando si seleziona un tracciato vettoriale, la finestra di ispezione Proprietà visualizza le proprietà del tracciato vettoriale quali la larghezza e il colore del tratto.

## Modifica di una selezione

Una volta selezionato un oggetto singolo, è possibile aggiungere oggetti alla selezione e deselezionare gli oggetti selezionati. È possibile selezionare o deselezionare tutti gli elementi su ogni livello all'interno di un documento per mezzo di un unico comando. È inoltre possibile nascondere il tracciato di selezione per poter modificare un oggetto selezionato mentre si sta visualizzando come comparirà l'oggetto una volta pubblicato a stampa o sul Web.

**Per aggiungere una selezione:**

- Tenere premuto il tasto Maiusc mentre si fa clic sugli oggetti aggiuntivi con lo strumento Puntatore, Sottoselezione o Seleziona dietro.

**Per deselezionare un oggetto lasciando gli altri selezionati:**

- Tenere premuto il tasto Maiusc mentre si fa clic sull'oggetto selezionato.

**Per selezionare tutti gli elementi su ogni livello del documento:**

- Scegliere Seleziona > Seleziona tutto.

**Nota:** Seleziona tutto non permette di selezionare gli oggetti nascosti.

**Per deselezionare tutti gli oggetti selezionati:**

- Scegliere Seleziona > Deseleziona.

**Nota:** Inoltre, occorre deselezionare la preferenza Modifica livello singolo per selezionare tutti gli oggetti visibili su tutti i livelli del documento. Quando è attivata l'opzione Modifica livello singolo sono selezionati solo gli oggetti presenti sul livello corrente. Per ulteriori informazioni, vedere ["Organizzazione dei livelli" a pagina 136](#).

**Per nascondere il feedback della selezione tracciato di un oggetto selezionato:**

- Scegliere Visualizza > Nascondi bordi.

**Nota:** Per identificare l'oggetto selezionato quando punti e contorno sono nascosti, usare il pannello Livelli o la finestra di ispezione Proprietà.

**Per nascondere gli oggetti selezionati:**

- Scegliere Visualizza > Nascondi selezione.

**Nota:** Gli oggetti nascosti non verranno esportati. (Questo non si applica agli oggetti porzione e punti attivi nel Livello Web).






**Per mostrare tutti gli oggetti:**

- Scegliere Visualizza > Mostra tutto.

**Nota:** Per nascondere gli oggetti indipendentemente dal fatto che siano selezionati o meno, è possibile fare clic o trascinare lungo la colonna con l'icona occhio nel pannello Livelli.

## Selezione di pixel

È possibile modificare i pixel nell'intera area di lavoro oppure scegliere uno degli strumenti di selezione per vincolare la modifica ad una particolare area di un'immagine:

	Lo strumento Perimetro di selezione consente di selezionare un'area rettangolare di pixel in un'immagine.
	Lo strumento Perimetro di selezione ovale consente di selezionare un'area ellittica di pixel in un'immagine.
	Lo strumento Lazo consente di selezionare un'area di pixel di forma libera in un'immagine.
	Lo strumento Lazo poligonale consente di selezionare un'area di pixel di forma libera a bordi dritti in un'immagine.
	Lo strumento Bacchetta magica permette di selezionare un'area di pixel di colore simile in un'immagine.

Gli strumenti di selezione pixel disegnano perimetri di selezione che definiscono l'area dei pixel selezionati. Una volta disegnato il perimetro di selezione, è possibile spostarlo, farvi delle aggiunte oppure basare su di esso un'altra selezione. È possibile modificare i pixel all'interno della selezione, applicare filtri ai pixel oppure eseguire cancellazioni di pixel senza interessare quelli che si trovano dietro la selezione. È inoltre possibile creare una selezione mobile di pixel che può essere modificata, spostata, tagliata o copiata.

## Opzioni degli strumenti di selezione bitmap

Quando si selezionano gli strumenti Perimetro di selezione, Perimetro di selezione ovale, Lazo, Lazo poligonale o Bacchetta magica, la finestra di ispezione Proprietà visualizza tre opzioni di bordo relative agli strumenti:

**Rigido** crea un perimetro di selezione con un bordo definito.

**Antialiasing** impedisce la scalettatura dei bordi del perimetro di selezione.

**Morbidezza** consente di sfumare il bordo della selezione di pixel.

Prima di creare una selezione con effetto morbidezza con uno strumento di selezione è necessario impostare l'opzione Morbidezza. Il comando Morbidezza nel menu Seleziona consente di applicare l'effetto morbidezza alle selezioni esistenti. Per ulteriori informazioni, vedere [“Sfumatura dei bordi di una selezione di pixel” a pagina 16](#).

Quando si scelgono gli strumenti Perimetro di selezione o Perimetro di selezione ovale, la finestra di ispezione Proprietà contiene altre tre opzioni di stile:

**Normale** consente di creare un perimetro di selezione nel quale l'altezza e la larghezza sono autonome.

**Rapporto fisso** vincola l'altezza e la larghezza ad un rapporto definito.

**Dimensioni fisse** vincola l'altezza e la larghezza a un'impostazione fissa.

**Nota:** Lo strumento Bacchetta magica dispone anche di una impostazione Tolleranza. Per ulteriori informazioni, vedere [“Selezione di aree di colore simile” a pagina 12](#).

## Creazione di perimetri di selezione pixel

Gli strumenti Perimetro di selezione, Perimetro di selezione ovale e Lazo nella sezione Bitmap del pannello Strumenti, consentono di selezionare aree di pixel specificate di un'immagine bitmap, disegnando attorno ad esse un perimetro di selezione.

### Per selezionare un'area di pixel rettangolare o ellittica:

- 1 Scegliere lo strumento Perimetro di selezione o Perimetro di selezione ovale.
- 2 Impostare le opzioni Stile e Bordo nella finestra di ispezione Proprietà. Per ulteriori informazioni, vedere [“Opzioni degli strumenti di selezione bitmap” a pagina 11](#).
- 3 Trascinare per disegnare un perimetro di selezione, che definisce la selezione di pixel.  
Tenere premuto il tasto Maiusc mentre si trascina lo strumento Perimetro di selezione o Perimetro di selezione ovale, per disegnare perimetri quadrati o circolari. Per disegnare un perimetro di selezione da un punto centrale, deselectionare gli altri perimetri di selezione attivi, quindi tenere premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Macintosh) mentre si disegna.

### **Per selezionare un'area di pixel a forma libera:**

- 1 Scegliere lo strumento Lazo.
- 2 Scegliere un'opzione Bordo nella finestra di ispezione Proprietà. Per ulteriori informazioni, vedere [“Opzioni degli strumenti di selezione bitmap” a pagina 11](#).
- 3 Trascinare il puntatore intorno ai pixel da selezionare.

## **Tracciamento di punti per creare un perimetro di selezione**

Lo strumento Lazo poligonale consente di selezionare pixel specifici in un'immagine bitmap facendo ripetutamente clic intorno al perimetro dell'area di pixel da selezionare.

### **Per selezionare un'area poligonale di pixel:**

- 1 Scegliere lo strumento Lazo poligonale.
- 2 Scegliere un'opzione Bordo nella finestra di ispezione Proprietà. Per ulteriori informazioni, vedere [“Opzioni degli strumenti di selezione bitmap” a pagina 11](#).
- 3 Fare clic per tracciare punti intorno al perimetro dell'oggetto o dell'area per contornare la selezione.  
Tenere premuto il tasto Maiusc per vincolare i segmenti del perimetro del Lazo poligonale ad incrementi di 45 gradi.
- 4 Per chiudere il poligono seguire una delle seguenti procedure:
  - Fare clic sul punto iniziale.
  - Fare doppio clic nello spazio di lavoro.

## **Selezione di aree di colore simile**

Lo strumento Bacchetta magica consente di selezionare aree di pixel di colore simile. Regolando le opzioni Tolleranza e Bordo della Bacchetta magica nella finestra di ispezione Proprietà, è possibile controllare il modo in cui lo strumento seleziona i pixel.

### **Per selezionare aree di pixel di colore simile:**

- 1 Scegliere lo strumento Bacchetta magica.
- 2 Scegliere un'opzione Bordo nella finestra di ispezione Proprietà. Per ulteriori informazioni, vedere [“Opzioni degli strumenti di selezione bitmap” a pagina 11](#).
- 3 Impostare il livello di tolleranza trascinando il cursore nella finestra di ispezione Proprietà.  
La tolleranza rappresenta la gamma dei toni di colore selezionati quando si fa clic su un pixel con la Bacchetta magica. Se si immette **0** e si fa clic su un pixel, vengono selezionati solo i pixel adiacenti che sono esattamente della stessa tonalità. Se si immette **65**, viene selezionata una gamma di tonalità di colore correlate più ampia.
- 4 Fare clic sull'area del colore da selezionare.

Intorno all'intervallo di pixel selezionati appare un perimetro di selezione.



*Pixel selezionati con tolleranza inferiore (sopra), quindi con tolleranza superiore (sotto)*

**Per selezionare colori simili in tutto il documento:**

- 1 Selezionare un'area di colore con lo strumento Perimetro di selezione, Lazo o Bacchetta magica.
- 2 Scegliere Seleziona > Seleziona simile.

Uno o più perimetri selezionano tutte le aree contenenti la gamma selezionata di pixel, secondo le impostazioni Tolleranza correnti della finestra di ispezione Proprietà per lo strumento Bacchetta magica.

**Nota:** Per regolare la tolleranza per il comando Seleziona simili, scegliere lo strumento Bacchetta magica, quindi modificare l'impostazione Tolleranza della finestra di ispezione Proprietà prima di usare il comando.

## **Rimozione di un perimetro di selezione**

È possibile rimuovere un perimetro di selezione senza modificare il documento.

**Per rimuovere un perimetro di selezione, eseguire una delle seguenti procedure:**

- Disegnare un altro perimetro.
- Fare clic all'esterno della selezione corrente con lo strumento Perimetro di selezione o Lazo.
- Premere Esc.
- Scegliere Seleziona > Deseleziona.

## Regolazione di perimetri di selezione

Dopo aver selezionato i pixel con lo strumento Perimetro di selezione o Lazo, è possibile modificare o spostare un margine del perimetro senza interessare i pixel sottostanti. È possibile aggiungere o eliminare manualmente i pixel dal bordo del perimetro utilizzando i tasti di modifica.

È inoltre possibile espandere o comprimere il margine del perimetro di selezione di un valore specificato, selezionare un'area aggiuntiva di pixel intorno al perimetro di selezione esistente o attenuare il margine del perimetro di selezione.

## Spostamento di un perimetro di selezione

È possibile spostare un perimetro di selezione per collocarlo su un'altra area di pixel.

**Per spostare il perimetro di selezione, eseguire una delle seguenti azioni:**

- Trascinare il perimetro con lo strumento Perimetro di selezione o Lazo o Bacchetta magica.
- Avvalersi dei tasti freccia per spostare il perimetro di incrementi di 1 pixel.
- Premere il tasto Maiusc e utilizzare i tasti freccia per effettuare spostamenti per incrementi di 10 pixel.

## Regolazione di un perimetro di selezione con la barra spaziatrice

Mentre si disegna un perimetro di selezione è possibile regolarne il posizionamento premendo la barra spaziatrice.

**Per riposizionare una selezione con la barra spaziatrice:**

- 1 Iniziare a trascinare la selezione.
- 2 Senza rilasciare il pulsante del mouse, tenere premuta la barra spaziatrice.
- 3 Trascinare il perimetro di selezione in un'altra posizione dell'area di lavoro.
- 4 Tenendo sempre premuto il pulsante del mouse, rilasciare la barra spaziatrice.
- 5 Continuare a trascinare la selezione.

## Aggiunta di una selezione di pixel

Dopo aver disegnato un perimetro di selezione con un qualsiasi strumento di selezione bitmap, è possibile ampliare la selezione con lo stesso strumento o con un altro strumento di selezione bitmap.

**Per ampliare una selezione di pixel esistente:**

- 1 Scegliere uno strumento di selezione bitmap.
- 2 Tenere premuto il tasto Maiusc e disegnare altri perimetri di selezione.
- 3 Ripetere i passaggi 1 e 2 con uno strumento qualsiasi di selezione bitmap, per continuare ad ampliare la selezione.

I perimetri sovrapposti si uniscono a formare un perimetro contiguo.

## Sottrazione di pixel da una selezione

È possibile sottrarre pixel da una selezione, o ritagliare alcune parti di una selezione, definendo aree di pixel all'interno di un perimetro di selezione originale, che non faranno più parte della selezione stessa.

### Per sottrarre pixel da una selezione:

- Tenere premuto il tasto Alt (Windows) oppure Opzione (Macintosh) ed utilizzare uno strumento di selezione bitmap, per selezionare l'area da ritagliare.

## Creazione di un perimetro di selezione dall'intersezione di più perimetri

È possibile selezionare pixel all'interno di un perimetro esistente disegnando un altro perimetro che si sovrappone all'originale.


### Per selezionare un'area di pixel definita dall'intersezione di due perimetri:

- 1 Tenere premuta la combinazione di tasti Alt-Maiusc (Windows) o Opzione-Maiusc (Macintosh) durante la creazione di una nuova selezione di perimetro che si sovrapponga al bordo originale del perimetro.
- 2 Rilasciare il pulsante del mouse.  
Vengono selezionati solo i pixel che si trovano nell'area di intersezione tra i due perimetri.

## Uso di miniature e tasti di modifica per modificare selezioni di pixel

Con una bitmap selezionata, è possibile creare una selezione di pixel nella bitmap usando le opzioni Opacità o Maschera del pannello Livelli. Per ulteriori informazioni sull'uso del pannello Livelli, vedere [“Operazioni con i livelli” a pagina 133](#).

### Per creare o sostituire una selezione di pixel in una bitmap selezionata usando l'opacità di un oggetto:

- 1 Nel pannello Livelli, collocare il puntatore sulla miniatura dell'oggetto che si vuole usare per creare la selezione di pixel.
- 2 Tenere premuto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh).  
 Il puntatore si trasforma per indicare che si sta per selezionare un canale alfa, vale a dire l'area opaca dell'oggetto.
- 3 Fare clic sulla miniatura.  
Si viene a creare una nuova selezione di pixel nella bitmap selezionata.

### Per ampliare una selezione corrente di pixel:

- Fare clic premendo contemporaneamente Ctrl-Maiusc (Windows) o Comando-Maiusc (Macintosh) sulla miniatura di un oggetto nel pannello Livelli per aggiungere la forma della sua area opaca alla selezione corrente di pixel.

**Suggerimento:** Quando il puntatore è collocato sulla miniatura e si premono i tasti di modifica, la forma del cursore indica che si sta per ampliare una selezione di pixel corrente.

### Per ridurre una selezione corrente di pixel:



- Fare clic premendo contemporaneamente Ctrl-Maiusc (Windows) o Comando-Maiusc (Macintosh) sulla miniatura di un oggetto nel pannello Livelli per sottrarre la forma della sua area opaca alla selezione corrente di pixel.

**Suggerimento:** Quando il puntatore è collocato sulla miniatura e si premono i tasti di modifica, la forma del cursore indica che si stanno per sottrarre pixel da una selezione.

### Per creare una selezione di pixel dall'intersezione di oggetti sovrapposti in una bitmap selezionata:



- 1 Fare clic premendo contemporaneamente Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh) sulla miniatura di un oggetto per selezionare il suo canale alfa o area opaca.
- 2 Premere Ctrl-Maiusc-Alt (Windows) o Comando-Maiusc-Opzione (Macintosh) facendo clic su un altro oggetto.

Si crea nella bitmap selezionata una selezione di pixel dall'intersezione delle aree opache dei due oggetti sovrapposti.

**Suggerimento:** Quando il puntatore è collocato sulla miniatura e si premono i tasti di modifica, il puntatore indica che si sta per creare una selezione di pixel dall'intersezione delle aree opache dei due oggetti sovrapposti.

## Creazione di una selezione di pixel inversa

A partire da una selezione di pixel corrente, è possibile creare un'altra selezione di pixel che contenga tutti i pixel non correntemente selezionati. Questo metodo è utile, ad esempio, per selezionare e quindi cancellare tutti i pixel che circondano la selezione corrente.

### Per creare una selezione di pixel inversa:

- 1 Creare una selezione di pixel con uno degli strumenti di selezione bitmap.
- 2 Scegliere **Seleziona > Seleziona inverso**.

Tutti i pixel non contenuti nella selezione originale risultano ora selezionati.

## Sfumatura dei bordi di una selezione di pixel

La sfumatura crea un effetto di trasparenza per i pixel selezionati. Con il comando **Morbidezza** è possibile provare vari gradi di intensità di applicazione e visualizzarne i risultati prima di deselezionare i pixel. La morbidezza può essere applicata ad una selezione anche impostando un valore **Morbidezza** nella finestra di ispezione **Proprietà** prima di usare uno strumento di selezione bitmap. Per ulteriori informazioni, vedere [“Opzioni degli strumenti di selezione bitmap” a pagina 11](#).

### Per applicare l'effetto morbidezza ai bordi di una selezione di pixel:

- 1 Scegliere **Seleziona > Morbidezza**.
- 2 Immettere un valore nella finestra di dialogo **Morbidezza**.  
Il perimetro di selezione cambia dimensione per riflettere l'entità di morbidezza applicata.
- 3 Se necessario, cambiare il valore nella finestra di dialogo **Morbidezza** per regolare l'effetto.
- 4 Fare clic su **OK**.

**Suggerimento:** Per osservare l'aspetto della selezione senza i pixel circostanti, scegliere **Seleziona > Seleziona inverso** e premere **Canc**. Si può quindi usare il pannello **Cronologia** oppure **Modifica > Annulla** per riprovare.



## Espansione e contrazione di un perimetro

Dopo aver tracciato un perimetro di selezione pixel è possibile espandere o contrarre il margine del perimetro stesso.

### Per espandere il margine di un perimetro di selezione:

- 1 Dopo aver disegnato il perimetro, scegliere Seleziona > Espandi perimetro di selezione.
- 2 Immettere il numero dei pixel in base al quale espandere il margine del perimetro di selezione e fare clic su OK.

### Per contrarre il margine di un perimetro di selezione:

- 1 Dopo aver disegnato il perimetro, scegliere Seleziona > Contrai perimetro di selezione.
- 2 Immettere il numero dei pixel in base al quale contrarre il margine del perimetro di selezione e fare clic su OK.

## Selezione di un'area intorno a un perimetro di selezione preesistente

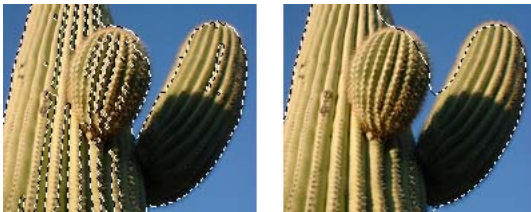
È consentito creare un perimetro di selezione aggiuntivo per racchiudere un perimetro preesistente ad una larghezza specificata. Ciò consente di creare effetti grafici speciali, ad esempio applicare morbidezza ai bordi di una selezione di pixel.

### Per selezionare un'area intorno a un perimetro di selezione preesistente:

- 1 Dopo aver disegnato il perimetro, scegliere Seleziona > Contorna perimetro di selezione.
- 2 Immettere la larghezza del perimetro da posizionare intorno al perimetro preesistente e fare clic su OK.

## Attenuazione del bordo di un perimetro di selezione

È possibile eliminare i pixel in eccesso lungo i bordi di una selezione di pixel. Ciò risulta utile se i pixel eccedenti appaiono lungo il bordo di una selezione di pixel o di un perimetro di selezione, dopo aver utilizzato uno strumento Bacchetta magica.



*Selezione di pixel prima e dopo l'attenuazione*

### Per attenuare il margine di un perimetro di selezione:

- 1 Scegliere Seleziona > Attenua perimetro di selezione.
- 2 Immettere un raggio campione per specificare il grado desiderato di attenuazione e fare clic su OK.

## Trasferimento di un perimetro di selezione

Un perimetro di selezione può essere spostato da un oggetto bitmap ad un altro sullo stesso livello o ad un altro oggetto su un livello diverso. Un perimetro di selezione può essere spostato anche su una maschera.

### Per trasferire un perimetro di selezione ad un altro oggetto bitmap:

- 1 Creare una selezione disegnando un perimetro.
- 2 Nel pannello Livelli, selezionare un oggetto bitmap diverso sullo stesso livello o un oggetto su un altro livello.

Il perimetro di selezione risulta trasferito su quell'oggetto.

**Nota:** Fireworks gestisce le maschere e gli oggetti mascherati come oggetti separati. Per ulteriori informazioni sulle maschere, vedere [“Applicazione di maschere alle immagini” a pagina 139](#).

## Salvataggio e ripristino di perimetri di selezione

È possibile salvare la grandezza, la forma e la posizione di una selezione per riapplicarla successivamente.

### Per salvare un perimetro di selezione:

- Scegliere Selezione > Salva selezione bitmap.

### Per ripristinare un perimetro di selezione:

- Scegliere Selezione > Ripristina selezione bitmap.

**Nota:** È possibile salvare solo una selezione per volta.

## Creazione e spostamento di una selezione di pixel mobile

Quando si trascina un perimetro di selezione in una nuova posizione, è il perimetro stesso che viene spostato. Se si desidera spostare, modificare, tagliare o copiare una selezione di pixel, occorre prima trasformare i pixel in una selezione mobile.

### Per creare una selezione mobile di pixel:

- 1 Creare una selezione di pixel con uno degli strumenti di selezione bitmap.
- 2 Eseguire una delle seguenti procedure:
  - Tenere premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh) e trascinare la selezione con uno degli strumenti della sezione Bitmap del pannello Strumenti.
  - Scegliere lo strumento Puntatore e trascinare la selezione.

### Per spostare una selezione mobile, eseguire una delle seguenti procedure:

- Trascinare la selezione mobile con lo strumento Puntatore o altro strumento di selezione bitmap.
- Se è attivo uno strumento non di selezione, tenere premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh) e trascinare la selezione mobile.
- Usare i tasti freccia oppure il tasto Maiusc contemporaneamente ai tasti freccia.

Quando si deseleziona la selezione mobile o si sceglie un altro strumento vettore e Web, la selezione mobile diventa parte dell'oggetto bitmap corrente.

## Inserimento di una nuova bitmap mediante la funzione taglio o copia

Tagliando o copiando i pixel selezionati è possibile inserire una nuova bitmap formata da una selezione di pixel nel livello corrente di un documento.

### **Per inserire una nuova bitmap, tagliando e copiando una selezione di pixel:**

- 1 Selezionare un'area di pixel con uno strumento di selezione pixel.
- 2 Scegliere Modifica > Inserisci > Bitmap tramite Taglia.

Un nuovo oggetto bitmap formato dalla selezione di pixel viene creato nel livello corrente, e i pixel selezionati vengono rimossi dall'oggetto bitmap originale. Nel pannello Livelli compare una miniatura della nuova bitmap nel livello corrente, sopra l'oggetto dal quale è stata ritagliata.

### **Per inserire una nuova bitmap copiando e incollando una selezione di pixel:**

- 1 Selezionare un'area di pixel con uno strumento di selezione pixel.
- 2 Scegliere Modifica > Inserisci > Bitmap tramite Copia.

Un nuovo oggetto bitmap formato dalla selezione di pixel viene creato nel livello corrente e i pixel selezionati rimangono nell'oggetto bitmap originale. Nel pannello Livelli, compare una miniatura della nuova bitmap nel livello corrente, sopra l'oggetto dal quale è stata copiata.

## Modifica di oggetti selezionati

Fireworks consente di modificare gli oggetti selezionati in molti modi: gli oggetti possono essere spostati nell'area di lavoro o da un'applicazione a un'altra, possono essere duplicati con i comandi Clona e Duplica oppure possono essere rimossi dallo spazio di lavoro.

### **Per spostare una selezione, eseguire una delle seguenti procedure:**

- Trascinare la selezione con lo strumento Puntatore, Sottoselezione o Seleziona dietro.
- Premere un tasto freccia per spostare la selezione in incrementi di 1 pixel.
- Tenere premuto il tasto Maiusc e uno dei tasti freccia per spostare la selezione in incrementi di 10 pixel.
- Nella finestra di ispezione Proprietà, immettere le coordinate X e Y della posizione dell'angolo superiore sinistro della selezione.
- Immettere le coordinate X e Y dell'oggetto nel pannello Informazioni. Se le caselle X e Y non sono visibili, trascinare il bordo inferiore del pannello.

### **Per spostare o copiare gli oggetti selezionati incollando:**

- 1 Selezionare uno o più oggetti.
- 2 Scegliere Modifica > Taglia oppure Modifica > Copia.
- 3 Scegliere Modifica > Incolla.

### **Per duplicare uno o più oggetti selezionati:**

- Scegliere Modifica > Duplica

Ripetendo il comando, i duplicati dell'oggetto selezionato appaiono in una disposizione a cascata dall'originale, a 10 pixel di distanza, in basso e a destra del duplicato precedente. L'ultimo oggetto duplicato diventa l'oggetto selezionato.

**Nota:** I comandi Duplica e Clona non possono essere usati con selezioni di bitmap. Utilizzare lo strumento Sottoselezione o Timbro di gomma per duplicare le aree di un'immagine bitmap. Per ulteriori informazioni sull'uso dello strumento Sottoselezione, vedere le procedure seguenti. Per ulteriori informazioni sull'uso dello strumento Timbro di gomma, vedere ["Ritocco delle bitmap" a pagina 34](#).

**Per duplicare un oggetto selezionato mediante trascinamento:**

- Trascinare l'oggetto premendo Alt (Windows) o Opzione (Macintosh) con lo strumento Puntatore.

**Per duplicare una selezione di pixel, eseguire una delle seguenti procedure:**

- Trascinare la selezione di pixel con lo strumento Sottoselezione.
- Trascinare l'oggetto premendo Alt (Windows) o Opzione (Macintosh) con lo strumento Puntatore.

**Per clonare una selezione:**

- Scegliere Modifica > Clona.

Il clone della selezione viene impilato esattamente davanti all'originale e diventa l'oggetto selezionato.

**Nota:** Per allontanare dall'originale di un pixel alla volta un clone selezionato, utilizzare i tasti freccia oppure i tasti freccia contemporaneamente al tasto Maiusc. Questa soluzione risulta particolarmente utile per mantenere distanze specifiche tra cloni o garantire l'allineamento orizzontale e verticale dei cloni.

**Per eliminare oggetti selezionati, eseguire una delle seguenti procedure:**

- Premere Canc o Backspace.
- Scegliere Modifica > Cancella
- Scegliere Modifica > Taglia.
- Fare clic col pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sull'oggetto e scegliere Modifica > Taglia dal menu di collegamento.

**Per annullare o deselezionare una selezione, eseguire una delle seguenti procedure:**

- Scegliere Seleziona > Deseleziona.
- Se si sta usando lo strumento Perimetro di selezione, Perimetro di selezione ovale o Lazo, fare clic in un punto dell'immagine all'esterno dell'area selezionata.
- Premere Esc.

## Trasformazione e distorsione di oggetti selezionati e di selezioni

È possibile trasformare un oggetto selezionato o un gruppo o una selezione di pixel con gli strumenti e i comandi menu Scala, Inclina e Distorci:



La funzione Scala allarga o riduce l'oggetto.



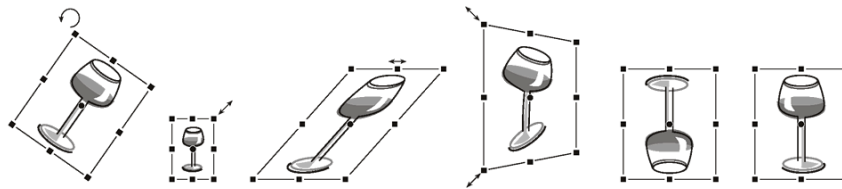
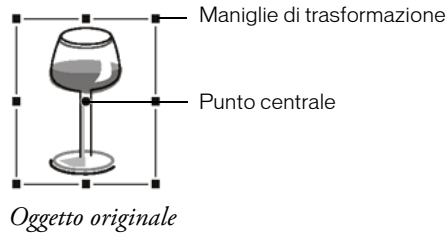
La funzione Inclina trasforma l'oggetto inclinandolo lungo un asse specificato.



La funzione Distorci sposta i lati o gli angoli di un oggetto nella direzione nella quale si trascina una maniglia di selezione mentre lo strumento è attivo. Questa funzione è particolarmente utile in una creazione dall'aspetto tridimensionale.

---

Scegliendo qualsiasi strumento o comando di menu di trasformazione vengono visualizzate le maniglie di trasformazione attorno agli oggetti selezionati.



*Oggetto ruotato, scalato, inclinato, distorto e riflesso in verticale o in orizzontale*

#### **Per modificare gli oggetti selezionati utilizzando le maniglie di trasformazione:**

- 1 Scegliere uno strumento di trasformazione.  
Non appena lo si sposta, il puntatore cambierà forma, indicando l'attività di trasformazione disponibile.
- 2 Per trasformare gli oggetti, eseguire una delle seguenti procedure:
  - Posizionare il puntatore vicino ad un punto d'angolo quindi trascinare per ruotare.
  - Trascinare una maniglia di trasformazione per trasformare l'oggetto in base allo strumento di trasformazione attivo.
- 3 Fare doppio clic all'interno della finestra oppure premere Invio per applicare le modifiche.

### **Ridimensionamento (scalatura) di oggetti**

La scalatura allarga o riduce l'oggetto in senso orizzontale, verticale o in entrambe le direzioni.

#### **Per scalare un oggetto selezionato:**



- 1 Eseguire una delle seguenti azioni per visualizzare le maniglie di trasformazione:
  - Scegliere lo strumento Scala.
  - Scegliere **Elabora > Trasformazione > Scala**.
- 2 Trascinare le maniglie di trasformazione:
  - Per scalare l'oggetto sia in orizzontale che in verticale, trascinare una delle maniglie d'angolo. Durante la scalatura, le proporzioni sono vincolate se si preme il tasto Maiusc.
  - Per scalare l'oggetto orizzontalmente o verticalmente, trascinare una maniglia laterale.
  - Per scalare l'oggetto dal centro, trascinare qualunque maniglia tenendo premuto Alt.

**Nota:** È possibile ridimensionare gli oggetti selezionati anche immettendo le dimensioni nella finestra di ispezione Proprietà. Per ulteriori informazioni, vedere ["Trasformazione numerica degli oggetti" a pagina 23](#).

## Rotazione degli oggetti

Questa operazione permette di ruotare l'oggetto attorno al suo punto centrale. È possibile ruotare l'oggetto impostando un angolo predefinito oppure posizionando il puntatore fuori dalle maniglie di trasformazione dell'oggetto per visualizzare il cursore di rotazione prima di effettuare il trascinamento.

**Nota:** È inoltre possibile ruotare l'area di lavoro. Per ulteriori informazioni, vedere la guida in linea di Fireworks.

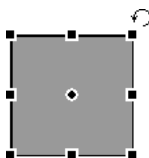
### Per ruotare l'oggetto selezionato di 90 o 180 gradi:

- Scegliere **Elabora > Trasformazione**, quindi selezionare un comando di rotazione dal sottomenu.

### Per ruotare l'oggetto selezionato mediante trascinamento:



- 1 Scegliere uno strumento di trasformazione qualsiasi.
- 2 Spostare il puntatore fuori dall'oggetto fino a che non compare il cursore di rotazione.



- 3 Trascinare per ruotare l'oggetto.

**Suggerimento:** Per vincolare la rotazione a incrementi di 15 gradi rispetto all'orizzonte, tenere premuto il tasto **Maiusc** e trascinare il puntatore.

- 4 Fare doppio clic all'interno della finestra oppure premere **Invio** per applicare le modifiche.

### Per riposizionare l'asse di rotazione:

- Trascinare il punto centrale allontanandolo dal centro.

### Per ripristinare l'asse di rotazione al centro della selezione, eseguire una delle seguenti procedure:

- Fare doppio clic sul punto centrale.
- Premere **Esc** per deselezionare l'oggetto, quindi selezionarlo di nuovo.

## Riflessione degli oggetti

È possibile riflettere l'oggetto sul suo asse verticale od orizzontale senza spostarne la posizione relativa nell'area di lavoro.

### Per riflettere un oggetto selezionato:

- Scegliere **Elabora > Trasformazione > Rifletti in orizzontale** o **Rifletti in verticale**.

## Inclinazione di oggetti

Questa funzione trasforma l'oggetto inclinandolo lungo il suo asse orizzontale, verticale o lungo entrambi gli assi.

### Per inclinare un oggetto selezionato:

- 1 Eseguire una delle seguenti azioni per visualizzare le maniglie di trasformazione:



- Scegliere lo strumento Inclina.
- Scegliere Elaborà > Trasformazione > Inclina.

- 2 Trascinare una maniglia per inclinare l'oggetto.
- 3 Fare doppio clic all'interno della finestra oppure premere Invio per rimuovere le maniglie di trasformazione.

### Per ottenere l'illusione della prospettiva:

- Trascinare un punto d'angolo.

## Distorsione degli oggetti

È possibile modificare la forma e le proporzioni di un oggetto trascinandone una maniglia di selezione con lo strumento Distorci.

### Per distorcere l'oggetto selezionato:

- 1 Eseguire una delle seguenti azioni per visualizzare le maniglie di trasformazione:



- Scegliere lo strumento Distorci.
- Scegliere Elaborà > Trasformazione > Distorci.

- 2 Trascinare una maniglia per distorcere l'oggetto.
- 3 Fare doppio clic all'interno della finestra oppure premere Invio per applicare le modifiche.

## Trasformazione numerica degli oggetti

Anzichè scalare, ridimensionare o ruotare l'oggetto è possibile intervenire specificando valori definiti.

### Per ridimensionare gli oggetti tramite la finestra di ispezione Proprietà o il pannello Informazioni:

- Inserire nuovi valori di larghezza (L) o altezza (A).

**Nota:** Se le caselle (L) e (A) non sono visibili nella finestra di ispezione Proprietà, fare clic sulla freccia di espansione per visualizzare tutte le proprietà.

### Per scalare o ruotare gli oggetti selezionati con Trasformazione numerica:

- 1 Scegliere Elaborà>Trasformazione > Trasformazione numerica.  
Si aprirà la finestra di dialogo Trasformazione numerica.
- 2 Dal menu a comparsa, scegliere il tipo di trasformazione da eseguire sulla selezione corrente: Scala, Ridimensiona o Ruota.
- 3 Scegliere Vincola proporzioni per mantenere lo stesso rapporto tra le dimensioni orizzontale e verticale del documento o ridimensionare una selezione.
- 4 Scegliere Scala attributi per trasformare riempimento, tratto ed effetto dell'oggetto assieme all'oggetto stesso.

- 5 Deselezionare Scala attributi per trasformare il solo tracciato.
- 6 Immettere i valori numerici per trasformare la selezione e fare clic su OK.

## Visualizzazione delle informazioni di trasformazione nel pannello Info

Il pannello Informazioni permette di visualizzare le informazioni sulle trasformazioni numeriche per l'oggetto attualmente selezionato. L'informazione viene aggiornata mentre si modifica l'oggetto.

- Per le operazioni di scalatura e trasformazione libera, il pannello Info mostra la larghezza (L) e l'altezza (A) dell'oggetto originale prima della trasformazione e la percentuale di aumento o diminuzione in larghezza e in altezza durante la trasformazione.
- Per le operazioni di inclinazione e distorsione, il pannello Info mostra l'angolo di inclinazione in incrementi di 1 grado e le coordinate X e Y del puntatore durante la trasformazione.

**Per visualizzare le informazioni durante la trasformazione della selezione:**

- Scegliere Finestra > Informazioni.

## Organizzazione degli oggetti

Quando si interviene su più oggetti all'interno di un unico documento, si possono utilizzare diverse tecniche per organizzare il documento stesso:

- Si possono raggruppare i singoli oggetti per gestirli come se si trattasse di un oggetto unico oppure proteggere la relazione di ciascun oggetto con gli altri all'interno del gruppo.
- È possibile disporre gli oggetti dietro o davanti ad altri oggetti. La modalità di organizzazione degli oggetti è definita *ordine di impilamento*.
- È possibile allineare gli oggetti a una zona dell'area di lavoro oppure all'asse verticale o orizzontale.

## Raggruppamento degli oggetti

È possibile raggruppare i singoli oggetti selezionati, poi gestirli come se si trattasse di un unico oggetto. Ad esempio, dopo aver disegnato i petali di un fiore sotto forma di oggetti singoli, si potrà raggrupparli per selezionare e spostare l'intero fiore come se si trattasse di un unico oggetto.

I gruppi si possono modificare senza doverli separare. È possibile selezionare per la modifica un singolo oggetto in un gruppo senza separare gli oggetti. Gli oggetti del gruppo si possono separare in qualsiasi momento.

**Per raggruppare due o più oggetti selezionati:**

- Scegliere **Elabora > Raggruppa**.

**Per separare gli oggetti selezionati:**

- Scegliere **Elabora > Separa**.



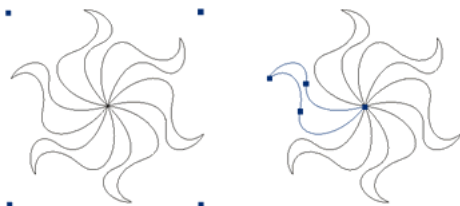
## Selezione degli oggetti all'interno dei gruppi

Per intervenire sui singoli oggetti di un gruppo, è possibile separare gli oggetti oppure avvalersi dello strumento Sottoselezione per selezionare solo gli oggetti da modificare, lasciando intatto il gruppo.



*Strumento Sottoselezione*

Modificando gli attributi di un oggetto sottoselezionato è solo quest'ultimo a subire variazioni, mentre il resto del gruppo rimarrà inalterato. Spostando su un altro livello un oggetto sottoselezionato sarà possibile eliminarlo dal gruppo originale.



*Sottoselezione di un oggetto all'interno del gruppo*

### **Per selezionare un oggetto all'interno di un gruppo:**

- Scegliere lo strumento Sottoselezione e fare clic sull'oggetto oppure trascinare attorno ad esso un'area di selezione. Per aggiungere oggetti alla selezione o per rimuoverli dalla selezione, tenere premuto il tasto Maiusc mentre si fa clic.

### **Per selezionare il gruppo contenente un oggetto sottoselezionato eseguire una delle seguenti azioni:**

- Fare clic col pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Controllo (Macintosh) in qualsiasi punto del gruppo e scegliere **Selezione > Superselezione** dal menu di scelta rapida.
- Scegliere **Selezione > Superselezione**.

### **Per selezionare tutti gli oggetti all'interno del gruppo selezionato:**

- Fare clic col pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Controllo (Macintosh) in qualsiasi punto del gruppo e scegliere **Selezione > Sottoselezione** dal menu di scelta rapida.
- Scegliere **Selezione > Sottoselezione**.

## Impilamento degli oggetti

All'interno del livello, Fireworks impila gli oggetti sulla base dell'ordine di creazione degli stessi, collocando in cima quello creato più di recente. L'ordine di impilamento degli oggetti determina come compariranno quando sono sovrapposti.

Anche i livelli incidono sull'ordine di impilamento. Ad esempio, se un documento dispone di due livelli, denominati Livello 1 e Livello 2, e Livello 1 è elencato sotto al Livello 2 nel pannello Livelli, tutti gli elementi sul Livello 2 compaiono davanti a tutti gli elementi sul Livello 1. Per modificare l'ordine dei livelli, trascinare il livello nel pannello Livelli in una nuova posizione. Per ulteriori informazioni, vedere [“Organizzazione dei livelli” a pagina 136](#).

**Per modificare l'ordine di impilamento di un oggetto o un gruppo selezionato all'interno di un livello:**

- Scegliere **Elabora > Disponi > In primo piano** o **Porta sullo sfondo** per spostare l'oggetto o il gruppo di oggetti in cima o in fondo all'ordine di impilamento.
- Scegliere **Elabora > Disponi > Porta avanti** o **Sposta dietro** per spostare l'oggetto o il gruppo di una posizione verso l'alto o verso il basso nell'ordine di impilamento.

Se è stato selezionato più di un oggetto o un gruppo, gli oggetti verranno spostati davanti o dietro a tutti gli oggetti non selezionati, mantenendo però il loro ordine reciproco.

## Allineamento degli oggetti

I comandi di allineamento del menu **Elabora** permettono di allineare gli oggetti selezionati lungo l'asse orizzontale o verticale:

È possibile **allineare gli oggetti** lungo un asse orizzontale o verticale.

È possibile **allineare gli oggetti selezionati** verticalmente lungo il bordo destro, al centro o lungo il bordo sinistro, oppure orizzontalmente lungo il bordo superiore, al centro o lungo il bordo inferiore.

**Nota:** I bordi sono determinati dalle caselle che racchiudono ogni oggetto selezionato.

È possibile **distribuire gli oggetti selezionati** in modo che i loro centri o bordi abbiano una spaziatura uniforme.

Agli oggetti selezionati si possono applicare uno o più comandi di allineamento.

**Per allineare oggetti selezionati, eseguire una delle seguenti procedure:**

- Scegliere **Elabora > Allinea > A sinistra** per allineare gli oggetti all'oggetto selezionato che si trova più a sinistra.
- Scegliere **Elabora > Allinea > Centrato verticale** per allineare i punti centrali degli oggetti lungo l'asse verticale.
- Scegliere **Elabora > Allinea > A destra** per allineare gli oggetti all'oggetto selezionato che si trova più a destra.
- Scegliere **Elabora > Allinea > In alto** per allineare gli oggetti all'oggetto selezionato che si trova più in alto.
- Scegliere **Elabora > Allinea > Centrato orizzontale** per allineare i punti centrali degli oggetti lungo l'asse orizzontale.
- Scegliere **Elabora > Allinea > In basso** per allineare gli oggetti all'oggetto selezionato che si trova più in basso.

**Per distribuire uniformemente le larghezze o le altezze di tre o più oggetti selezionati:**

- Scegliere **Elabora > Allinea > Distribuisci in larghezza** o **Elabora > Allinea > Distribuisci in altezza**.

## **Disposizione degli oggetti tra i livelli**

Il pannello **Livelli** offre un'ulteriore dimensione di controllo a fini organizzativi. È possibile spostare gli oggetti selezionati da un livello a un altro trascinando la miniatura dell'oggetto o l'indicatore blu di selezione nel pannello **Livello** su un altro livello. Per ulteriori informazioni, vedere [“Organizzazione dei livelli” a pagina 136](#).



# CAPITOLO 2

## Operazioni con le bitmap

Le immagini bitmap sono elementi grafici composti da piccoli quadrati colorati denominati pixel, che si combinano come le tessere di un mosaico per creare un'immagine. Tra gli esempi di elementi grafici bitmap vi sono le fotografie, le immagini scansionate e le immagini create da programmi di grafica pittorica. Talvolta queste immagini sono definite *immagini rasterizzate*.

Macromedia Fireworks MX 2004 combina le funzioni delle applicazioni di fotoritocco, creazione di grafica vettoriale e grafica pittorica. È possibile creare immagini bitmap disegnando e pitturando con strumenti bitmap, convertendo oggetti vettoriali in immagini bitmap, oppure aprendo o importando immagini.

Fireworks dispone di una serie di potenti effetti dal vivo per la regolazione della tonalità e del colore, nonché numerosi modi per ritoccare le immagini bitmap, tra cui il ritaglio, la morbidezza e la duplicazione o la clonazione delle immagini. Inoltre, Fireworks offre tutta una serie di strumenti per il ritocco delle immagini, quali Sfocatura, Precisione, Schiarisci, Scurisci e Sfumatura.

Per ulteriori informazioni sui metodi di selezione e trasformazione di immagini e aree di pixel, vedere la guida di Fireworks.

### Operazioni con le bitmap

La sezione Bitmap del pannello Strumenti contiene gli strumenti di selezione e modifica delle bitmap. Per modificare i pixel di una bitmap nel documento, è possibile scegliere uno strumento nella sezione Bitmap. A differenza delle versioni precedenti di Fireworks, non occorre passare volutamente da modalità bitmap a modalità vettoriale e viceversa, ma è possibile lavorare contemporaneamente con bitmap, oggetti vettoriali e testo. Il passaggio alla modalità appropriata è un'operazione semplice come scegliere uno strumento vettore o bitmap nel pannello Strumenti.

**Nota:** Nelle versioni precedenti di Fireworks veniva visualizzato un margine striato intorno all'area di lavoro per indicare che il programma si trova in modalità bitmap. Se si desidera che il margine striato venga visualizzato anche nella versione corrente di Fireworks, scegliere Opzioni bitmap > Visualizza margine striato nella categoria Modifica della finestra di dialogo Preferenze.

## Creazione degli oggetti bitmap

Per creare elementi grafici bitmap è possibile utilizzare gli strumenti di disegno e pittura bitmap di Fireworks, tagliare o copiare e incollare le selezioni di pixel oppure convertire un'immagine vettoriale in un oggetto bitmap. Un altro metodo per creare un oggetto bitmap consiste nell'inserire nel documento un'immagine bitmap vuota e quindi disegnarla, dipingerla o riempirla.

Quando si crea un oggetto bitmap nuovo, esso viene aggiunto al livello corrente. Nel pannello Livelli con i livelli espansi, è possibile vedere una miniatura e un nome per ciascun oggetto bitmap sotto al livello su cui esso risiede. Mentre in alcune applicazioni bitmap ogni bitmap è considerata un livello, in Fireworks le bitmap, gli oggetti vettoriali e il testo sono organizzati come oggetti separati che risiedono sui vari livelli. Per ulteriori informazioni, vedere [“Operazioni con i livelli” a pagina 133](#).

### Per creare un nuovo oggetto bitmap:

- 1 Scegliere lo strumento Pennello o Matita nella sezione Bitmap del pannello Strumenti.
- 2 Dipingere o disegnare con lo strumento Pennello o Matita per creare oggetti bitmap nell'area di lavoro.

Viene aggiunto un nuovo oggetto bitmap al livello corrente nel pannello Livelli. Per ulteriori informazioni sull'uso degli strumenti Pennello e Matita, vedere [“Disegno, grafica pittorica e modifica di oggetti bitmap” a pagina 31](#).

È possibile creare una nuova bitmap vuota e quindi disegnare o dipingere pixel al suo interno.

### Per creare un oggetto bitmap vuoto, eseguire una delle seguenti procedure:



- Fare clic sul pulsante Nuova immagine bitmap nel pannello Livelli.
- Scegliere Modifica > Inserisci > Bitmap vuota.
- Disegnare un perimetro di selezione, iniziando in un'area vuota dell'area di lavoro, quindi riempirlo. Per ulteriori informazioni, vedere [“Creazione di perimetri di selezione pixel” a pagina 11](#).

Viene aggiunta una bitmap vuota al livello corrente nel pannello Livelli. Se la bitmap vuota viene deselezionata prima che i pixel siano stati disegnati, importati o collocati su di essa, l'oggetto bitmap vuoto scompare automaticamente dal pannello Livelli e dal documento.

### Per tagliare o copiare pixel e incollarli come nuovo oggetto bitmap:

- 1 Effettuare una selezione di pixel utilizzando gli strumenti Perimetro di selezione, Lazo o Bacchetta magica.  
Per ulteriori informazioni, vedere [“Selezione di pixel” a pagina 10](#).
- 2 Eseguire una delle seguenti procedure:
  - Scegliere Modifica > Taglia, quindi Modifica > Incolla.
  - Scegliere Modifica > Copia, quindi Modifica > Incolla.
  - Scegliere Modifica > Inserisci > Bitmap tramite Copia per copiare la selezione corrente su una nuova bitmap.
  - Scegliere Modifica > Inserisci > Bitmap tramite Taglia per tagliare la selezione corrente che si desidera collocare su una nuova bitmap.

La selezione appare nel pannello Livelli come un oggetto sul livello corrente.

**Nota:** È anche possibile fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) su un perimetro di selezione pixel e scegliere l'opzione di taglio o copia nel menu contestuale. Per ulteriori informazioni sulle opzioni Bitmap tramite Taglia e Bitmap tramite Copia, vedere ["Inserimento di una nuova bitmap mediante la funzione taglio o copia" a pagina 19](#).

**Per convertire gli oggetti vettoriali selezionati in un'immagine bitmap, eseguire una delle seguenti operazioni:**

- Scegliere **Elabora > Appiattisci selezione**.
- Scegliere **Appiattisci selezione** nel menu **Opzioni** del pannello **Livelli**.

La conversione degli oggetti vettoriali in un'immagine bitmap è un'operazione irreversibile, a meno che al termine non risultino disponibili l'opzione **Modifica > Annulla** o la funzione di annullamento dell'azione nel pannello **Cronologia**. Le immagini bitmap non possono essere convertite in oggetti vettoriali.

## Disegno, grafica pittorica e modifica di oggetti bitmap

La sezione **Bitmap** del pannello **Strumenti** contiene gli strumenti per la selezione, il disegno, la grafica pittorica e la manipolazione dei pixel in un'immagine bitmap.

### Disegno di oggetti bitmap

È possibile utilizzare lo strumento **Matita** per disegnare linee da 1 pixel a mano libera o vincolate, nello stesso modo in cui si utilizza una vera matita, a mano libera o con un righello, per disegnare linee dai bordi ben marcati. Inoltre, dopo aver ingrandito un'immagine bitmap, è possibile servirsi dello strumento **Matita** per modificarne i singoli pixel.

**Per disegnare un oggetto con lo strumento Matita:**



- 1 Scegliere lo strumento **Matita**.
- 2 Impostare le opzioni dello strumento nella finestra di ispezione **Proprietà**:

**Antialiasing** attenua i bordi delle linee disegnate.

**Cancellazione automatica** utilizza il colore di riempimento quando si fa clic con lo strumento **Matita** sul colore del tratto.

**Conserva trasparenza** fa sì che lo strumento **Matita** disegni solo all'interno dei pixel esistenti e non sulle aree trasparenti dell'immagine.

- 3 Trascinare per disegnare. Per vincolare il tracciato a una linea orizzontale, verticale o diagonale, tenere premuto il tasto **Maiusc** durante il trascinamento.

### Pittura di oggetti bitmap

È possibile utilizzare lo strumento **Pennello** per dipingere un tratto utilizzando il colore della vaschetta **Colore tratto**, oppure utilizzare lo strumento **Secchio di vernice** per sostituire il colore dei pixel selezionati con quello della vaschetta **Colore di riempimento**. Con lo strumento **Sfumatura**, è possibile riempire gli oggetti bitmap o vettoriali con una combinazione di colori in motivi regolabili.

### Per pitturare un oggetto con lo strumento Pennello:



- 1 Scegliere lo strumento Pennello.
- 2 Impostare gli attributi di tratto nella finestra di ispezione Proprietà.
- 3 Trascinare per pitturare.

Per ulteriori informazioni su come impostare le opzioni dello strumento Pennello, vedere [“Operazioni con i tratti” a pagina 110.](#)

### Per sostituire il colore dei pixel con il colore della vaschetta Colore di riempimento:



- 1 Scegliere lo strumento Secchio di vernice.
- 2 Scegliere un colore nella vaschetta Colore di riempimento.
- 3 Impostare il valore di tolleranza nella finestra di ispezione Proprietà.

**Nota:** La tolleranza determina la somiglianza di colore che i pixel devono avere per poter essere riempiti. Un basso valore di tolleranza consente di riempire i pixel con valori di colore simili a quelli del pixel su cui si fa clic. Un elevato valore di tolleranza consente di riempire i pixel con una serie più ampia di valori di colore.

- 4 Fare clic sull'immagine.  
Tutti i pixel compresi nell'intervallo di tolleranza assumono il colore di riempimento.

### Per applicare un riempimento sfumato a una selezione di pixel:



- 1 Effettuare la selezione.
- 2 Scegliere lo strumento Sfumatura.
- 3 Impostare gli attributi di riempimento nella finestra di ispezione Proprietà.
- 4 Fare clic sulla selezione di pixel per applicare il riempimento.

Gli strumenti Secchio di vernice e Sfumatura possono riempire anche gli oggetti vettoriali selezionati. Per ulteriori informazioni sulle operazioni di creazione, applicazione e modifica dei riempimenti sfumati, vedere [“Operazioni con i riempimenti” a pagina 114.](#)

## Campionamento di un colore da utilizzare come colore di tratto o riempimento

Lo strumento Contagocce consente di campionare il colore da un'immagine per definire un nuovo colore di tratto o riempimento. È possibile campionare il colore di un singolo pixel, di una media di valori di colore compresa entro un'area di pixel di 3 x 3 o di una media di valori di colore compresa entro un'area di pixel di 5 x 5.

### Per campionare un colore di tratto o riempimento:

- 1 Se l'attributo corretto non è già attivo, eseguire una delle seguenti procedure:
  - Nel pannello Strumenti, fare clic sull'icona Tratto accanto alla vaschetta Colore tratto per attivare questo attributo.
  - Nel pannello Strumenti, fare clic sull'icona Riempimento accanto alla vaschetta Colore di riempimento per attivare questo attributo.

**Nota:** Non fare clic sulla vaschetta colore, perché in tal caso il puntatore Contagocce che viene visualizzato non è lo strumento Contagocce. Per ulteriori informazioni sul puntatore Contagocce della vaschetta colore, vedere [“Campionatura di colori da una finestra a comparsa colori” a pagina 109.](#)

- 2 Aprire un documento di Fireworks o un file apribile con Fireworks. Per ulteriori informazioni, vedere [Capitolo 9, “Porzioni, rollover e punti attivi,” a pagina 175.](#)





- 3 Scegliere lo strumento Contagocce nella sezione Bitmap del pannello Strumenti. Impostare il campione di Media colori nella finestra di ispezione Proprietà:
  - 1 pixel** crea un colore di tratto o riempimento a partire da un solo pixel.
  - 3 x 3 pixel** crea un colore di tratto o riempimento a partire dai valori colore medi di un'area di 3 x 3 pixel.
  - 5 x 5 pixel** crea un colore di tratto o riempimento a partire dai valori colore medi di un'area di 5 x 5 pixel.
- 4 Fare clic sullo strumento Contagocce in un punto qualsiasi del documento.

Viene visualizzato il colore campionato in tutte le vaschette Colore tratto o Colore riempimento di Fireworks.

## Cancellazione degli oggetti bitmap

Lo strumento Gomma consente di cancellare i pixel. Per impostazione predefinita, il puntatore dello strumento Gomma ha le dimensioni della gomma corrente, ma è possibile modificarne sia le dimensioni che l'aspetto nella finestra di dialogo Preferenze. Per ulteriori informazioni, vedere ["Preferenze di modifica" a pagina 298](#).



*Strumento Gomma*

### Per cancellare un oggetto bitmap selezionato o una selezione di pixel:

- 1 Scegliere lo strumento Gomma.
- 2 Nella finestra di ispezione Proprietà, scegliere la forma di gomma rotonda o quadrata.
- 3 Trascinare il dispositivo di scorrimento Bordo per impostare la morbidezza del bordo della gomma.
- 4 Trascinare il dispositivo di scorrimento Dimensioni per impostare le dimensioni della gomma.
- 5 Trascinare il dispositivo di scorrimento Opacità gomma per impostare il grado di opacità.
- 6 Trascinare lo strumento Gomma sui pixel da cancellare.

## Ammorbidimento delle selezioni di pixel

L'operazione di ammorbidimento provoca la sfocatura dei bordi di una selezione di pixel e facilita la fusione di un'area selezionata con i pixel circostanti. Questa funzione è particolarmente utile quando si copia una selezione e la si incolla su un altro sfondo.



**Per sfumare i bordi di una selezione di pixel mentre si effettua la selezione:**

- 1 Scegliere uno strumento di selezione bitmap nel pannello Strumenti.
- 2 Scegliere Morbidezza nel menu a comparsa Bordo della finestra di ispezione Proprietà.
- 3 Trascinare il dispositivo di scorrimento per impostare il numero di pixel che si desidera sfumare lungo il bordo della selezione.
- 4 Effettuare una selezione.

**Per sfumare i bordi di una selezione di pixel dalla barra dei menu:**

- 1 Scegliere Selezione > Morbidezza.
- 2 Digitare un valore nella finestra di dialogo Selezione morbidezza per impostare il raggio di morbidezza e fare clic su OK.

Il valore del raggio determina il numero di pixel soggetti alla sfumatura su ogni lato del margine di selezione.

## Ritocco delle bitmap

Fireworks offre un'ampia serie di strumenti per agevolare le operazioni di ritocco delle immagini. È possibile modificare le dimensioni di un'immagine, renderla più o meno nitida oppure copiare e "riprodurre con il timbro" una parte dell'immagine in un'altra area.



Lo strumento Timbro di gomma consente di copiare o clonare l'area di un'immagine in un'altra.



Lo strumento Sfocatura riduce il fuoco delle aree selezionate di un'immagine.



Lo strumento Sfumatura consente di prelevare un colore e di sfumarlo nella direzione di trascinamento all'interno di un'immagine.



Lo strumento Precisione aumenta la nitidezza delle aree di un'immagine.



Lo strumento Schiarisci schiarisce parti di un'immagine.



Lo strumento Scurisci scurisce parti di un'immagine.



Lo strumento Rimuovi occhi rossi riduce l'effetto occhi rossi nelle fotografie.



Lo strumento Sostituisci colore sostituisce un colore ricoprendolo con un altro.

---

## Clonazione di pixel

Lo strumento Timbro di gomma clona un'area di un'immagine bitmap per poterla riprodurre in un altro punto dell'immagine. La clonazione dei pixel risulta particolarmente utile se si desidera ripristinare una fotografia graffiata o togliere l'opacità da un'immagine; è possibile copiare un'area di pixel di una foto e sostituire il punto graffiato o opaco con l'area clonata.

### Per clonare delle porzioni di un'immagine bitmap:

- 1 Scegliere lo strumento Timbro di gomma.
- 2 Fare clic su un'area per designarla come sorgente o area che si desidera clonare.

Il puntatore di campionamento assume la forma di puntatore a croce.

**Nota:** Per designare un'area diversa di pixel da clonare, fare clic tenendo premuto Alt (Windows) oppure Opzione (Macintosh) su un'area di pixel diversa per designarla come sorgente.

- 3 Spostarsi su un'altra parte dell'immagine e trascinare il puntatore.

Verranno visualizzati due puntatori. Il primo, che rappresenta l'area sorgente, ha la forma di un mirino a croce. Per ulteriori informazioni, vedere [“Preferenze di modifica” a pagina 298](#).

A seconda delle preferenze selezionate per il pennello, il secondo puntatore sarà un timbro di gomma, un mirino a croce o un cerchio blu. Mentre si trascina il secondo puntatore, i pixel sottostanti il primo puntatore vengono copiati e applicati all'area sottostante il secondo.

### Per impostare le opzioni dello strumento Timbro di gomma:

- 1 Scegliere lo strumento Timbro di gomma.
- 2 Scegliere tra le seguenti opzioni nella finestra di ispezione Proprietà:

**Dimensioni** determina le dimensioni del timbro.

**Bordo** definisce la morbidezza del tratto (100% è duro, 0% è morbido).

**Sorgente allineata** influisce sull'operazione di campionamento. Se questa opzione è selezionata, il puntatore di campionamento si sposta in verticale e in orizzontale in allineamento con il secondo. In caso contrario, l'area campione è fissa, indipendentemente dal punto in cui si sposta e si fa clic con il secondo puntatore.

**Usa documento intero** esegue il campionamento a partire da tutti gli oggetti su tutti i livelli. Se questa opzione è deselezionata, lo strumento Timbro di gomma esegue il campionamento solo dall'oggetto attivo.

**Opacità** determina in che misura lo sfondo risulterà visibile attraverso il tratto.

**Modalità fusione** determina in che modo l'immagine clonata si unisce allo sfondo.

### Per duplicare una selezione di pixel, eseguire una delle seguenti procedure:

- Trascinare la selezione di pixel con lo strumento Sottoselezione.
- Tenere premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Macintosh) e trascinare la selezione di pixel con lo strumento Puntatore.

## Sfocatura, definizione di precisione e applicazione dell'effetto sfumino ai pixel

Gli strumenti Sfocatura e Precisione agiscono sul fuoco dei pixel. Lo strumento Sfocatura consente di dare maggiore o minore rilievo alle parti di un'immagine riducendo in modo selettivo il fuoco dei vari elementi, proprio come un fotografo controlla la profondità di campo. Lo strumento Precisione può risultare utile per risolvere problemi di scansione o fotografie sfuocate. Lo strumento Sfumatura consente di fondere con delicatezza i colori, come nella creazione di un riflesso di un'immagine.

### Per sfuocare o rendere nitida un'immagine:

- 1 Scegliere lo strumento Sfocatura o Precisione.
- 2 Impostare le opzioni del pennello nella finestra di ispezione Proprietà:
  - Dimensioni** consente di impostare la dimensione della punta del pennello.
  - Bordo** definisce la morbidezza della punta del pennello.
  - Forma** conferisce forma rotonda o quadrata alla punta del pennello.
  - Intensità** determina in che misura l'immagine deve essere sfuocata o nitida.
- 3 Trascinare lo strumento sui pixel a cui applicare la sfocatura o di cui migliorare la precisione.  
**Suggerimento:** Tenere premuto Alt (Windows) o Opzione (Macintosh) per passare da uno strumento all'altro.

### Per applicare l'effetto sfumino ai colori di un'immagine:

- 1 Scegliere lo strumento Sfumino.
- 2 Impostare le opzioni dello strumento nella finestra di ispezione Proprietà:
  - Dimensioni** consente di impostare la dimensione della punta del pennello.
  - Forma** conferisce forma rotonda o quadrata alla punta del pennello.
  - Bordo** definisce la morbidezza della punta del pennello.
  - Pressione** consente di impostare l'intensità del tratto.
  - Colore sfumino** consente di applicare l'effetto sfumino utilizzando un colore specifico all'inizio di ogni tratto. Se questa opzione è deselezionata, lo strumento utilizza il colore sottostante il puntatore dello strumento.
  - Usa documento intero** applica l'effetto sfumino utilizzando i dati di colore ricavati da tutti gli oggetti su tutti i livelli. Se questa opzione è deselezionata, lo strumento Sfumino utilizza solo i colori ricavati dall'oggetto attivo.
- 3 Trascinare lo strumento sui pixel ai quali applicare l'effetto sfumino.

## Schiarimento e scurimento dei pixel

Lo strumento Schiarisci serve a rendere più chiare parti di un'immagine, mentre lo strumento Scurisci le rende più scure. La loro funzione è analoga alla tecnica impiegata in camera oscura per aumentare o ridurre l'esposizione alla luce delle fotografie durante l'operazione di sviluppo.

### Per schiarire o scurire parti di un'immagine:

- 1 Scegliere lo strumento Schiarisci o Scurisci rispettivamente per schiarire o scurire parti di un'immagine.
- 2 Impostare le opzioni del pennello nella finestra di ispezione Proprietà:  
**Dimensioni** consente di impostare la dimensione della punta del pennello.  
**Forma** conferisce forma rotonda o quadrata alla punta del pennello.  
**Bordo** definisce la morbidezza della punta del pennello.
- 3 Impostare l'esposizione nella finestra di ispezione Proprietà.  
L'esposizione è compresa tra lo 0% e il 100%. Per un effetto attenuato, indicare un valore percentuale inferiore; per un effetto più intenso, indicare un valore percentuale superiore.
- 4 Impostare l'intervallo nella finestra di ispezione Proprietà:  
**Ombre** consente di modificare principalmente le parti scure dell'immagine.  
**Luci** consente di modificare principalmente le parti chiare dell'immagine.  
**Mezzitoni** consente di modificare principalmente l'intervallo intermedio di ciascun canale dell'immagine.
- 5 Trascinare il mouse sulla parte dell'immagine che si desidera schiarire o scurire.  
Tenendo premuto il tasto Alt (Windows) od Opzione (Macintosh), trascinare lo strumento per passare temporaneamente dallo strumento Schiarisci allo strumento Scurisci o viceversa.

## Rimozione degli occhi rossi dalle fotografie

In alcune fotografie, le pupille dei soggetti hanno un colore rosso innaturale. In questi casi, è possibile utilizzare lo strumento Rimuovi occhi rossi per correggere il difetto in questione. Questo strumento ricopre solo le aree degli occhi rossi di una fotografia, sostituendo i colori rossastri con grigi e neri.



*Fotografia originale; dopo l'uso dello strumento Rimuovi occhi rossi*

### Per correggere l'effetto occhi rossi in una fotografia:



- 1 Scegliere lo strumento Occhi rossi nel menu a comparsa.
- 2 Impostare gli attributi di tratto nella finestra di ispezione Proprietà:  
**Dimensioni** consente di impostare la dimensione della punta del pennello.  
**Forma** conferisce forma rotonda o quadrata alla punta del pennello.  
**Tolleranza** definisce la gamma di tonalità da sostituire (0 sostituisce solo i rossi, 255 sostituisce tutte le tonalità contenenti il rosso).  
**Forza** definisce il grado di oscurità dei grigi utilizzati per sostituire i colori rossastri.
- 3 Trascinare lo strumento o fare clic sulle pupille rosse del soggetto fotografico.

## Sostituzione di colori

Lo strumento Sostituisci colore consente di selezionare un colore e di sostituirlo ricoprendolo con un altro colore.



*Fotografia originale; dopo l'uso dello strumento Sostituisci colore*

### Per sostituire un colore con un altro:



- 1 Scegliere lo strumento Sostituisci colore nel menu a comparsa.
- 2 Fare clic sulla vaschetta colore Sostituisci nella finestra di ispezione Proprietà per selezionare il misuratore colore, quindi scegliere un colore nel menu a comparsa. In alternativa, fare clic sull'immagine per scegliere il colore da sostituire.
- 3 Fare clic sulla vaschetta colore Con nella finestra di ispezione Proprietà per selezionare il misuratore colore, quindi scegliere un colore nel menu a comparsa. In alternativa, fare clic sull'immagine per scegliere il colore sostitutivo.
- 4 Impostare gli attributi di tratto nella finestra di ispezione Proprietà:  
**Dimensioni** consente di impostare la dimensione della punta del pennello.  
**Forma** conferisce forma rotonda o quadrata alla punta del pennello.  
**Tolleranza** definisce la gamma di colori da sostituire (0 sostituisce solo il colore della vaschetta colore Con, 255 sostituisce tutti i colori simili a quello della vaschetta colore Con).  
**Forza** determina in che misura viene sostituito il colore specificato nella vaschetta Sostituisci.

**Colorizza** sostituisce il colore della vaschetta colore Sostituisci con quello della vaschetta colore Con. Deselezionare Colorizza per inserire nella vaschetta Sostituisci il colore della vaschetta Con, lasciando invariato parte del colore Sostituisci.

- 5 Trascinare lo strumento sul colore che si desidera sostituire.

## Ritaglio di una bitmap selezionata

In un documento di Fireworks è possibile isolare e ritagliare un solo oggetto bitmap, lasciando inalterati gli altri oggetti presenti nell'area di lavoro.

**Per ritagliare un'immagine bitmap senza interferire con altri oggetti del documento:**

- 1 Selezionare un oggetto bitmap facendo clic su di esso nell'area di lavoro o facendo clic sulla relativa miniatura nel pannello Livelli, oppure disegnare un perimetro di selezione utilizzando uno strumento di selezione bitmap.
- 2 Scegliere Modifica > Ritaglia bitmap selezionata.  
Le maniglie di ritaglio appaiono intorno all'intera bitmap selezionata o intorno al perimetro di selezione, se ne è stato disegnato uno nel passaggio 1.
- 3 Regolare le maniglie di ritaglio fino a quando la casella di delimitazione non circonda l'area dell'immagine bitmap da conservare.

**Nota:** Per annullare una selezione di ritaglio, premere ESC.



*Casella di delimitazione*

- 4 Fare doppio clic all'interno della casella di delimitazione o premere Invio per ritagliare la selezione.

Ogni pixel nella bitmap selezionata all'esterno della casella di delimitazione viene eliminato, mentre altri oggetti nel documento rimangono.

## Regolazione del colore e della tonalità delle bitmap

In Fireworks sono presenti filtri di regolazione del colore e della tonalità che consentono di migliorare e potenziare i colori delle immagini bitmap. È possibile regolare il contrasto e la luminosità, la gamma tonale, la tonalità e la saturazione del colore delle immagini.

L'applicazione di filtri come effetti dal vivo dalla finestra di ispezione Proprietà è un'operazione non irreversibile. Gli effetti dal vivo non alterano infatti in modo permanente i pixel: essi possono essere rimossi o modificati in ogni momento.

Se si preferisce applicare i filtri in modo irreversibile e permanente, è possibile sceglierli nel menu Filtri. Tuttavia, Macromedia consiglia di utilizzare i filtri come effetti dal vivo, se possibile.

I filtri del menu Filtri possono essere applicati alle selezioni di pixel, ma non come effetti dal vivo. È possibile tuttavia definire un'area di una bitmap e creare da essa una bitmap separata, quindi applicarvi un effetto dal vivo.

Se si applica un filtro a un oggetto vettoriale selezionato utilizzando il menu Filtri, la selezione viene convertita in un'immagine bitmap.

### **Per applicare un effetto dal vivo a un'area definita da un perimetro di selezione bitmap:**

- 1 Scegliere uno strumento di selezione bitmap e disegnare un perimetro di selezione.
- 2 Scegliere Modifica >Taglia.
- 3 Scegliere Modifica > Incolla.

La selezione viene incollata esattamente nel punto in cui si trovavano i pixel di origine, ma costituisce ora un oggetto bitmap separato.

- 4 Fare clic sulla miniatura del nuovo oggetto bitmap nel pannello Livelli per selezionare l'oggetto bitmap.
- 5 Applicare un effetto dal vivo dalla finestra di ispezione Proprietà.

L'effetto dal vivo viene applicato solo al nuovo oggetto bitmap, simulando l'applicazione di un filtro a una selezione di pixel.

**Nota:** Nonostante gli effetti dal vivo siano più flessibili, un numero elevato di essi in un documento può provocare il rallentamento dell'operatività di Fireworks. Per ulteriori informazioni, vedere la guida di Fireworks.

## Regolazione della gamma tonale

È possibile utilizzare le funzioni Livelli e Curve per regolare la gamma tonale di una bitmap. Con la funzione Livelli, è possibile correggere le bitmap che contengono un'elevata concentrazione di pixel nelle zone di luce, mezzitoni o ombre. In alternativa, è possibile utilizzare Livelli auto e lasciare che Fireworks regoli automaticamente la gamma tonale. Se si desidera avere un maggiore controllo sulla gamma tonale di una bitmap, è possibile utilizzare la funzione Curve, che consente di regolare la gamma tonale di qualsiasi colore senza influire sugli altri colori.



## Uso della funzione Livelli

Una bitmap con una gamma tonale completa dovrebbe avere un numero pari di pixel in tutte le aree. La funzione Livelli corregge le bitmap con una concentrazione elevata di pixel nelle zone di luce, mezzitoni o ombre.

**Luci** corregge l'eccessiva concentrazione di pixel delle alte luci, che rendono l'immagine sbiadita.

**Mezzitoni** corregge l'eccessiva concentrazione di pixel delle tonalità intermedie, che rendono l'immagine blanda.

**Ombre** corregge l'eccessiva concentrazione di pixel delle ombre, che nascondono gran parte del dettaglio.

La funzione Livelli consente di impostare i pixel più scuri come neri e quelli più chiari come bianchi e di ridistribuire quindi i mezzitoni in modo proporzionale. In tal modo si ottiene un'immagine con la migliore definizione per ogni pixel.



*Originale con i pixel concentrati nelle zone di luce; immagine dopo la regolazione con Livelli*

È possibile utilizzare l'istogramma della finestra di dialogo Livelli per visualizzare la distribuzione dei pixel sull'immagine bitmap. L'istogramma è una rappresentazione grafica della distribuzione dei pixel nelle zone delle luci, dei mezzitoni e delle ombre.

L'istogramma consente di stabilire il migliore metodo di correzione della gamma tonale di un'immagine. Un'elevata concentrazione di pixel nelle zone di ombra o luce indica che è possibile migliorare l'immagine applicando le funzioni Livelli o Curve.

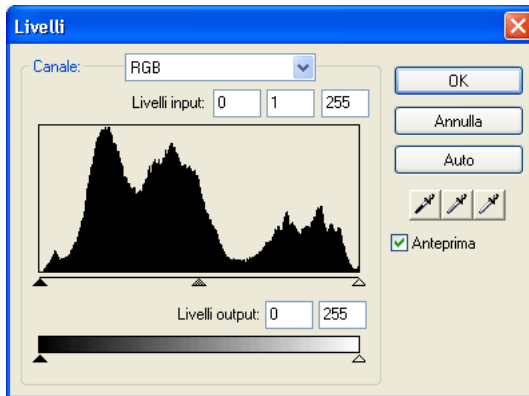
L'asse orizzontale rappresenta i valori del colore dal più scuro (0) al più chiaro (255). Leggere l'asse orizzontale da sinistra a destra. I pixel più scuri si trovano a sinistra, quelli delle tonalità intermedie al centro e quelli più chiari a destra.

L'asse verticale rappresenta il numero di pixel a ogni livello di luminosità. In genere, si regolano prima le luci e le ombre. Poi si interviene sui mezzitoni per regolare il valore di luminosità delle tonalità intermedie senza incidere sulle luci e sulle ombre.

**Per regolare le luci, le tonalità intermedie e le ombre:**

- 1 Selezionare un'immagine bitmap.
- 2 Eseguire una delle seguenti procedure per aprire la finestra di dialogo Livelli:
  - Nella finestra di ispezione Proprietà, fare clic sul pulsante Aggiungi effetti, quindi scegliere Regola colore > Livelli nel menu a comparsa Aggiungi effetti.
  - Scegliere Filtri > Regola colore > Livelli.

**Nota:** L'applicazione di un filtro a partire dal menu Filtri è un'operazione irreversibile: non può essere annullata, a meno che al termine non sia disponibile l'opzione Modifica > Annulla. Per poter continuare a regolare, disattivare o rimuovere questo filtro, occorre applicarlo come effetto dal vivo, secondo quanto descritto nella prima opzione dell'elenco puntato di questo passaggio. Per ulteriori informazioni, vedere ["Uso degli effetti dal vivo" a pagina 123](#).



*Finestra di dialogo Livelli*

**Suggerimento:** Per visualizzare le modifiche nello spazio di lavoro, scegliere Anteprima nella finestra di dialogo. L'immagine viene aggiornata automaticamente mentre si applicano le modifiche.

- 3 Nel menu a comparsa Canale, scegliere se si desidera apportare le modifiche a singoli canali di colore (Rosso, Blu o Verde) o a tutti i canali di colore (RGB).
- 4 Trascinare i dispositivi di scorrimento di Livelli input sotto l'istogramma per regolare le luci, i mezzitoni e le ombre:
  - Il dispositivo di scorrimento di destra regola le luci utilizzando valori da 255 a 0.
  - Il dispositivo di scorrimento centrale regola i mezzitoni utilizzando valori da 10 a 0.
  - Il dispositivo di scorrimento di sinistra regola le ombre utilizzando valori da 0 a 255.

Allo spostamento dei dispositivi di scorrimento i valori vengono automaticamente inseriti nelle caselle di Livelli input.

**Nota:** Il valore delle ombre non può essere superiore a quello delle luci, il valore delle luci non può essere inferiore a quello delle ombre, mentre il valore dei mezzitoni deve rientrare tra le impostazioni delle ombre e delle luci.

- 5 Trascinare i dispositivi di scorrimento di Livelli output per regolare i valori di contrasto dell'immagine:

- Il dispositivo di scorrimento di destra regola le luci utilizzando valori da 255 a 0.
- Il dispositivo di scorrimento di sinistra regola le ombre utilizzando valori da 0 a 255.

Allo spostamento dei dispositivi di scorrimento i valori vengono automaticamente inseriti nelle caselle di Livelli output.

## Uso della funzione Livelli auto

L'opzione Livelli auto può essere utilizzata per far sì che Fireworks effettui regolazioni automatiche della gamma tonale.

### Per regolare automaticamente le luci, le tonalità intermedie e le ombre:

- 1 Selezionare l'immagine.
- 2 Eseguire una delle seguenti procedure per scegliere Livelli auto:
  - Nella finestra di ispezione Proprietà, fare clic sul pulsante Aggiungi effetti, quindi scegliere Regola colore > Livelli auto nel menu a comparsa Aggiungi effetti.
  - Scegliere Filtri > Regola colore > Livelli auto.

**Nota:** L'applicazione di un filtro a partire dal menu Filtri è un'operazione irreversibile: non può essere annullata, a meno che al termine non sia disponibile l'opzione Modifica > Annulla. Per poter continuare a regolare, disattivare o rimuovere questo filtro, occorre applicarlo come effetto dal vivo, secondo quanto descritto nella prima opzione dell'elenco puntato di questo passaggio. Per ulteriori informazioni, vedere ["Uso degli effetti dal vivo" a pagina 123](#).

**Suggerimento:** È inoltre possibile regolare automaticamente le luci, le tonalità intermedie e le ombre facendo clic sul pulsante Auto nella finestra di dialogo Livelli o Curve.

## Uso della funzione Curve

La funzione Curve è analoga alla funzione Livelli, ma assicura un maggiore controllo sulla gamma tonale. Mentre Livelli usa le luci, le ombre e i mezzitoni per correggere la gamma tonale, Curve consente di regolare qualsiasi colore compreso nella gamma tonale senza incidere sugli altri colori, invece di regolare solo tre variabili. Ad esempio, è possibile avvalersi della funzione Curve per correggere una variazione di sfumatura causata dalle condizioni di illuminazione.

La griglia della finestra di dialogo Curve riporta due valori di luminosità:

**L'asse orizzontale** rappresenta la luminosità originale dei pixel (visualizzata nella casella Input).

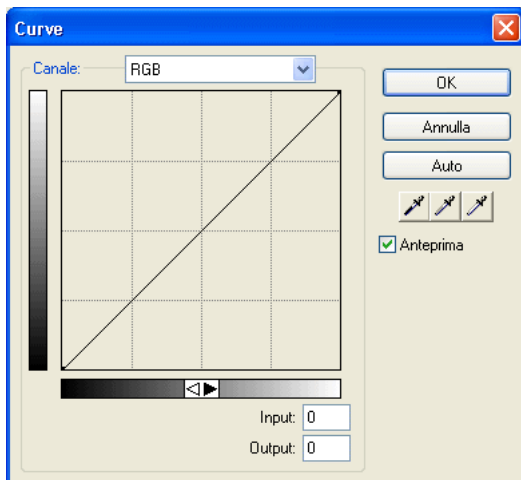
**L'asse verticale** rappresenta i nuovi valori di luminosità (visualizzati nella casella Output).

Alla prima apertura della finestra di dialogo Curve, la linea diagonale indica che non sono state apportate modifiche, quindi i valori di input e output risultano gli stessi per tutti i pixel.

### Per regolare un punto specifico della gamma tonale:

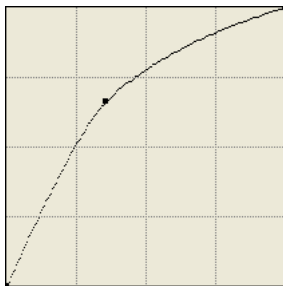
- 1 Selezionare l'immagine.
- 2 Eseguire una delle seguenti procedure per aprire la finestra di dialogo Curve:
  - Nella finestra di ispezione Proprietà, fare clic sul pulsante Aggiungi effetti, quindi scegliere Regola colore > Curve nel menu a comparsa Aggiungi effetti.
  - Scegliere Filtri > Regola colore > Curve.

**Nota:** L'applicazione di un filtro a partire dal menu Filtri è un'operazione irreversibile: non può essere annullata, a meno che al termine non sia disponibile l'opzione Modifica > Annulla. Per poter continuare a regolare, disattivare o rimuovere questo filtro, occorre applicarlo come effetto dal vivo, secondo quanto descritto nella prima opzione dell'elenco puntato di questo passaggio. Per ulteriori informazioni, vedere ["Uso degli effetti dal vivo"](#) a pagina 123.



*Finestra di dialogo Curve*

- 3 Nel menu a comparsa Canale, scegliere se applicare le modifiche a singoli canali di colore o a tutti.
- 4 Per regolare la curva, fare clic su un punto sulla linea diagonale della griglia e trascinarlo nella nuova posizione.
  - Ad ogni punto della curva corrispondono valori di Input e Output. Quando si trascina un punto, i valori di Input e Output vengono aggiornati automaticamente.
  - La curva visualizza i valori di luminosità da 0 a 255, dove 0 rappresenta le ombre.



*Curva dopo aver trascinato un punto per la regolazione*

**Suggerimento:** È inoltre possibile regolare automaticamente le luci, le tonalità intermedie e le ombre facendo clic sul pulsante Auto nella finestra di dialogo Curve.

**Per eliminare un punto lungo la curva:**




- Trascinare il punto al di fuori della griglia.

**Nota:** Non è possibile eliminare i punti finali della curva.

## Uso dei contagocce tonali

È possibile regolare le luci, le ombre e i mezzitoni utilizzando i contagocce appropriati nella finestra di dialogo Livelli o Curve.

### Per regolare manualmente l'equilibrio tonale utilizzando i contagocce tonali:

- 1 Aprire la finestra di dialogo Livelli o Curve e scegliere un canale di colore nel menu a comparsa Canale.
- 2 Scegliere il contagocce appropriato per ripristinare i valori di tonalità nell'immagine:
  -  ■ Fare clic sul pixel più luminoso dell'immagine con il contagocce delle luci per ripristinare il valore di queste ultime.
  -  ■ Fare clic su un pixel di colore neutro nell'immagine con il contagocce dei mezzitoni per ripristinare il valore di questi ultimi.
  -  ■ Fare clic sul pixel più scuro dell'immagine con il contagocce delle ombre per ripristinare il valore di queste ultime.
- 3 Fare clic su OK.

## Regolazione della luminosità e del contrasto

La funzione Luminosità/Contrasto modifica il contrasto o la luminosità dei pixel di un'immagine. Questa funzione incide sulle zone di luce, ombre e mezzitoni di un'immagine. In genere la si utilizza per correggere le immagini troppo scure o troppo chiare.



*Originale; dopo la regolazione della luminosità*

### Per regolare la luminosità e il contrasto:

- 1 Selezionare l'immagine.
- 2 Eseguire una delle seguenti procedure per aprire la finestra di dialogo Luminosità/Contrasto:
  - Nella finestra di ispezione Proprietà, fare clic sul pulsante Aggiungi effetti, quindi scegliere Regola colore > Luminosità/Contrasto nel menu a comparsa Aggiungi effetti.
  - Scegliere Filtri > Regola colore > Luminosità/Contrasto.

**Nota:** L'applicazione di un filtro a partire dal menu Filtri è un'operazione irreversibile: non può essere annullata, a meno che al termine non sia disponibile l'opzione Modifica > Annulla. Per poter continuare a regolare, disattivare o rimuovere questo filtro, occorre applicarlo come effetto dal vivo, secondo quanto descritto nella prima opzione dell'elenco puntato di questo passaggio. Per ulteriori informazioni, vedere ["Uso degli effetti dal vivo" a pagina 123](#).

- 3 Trascinare i dispositivi di scorrimento di Luminosità e Contrasto per regolare le impostazioni. I valori sono compresi tra -100 e 100.
- 4 Fare clic su OK.

## Applicazione dell'effetto dal vivo Colore riempimento

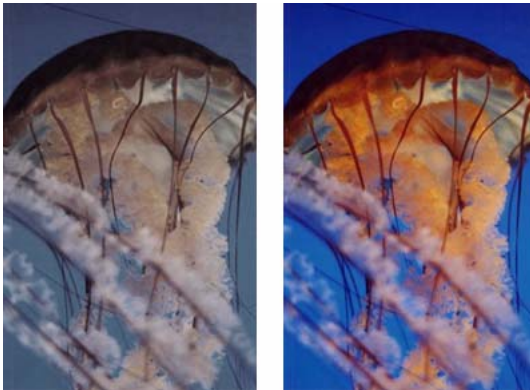
È possibile usare l'effetto dal vivo Riempimento colore per modificare rapidamente il colore degli oggetti, sia mediante la sostituzione di tutti i pixel con un colore dato, sia con la fusione di un colore nell'oggetto preesistente. Se si opta per la fusione, il colore viene aggiunto sopra all'oggetto. La fusione di un colore in un oggetto preesistente produce effetti analoghi all'applicazione del filtro Tonalità/Saturazione, ma consente di applicare rapidamente un colore specifico del pannello campioni colore.

### Per aggiungere un effetto Riempimento colore a un oggetto selezionato:

- 1 Nella finestra di ispezione Proprietà, fare clic sul pulsante Aggiungi effetti, quindi scegliere Regola colore > Riempimento colore nel menu a comparsa Aggiungi effetti.
- 2 Scegliere una modalità di fusione.  
La modalità predefinita è Normale. Per informazioni su ciascuna modalità di fusione, vedere ["Informazioni sulle modalità fusione" a pagina 158](#).
- 3 Scegliere un colore di riempimento dal menu a comparsa dei campioni colore.
- 4 Scegliere un valore percentuale di opacità per il colore di riempimento e premere Invio.

## Regolazione di tonalità e saturazione

È possibile utilizzare la funzione Tonalità/Saturazione per regolare l'ombreggiatura, la tonalità, l'intensità, la saturazione e la brillantezza del colore di un'immagine.



*Originale; dopo la regolazione della saturazione*

### Per regolare la tonalità e la saturazione:

- 1 Selezionare l'immagine.
- 2 Eseguire una delle seguenti procedure per aprire la finestra di dialogo Tonalità/Saturazione:
  - Nella finestra di ispezione Proprietà, fare clic sul pulsante Aggiungi effetti, quindi scegliere Regola colore > Tonalità/Saturazione nel menu a comparsa Aggiungi effetti.
  - Scegliere Filtri > Regola colore > Tonalità/Saturazione.

**Nota:** L'applicazione di un filtro a partire dal menu Filtri è un'operazione irreversibile: non può essere annullata, a meno che al termine non sia disponibile l'opzione Modifica > Annulla. Per poter continuare a regolare, disattivare o rimuovere questo filtro, occorre applicarlo come effetto dal vivo, secondo quanto descritto nella prima opzione dell'elenco puntato di questo passaggio. Per ulteriori informazioni, vedere ["Uso degli effetti dal vivo" a pagina 123](#).

- 3 Trascinare il dispositivo di scorrimento Tonalità per regolare il colore dell'immagine.  
I valori sono compresi tra -180 e 180.
- 4 Trascinare il dispositivo di scorrimento di Saturazione per regolare la purezza dei colori.  
I valori sono compresi tra -100 e 100.
- 5 Trascinare il dispositivo di scorrimento di Brillantezza per regolare la brillantezza dei colori.  
I valori sono compresi tra -100 e 100.
- 6 Fare clic su OK.

### Per modificare un'immagine RGB in immagine bitonale o per aggiungere un colore a un'immagine in scala di grigi:

- Scegliere Colorizza nella finestra di dialogo Tonalità/Saturazione.

**Nota:** Se si sceglie Colorizza, viene modificato l'intervallo valori dei dispositivi di scorrimento di Tonalità e Saturazione. I valori della tonalità sono compresi tra 0 e 360, mentre quelli della saturazione sono compresi tra 0 e 100.

## Inversione dei valori di colore di un'immagine

Il filtro Inverti consente di modificare ciascun colore di un'immagine nel suo opposto sulla ruota dei colori. Ad esempio, se si applica il filtro a un oggetto rosso ( $R=255$ ,  $G=0$ ,  $B=0$ ), il colore viene modificato in azzurro ( $R=0$ ,  $G=255$ ,  $B=255$ ).



*Un'immagine monocromatica; dopo l'inversione*



*Un'immagine a colori; dopo l'inversione*

### Per invertire i colori:

- 1 Selezionare l'immagine.
- 2 Eseguire una delle seguenti procedure:
  - Nella finestra di ispezione Proprietà, fare clic sul pulsante Aggiungi effetti, quindi scegliere Regola colore > Inverti nel menu a comparsa Aggiungi effetti.
  - Scegliere Filtri > Regola colore > Inverti.

**Nota:** L'applicazione di un filtro a partire dal menu Filtri è un'operazione irreversibile: non può essere annullata, a meno che al termine non sia disponibile l'opzione Modifica > Annulla. Per poter continuare a regolare, disattivare o rimuovere questo filtro, occorre applicarlo come effetto dal vivo, secondo quanto descritto nella prima opzione dell'elenco puntato di questo passaggio. Per ulteriori informazioni, vedere ["Uso degli effetti dal vivo" a pagina 123](#).



# Sfocatura e definizione di precisione delle bitmap

In Fireworks è disponibile una serie di opzioni di sfocatura e precisione applicabili come effetti dal vivo o come filtri irreversibili e permanenti.

## Sfocatura di un'immagine

La sfocatura ammorbidisce l'aspetto di un'immagine bitmap. Fireworks dispone di sei opzioni di sfocatura.

**Sfocatura** riduce il fuoco dei pixel selezionati.

**Ulteriore sfocatura** applica una sfocatura tre volte maggiore rispetto all'opzione Sfocatura.

**Sfocatura Gaussian** applica a ciascun pixel una media ponderata dei valori di sfocatura per ottenere un effetto foschia.

**Sfocatura movimento** fa sì che l'immagine appaia in movimento.

**Sfocatura radiale** crea l'illusione che l'immagine ruoti.

**Sfocatura zoom** crea l'illusione che l'immagine si avvicini o si allontani dall'osservatore.

**Nota:** L'applicazione di filtri a partire dal menu Filtri è un'operazione irreversibile: non può essere annullata, a meno che al termine non sia disponibile l'opzione Modifica > Annulla. Per poter continuare a regolare, disattivare o rimuovere un filtro, occorre applicarlo come effetto dal vivo, secondo quanto descritto nel primo punto elenco di ciascuna delle procedure seguenti. Per ulteriori informazioni, vedere ["Uso degli effetti dal vivo" a pagina 123](#).

### Per applicare la sfocatura a un'immagine:

- 1 Selezionare l'immagine.
- 2 Eseguire una delle seguenti procedure:
  - Nella finestra di ispezione Proprietà, fare clic sul pulsante Aggiungi effetti, quindi scegliere Sfocatura > Sfocatura o Ulteriore sfocatura nel menu a comparsa Aggiungi effetti.
  - Scegliere Filtri > Sfocatura > Sfocatura o Ulteriore sfocatura.

### Per applicare una sfocatura all'immagine con l'opzione Sfocatura Gaussian:

- 1 Selezionare l'immagine.
- 2 Eseguire una delle seguenti procedure per aprire la finestra di dialogo Sfocatura Gaussian:
  - Nella finestra di ispezione Proprietà, fare clic sul pulsante Aggiungi effetti, quindi scegliere Sfocatura > Sfocatura Gaussian nel menu a comparsa Aggiungi effetti.
  - Scegliere Filtri > Sfocatura > Sfocatura Gaussian.
- 3 Trascinare il dispositivo di scorrimento di Raggio sfocatura per impostare l'intensità dell'effetto sfocatura.

I valori sono compresi tra 0,1 e 250. Un aumento del raggio incrementa l'intensità dell'effetto.
- 4 Fare clic su OK.

**Per applicare una sfocatura all'immagine con l'opzione Sfocatura movimento:**

- 1 Selezionare l'immagine.
- 2 Eseguire una delle seguenti operazioni per aprire la finestra di dialogo Sfocatura movimento:
  - Nella finestra di ispezione Proprietà, fare clic sul pulsante Aggiungi effetti, quindi scegliere Sfocatura > Sfocatura movimento nel menu a comparsa Aggiungi effetti.
  - Scegliere Filtri > Sfocatura > Sfocatura movimento.
- 3 Trascinare il dispositivo di selezione Angolo per impostare la direzione dell'effetto sfocatura.
- 4 Trascinare il dispositivo di scorrimento Distanza per impostare l'intensità dell'effetto sfocatura.  
I valori consentiti sono compresi tra 1 e 100: un aumento del valore della distanza comporta un effetto sfocatura più forte.
- 5 Fare clic su OK.

**Per applicare una sfocatura all'immagine con l'opzione Sfocatura radiale:**

- 1 Selezionare l'immagine.
- 2 Eseguire una delle seguenti operazioni per aprire la finestra di dialogo Sfocatura radiale:
  - Nella finestra di ispezione Proprietà, fare clic sul pulsante Aggiungi effetti, quindi scegliere Sfocatura > Sfocatura radiale nel menu a comparsa Aggiungi effetti.
  - Scegliere Filtri > Sfocatura > Sfocatura radiale.
- 3 Trascinare il dispositivo di scorrimento Quantità per impostare l'intensità dell'effetto sfocatura.  
I valori consentiti sono compresi tra 1 e 100: un aumento del valore della quantità comporta un effetto sfocatura più forte.
- 4 Trascinare il dispositivo di scorrimento Qualità per impostare l'uniformità dell'effetto sfocatura.  
I valori consentiti sono compresi tra 1 e 100: un aumento del valore della qualità comporta un effetto sfocatura con un minor numero di ripetizioni rispetto all'immagine originale.
- 5 Fare clic su OK.

**Per applicare una sfocatura all'immagine con l'opzione Sfocatura zoom:**

- 1 Selezionare l'immagine.
- 2 Eseguire una delle seguenti operazioni per aprire la finestra di dialogo Sfocatura zoom:
  - Nella finestra di ispezione Proprietà, fare clic sul pulsante Aggiungi effetti, quindi scegliere Sfocatura > Sfocatura zoom nel menu a comparsa Aggiungi effetti.
  - Scegliere Filtri > Sfocatura > Sfocatura zoom.
- 3 Trascinare il dispositivo di scorrimento Quantità per impostare l'intensità dell'effetto sfocatura.  
I valori consentiti sono compresi tra 1 e 100: un aumento del valore della quantità comporta un effetto sfocatura più forte.
- 4 Trascinare il dispositivo di scorrimento Qualità per impostare l'uniformità dell'effetto sfocatura.  
I valori consentiti sono compresi tra 1 e 100: un aumento del valore della qualità comporta un effetto sfocatura con un minor numero di ripetizioni rispetto all'immagine originale.
- 5 Fare clic su OK.

## Uso dell'effetto Trova bordi per creare l'aspetto di uno schizzo

L'effetto Trova bordi modifica l'aspetto delle bitmap in linee identificando le transizioni di colore nelle immagini e modificandole in linee.



*Originale; dopo l'applicazione di Trova bordi*

**Per applicare l'effetto Trova bordi a un'area selezionata, eseguire una delle seguenti procedure:**

- Nella finestra di ispezione Proprietà, fare clic sul pulsante Aggiungi effetti, quindi scegliere Altro > Trova bordi nel menu a comparsa Aggiungi effetti.
- Scegliere Filtri > Altro > Trova bordi.

**Nota:** L'applicazione di un filtro a partire dal menu Filtri è un'operazione irreversibile: non può essere annullata, a meno che al termine non sia disponibile l'opzione Modifica > Annulla. Per poter continuare a regolare, disattivare o rimuovere questo filtro, occorre applicarlo come effetto dal vivo, secondo quanto descritto nella prima opzione dell'elenco puntato di questo passaggio. Per ulteriori informazioni, vedere ["Uso degli effetti dal vivo" a pagina 123](#).

## Conversione di un'immagine in trasparenza

L'effetto Converti in alfa consente di convertire un oggetto o un testo in una trasparenza basata sulla trasparenza dell'immagine.

**Per applicare l'effetto Converti in alfa a un'area selezionata, eseguire una delle seguenti procedure:**

- Nella finestra di ispezione Proprietà, fare clic sul pulsante Aggiungi effetti, quindi scegliere Altro > Converti in alfa nel menu a comparsa Aggiungi effetti.
- Scegliere Filtri > Altro > Converti in alfa.

**Nota:** L'applicazione di un filtro a partire dal menu Filtri è un'operazione irreversibile: non può essere annullata, a meno che al termine non sia disponibile l'opzione Modifica > Annulla. Per poter continuare a regolare, disattivare o rimuovere questo filtro, occorre applicarlo come effetto dal vivo, secondo quanto descritto nella prima opzione dell'elenco puntato di questo passaggio. Per ulteriori informazioni, vedere ["Uso degli effetti dal vivo" a pagina 123](#).

## Uso della funzione Precisione per aumentare la nitidezza di un'immagine

La funzione Precisione consente di correggere le immagini sfuocate. In Fireworks sono disponibili tre opzioni di sfocatura:

**Precisione** regola il fuoco di un'immagine sfuocata aumentando il contrasto dei pixel adiacenti.

**Ulteriore precisione** aumenta il contrasto dei pixel adiacenti in misura tre volte maggiore rispetto a Precisione.

**Maschera definizione dettagli** aumenta la nitidezza di un'immagine regolando il contrasto dei bordi dei pixel. Questa opzione offre il massimo controllo e rappresenta l'opzione migliore per definire la precisione di un'immagine.



*Originale; dopo la definizione di precisione*

### Per definire la precisione di un'immagine con un'opzione di precisione:

- 1 Selezionare l'immagine.
- 2 Eseguire una delle seguenti procedure per scegliere un'opzione di precisione:
  - Nella finestra di ispezione Proprietà, fare clic sul pulsante Aggiungi effetti, quindi scegliere Precisione > Precisione o Ulteriore precisione nel menu a comparsa Aggiungi effetti.
  - Scegliere Filtri > Precisione > Precisione o Ulteriore precisione.

**Nota:** L'applicazione di un filtro a partire dal menu Filtri è un'operazione irreversibile: non può essere annullata, a meno che al termine non sia disponibile l'opzione Modifica > Annulla. Per poter continuare a regolare, disattivare o rimuovere questo filtro, occorre applicarlo come effetto dal vivo, secondo quanto descritto nella prima opzione dell'elenco puntato di questo passaggio. Per ulteriori informazioni, vedere ["Uso degli effetti dal vivo" a pagina 123](#).

### Per perfezionare la precisione di un'immagine con l'opzione Maschera definizione dettagli:

- 1 Selezionare l'immagine.
- 2 Eseguire una delle seguenti procedure per aprire la finestra di dialogo Maschera definizione dettagli:
  - Nella finestra di ispezione Proprietà, fare clic sul pulsante Aggiungi effetti, quindi scegliere Precisione > Maschera definizione dettagli nel menu a comparsa Aggiungi effetti.
  - Scegliere Filtri > Precisione > Maschera definizione dettagli.

**Nota:** L'applicazione di un filtro a partire dal menu Filtri è un'operazione irreversibile: non può essere annullata, a meno che al termine non sia disponibile l'opzione Modifica > Annulla. Per poter continuare a regolare, disattivare o rimuovere questo filtro, occorre applicarlo come effetto dal vivo, secondo quanto descritto nella prima opzione dell'elenco puntato di questo passaggio. Per ulteriori informazioni, vedere ["Uso degli effetti dal vivo" a pagina 123](#).

- 3 Trascinare il dispositivo di scorrimento Valore precisione per selezionare un valore compreso tra l'1% e il 500%.
- 4 Trascinare il dispositivo di scorrimento di Raggio pixel per selezionare un raggio da 0,1 a 250.  
Un aumento del raggio incrementa l'area di contrasto di definizione intorno al bordo dei pixel.
- 5 Trascinare il dispositivo di scorrimento di Soglia per selezionare una soglia da 0 a 255.  
I valori compresi tra 2 e 25 sono quelli di uso più frequente. Un aumento della soglia rende più precisi solo i pixel dell'immagine che presentano un contrasto più elevato. Una riduzione della soglia agisce anche sui pixel con contrasto inferiore. Una soglia pari a 0 migliora la precisione di tutti i pixel dell'immagine.
- 6 Fare clic su OK.

## Aggiunta di disturbo a un'immagine

Se osservate a livelli di ingrandimento elevati, quasi tutte le immagini ottenute da scanner e fotocamere digitali non presentano colori perfettamente uniformi. I colori sono infatti costituiti da pixel di diversi colori. Nella manipolazione delle immagini, il termine "disturbo" fa riferimento a quelle variazioni casuali di colore nei pixel che costituiscono un'immagine.

A volte, ad esempio quando si incolla parte di un'immagine in un'altra, la differenza nella quantità delle variazioni casuali di colore delle due immagini può essere percepita, il che impedisce alle immagini di fondersi in modo omogeneo. In tal caso, è possibile aggiungere il disturbo a una o a entrambe le immagini, in modo da creare l'illusione che entrambe provengano dalla stessa fonte. È inoltre possibile aggiungere il disturbo a un'immagine per ragioni estetiche, ad esempio per simulare una vecchia fotografia o disturbi di origine elettrostatica su uno schermo televisivo.



*Fotografia originale; dopo l'aggiunta del disturbo*

**Per aggiungere il disturbo a un'immagine:**

- 1 Selezionare l'immagine.
- 2 Eseguire una delle seguenti operazioni per aprire la finestra di dialogo Aggiungi disturbo:
  - Nella finestra di ispezione Proprietà, fare clic sul pulsante Aggiungi effetti, quindi scegliere Disturbo > Aggiungi disturbo nel menu a comparsa Aggiungi effetti.
  - Scegliere Filtri > Disturbo > Aggiungi disturbo.

**Nota:** L'applicazione di un filtro a partire dal menu Filtri è un'operazione irreversibile: non può essere annullata, a meno che al termine non sia disponibile l'opzione Modifica > Annulla. Per poter continuare a regolare, disattivare o rimuovere questo filtro, occorre applicarlo come effetto dal vivo, secondo quanto descritto nella prima opzione dell'elenco puntato di questo passaggio. Per ulteriori informazioni, vedere ["Uso degli effetti dal vivo" a pagina 123](#).

- 3 Trascinare il dispositivo di scorrimento Quantità per impostare la quantità di disturbo desiderata.

I valori consentiti sono compresi tra 1 e 400: un aumento del valore della quantità comporta un'immagine con un numero maggiore di pixel disposti casualmente

- 4 Selezionare la casella di controllo Colore per applicare il disturbo cromatico. Lasciare deselezionata la casella di controllo per applicare solo il disturbo monocromatico.
- 5 Fare clic su OK.

# **CAPITOLO 3**

## **Operazioni con gli oggetti vettoriali**

Un oggetto vettoriale è un elemento grafico computerizzato la cui forma viene definita da un tracciato. La forma di un tracciato vettoriale è determinata da punti che sono disegnati lungo un tracciato. Il colore del tratto di un oggetto vettoriale segue il tracciato. Il suo riempimento occupa l'area al suo interno. Il tratto e il riempimento determinano solitamente l'aspetto dell'elemento grafico stampato su supporto o pubblicato sul Web.

Macromedia Fireworks MX 2004 offre numerosi strumenti che si avvalgono di una molteplicità di tecniche per disegnare e modificare gli oggetti vettoriali. Con gli strumenti base di modellazione, è possibile disegnare rapidamente linee rette, cerchi ed ellissi, quadrati e rettangoli, stelle e ogni altro poligono equilatero con un numero di lati variabile da 3 a 360.

È possibile disegnare tracciati vettoriali a forma libera con gli strumenti Tracciato vettoriale e Penna. Lo strumento Penna consente di disegnare forme complesse con curve regolari e linee rette tracciando i punti uno a uno.

Fireworks dispone di diversi strumenti per la modifica degli oggetti vettoriali disegnati. È possibile modificare la forma di un oggetto in modo da spostare, aggiungere o eliminare i punti. È possibile utilizzare le maniglie punto per cambiare la forma di segmenti di tracciato adiacenti. Gli strumenti forma libera permettono di alterare la forma degli oggetti modificando i tracciati in modo diretto. Inoltre, strumenti di modifica predefiniti appositi consentono di modificare le Forme automatiche.

I comandi del menu *Elabora* offrono ulteriori opzioni per la modifica degli oggetti, dalla combinazione, alla creazione, all'intersezione con altri, sino all'espansione dei tratti. Con questi comandi è anche possibile importare e manipolare grafica.

### **Disegno di oggetti vettoriali**

Fireworks dispone di numerosi strumenti per il disegno di oggetti vettoriali. Con questi strumenti è possibile disegnare forme base, tracciati di forma libera e forme complesse tracciando i punti uno ad uno. Oltre alle forme base, Fireworks consente di disegnare Forme automatiche, vale a dire gruppi di oggetti vettoriali associati a comandi speciali che ne regolano gli attributi.

## Disegno di linee base, rettangoli ed ellissi

È possibile utilizzare lo strumento Linea, Rettangolo o Ellisse per disegnare rapidamente forme base. Lo strumento Rettangolo disegna i rettangoli come oggetti raggruppati. Per spostare un punto angolo di un rettangolo in modo indipendente, occorre separare il rettangolo o utilizzare lo strumento Sottoselezione. Per disegnare un rettangolo base con angoli smussati, bisellati o arrotondati, attenersi alla procedura riportata di seguito. Per disegnare una Forma automatica a rettangolo con angoli arrotondati, vedere [“Regolazione di Forme automatiche: rettangoli smussato, bisellato e arrotondato”](#) a pagina 60.

### Per disegnare linee, rettangoli o ellissi:

- 1 Scegliere lo strumento Linea, Rettangolo o Ellisse.
- 2 Se necessario, impostare gli attributi di tratto e riempimento nella finestra di ispezione Proprietà. Vedere [Capitolo 5, “Applicazione di colori, tratti e riempimenti,”](#) a pagina 101.
- 3 Trascinare sull’area di lavoro per disegnare la forma.

Per lo strumento Linea, tenere premuto il tasto Maiusc durante il trascinamento per vincolare le linee a incrementi di 45°.

Per lo strumento Rettangolo o Ellisse, tenere premuto il tasto Maiusc durante il trascinamento per vincolare le forme a quadrati o cerchi.

### Per disegnare una linea, rettangolo o ellisse da un punto centrale specifico.

- Posizionare il puntatore sul punto centrale selezionato e trascinare lo strumento di disegno tenendo premuto Alt (Windows) oppure tenendo premuto Opzione (Macintosh).

### Per vincolare forma e disegno dal punto centrale:

- Posizionare il puntatore sul punto centrale selezionato e trascinare lo strumento di disegno tenendo premuti Maiusc e Alt (Windows) oppure Maiusc e Opzione (Macintosh).

### Per regolare la posizione di una forma base mentre la si disegna:

- Tenendo premuto il pulsante del mouse, premere e mantenere premuta la barra spaziatrice, quindi trascinare l’oggetto in un’altra posizione nell’area di lavoro. Rilasciare la barra spaziatrice e continuare a disegnare l’oggetto.

**Nota:** Fa eccezione lo strumento Linea. Premendo la barra spaziatrice insieme allo strumento Linea, la posizione della linea nell’area di lavoro non cambia.

### Per ridimensionare una linea, un rettangolo o un’ellisse selezionati:

- Inserire nuovi valori di larghezza (L) o altezza (A) nella finestra di ispezione Proprietà o nel pannello Info.
- Scegliere lo strumento Scala nella sezione Seleziona del pannello Strumenti e trascinare una maniglia di trasformazione angolo per ridimensionare proporzionalmente l’oggetto.

**Nota:** È possibile ridimensionare proporzionalmente un oggetto anche scegliendo [Elabora > Trasformazione > Scala](#) e trascinando la maniglia di trasformazione angolo, oppure scegliendo [Elabora > Trasformazione > Trasformazione numerica](#) e inserendo le nuove dimensioni. Per ulteriori informazioni sul ridimensionamento e la scalatura degli oggetti, vedere [“Trasformazione e distorsione di oggetti selezionati e di selezioni”](#) a pagina 20.

- Trascinare un punto angolo su un rettangolo

**Nota:** La scalatura di un oggetto vettoriale non modifica la larghezza del suo tratto.



## Disegno di rettangoli base con angoli arrotondati

È possibile disegnare rettangoli con angoli arrotondati con lo strumento Rettangolo arrotondato, oppure arrotondare gli angoli di un rettangolo selezionato con l'opzione Smusso rettangolo (che si trova nella finestra di ispezione Proprietà). Lo strumento Rettangolo arrotondato traccia rettangoli come oggetti raggruppati. Per spostare i punti di un rettangolo arrotondato in modo indipendente, occorre separare il rettangolo o utilizzare lo strumento Sottoselezione.

### Per disegnare rettangoli con angoli arrotondati:

- 1 Scegliere lo strumento Rettangolo arrotondato dal menu a comparsa Rettangolo.
- 2 Trascinare il puntatore sull'area di lavoro per disegnare il rettangolo.

**Suggerimento:** È possibile regolare la smussatura degli angoli mentre si disegna premendo ripetutamente uno dei tasti freccia oppure premendo i tasti numerici 1 e 2.

### Per arrotondare gli angoli di un rettangolo selezionato:

- Inserire un valore compreso tra 0 e 100 nel campo Smusso nella finestra di ispezione Proprietà e premere Invio oppure trascinare il cursore a comparsa.

**Nota:** Se la finestra di ispezione Proprietà è visualizzata solo a mezza altezza, fare clic sulla freccia di espansione nell'angolo inferiore destro per visualizzarla totalmente.

## Disegno di poligoni e stelle base

Con lo strumento Poligono, è possibile disegnare qualsiasi poligono equilatero, da un semplice triangolo a un poligono con 360 lati.

### Per disegnare un poligono:

- 1 Scegliere lo strumento Poligono tra gli strumenti base di disegno nella sezione Vettore del pannello Strumenti.
- 2 Nella finestra di ispezione Proprietà, seguire una delle seguenti procedure per specificare il numero di lati del poligono:

- Nel menu a comparsa Lati scegliere un numero di lati compreso tra 3 e 25.
- Inserire un numero compreso fra 3 e 360 nella casella di testo Lati.

- 3 Trascinare per disegnare il poligono.

Per vincolare l'orientamento del poligono a incrementi di 45°, tenere premuto Maiusc mentre si disegna. Lo strumento Poligono viene sempre disegnato a partire dal punto centrale.

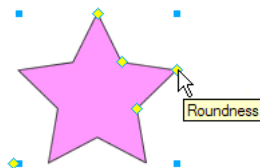
### Per disegnare una stella:

- 1 Scegliere lo strumento Poligono.
- 2 Nella finestra di ispezione Proprietà, scegliere Stella dal menu a comparsa Forma.
- 3 Nella casella di testo Lati, immettere il numero di punte che dovrà avere la stella.
- 4 Scegliere Automatico o immettere un valore nella casella di testo Angolo. I valori prossimi a 0 danno luogo a punte lunghe e sottili, mentre quelli prossimi a 100 danno luogo a punte corte e smussate.
- 5 Trascinare il puntatore sull'area di lavoro per disegnare la stella.

Per vincolare l'orientamento della stella a incrementi di 45°, tenere premuto Maiusc mentre si trascina. Lo strumento Poligono viene sempre disegnato a partire dal punto centrale.

## Disegno di forme automatiche

Le Forme automatiche sono gruppi di oggetti vettoriali associati a regole speciali che semplificano la creazione e la modifica degli elementi visivi comuni. Gli strumenti Forme automatiche servono a disegnare questi gruppi di oggetti. Diversamente da altri gruppi di oggetti, le forme automatiche selezionate hanno punti di controllo a forma di rombo oltre alle maniglie del gruppo di oggetti. Ciascun punto di controllo è associato a una specifica proprietà visiva della forma. Il trascinamento di un punto di controllo altera solo la proprietà visiva associata. La maggior parte dei punti di controllo delle forme automatiche presenta descrizioni comandi che spiegano in che modo il punto modifica la forma. Posizionare il puntatore sul punto di controllo per visualizzare la descrizione comandi che illustra la proprietà controllata dal punto.



Gli strumenti Forme automatiche consentono di creare forme con orientamenti predefiniti. Ad esempio, lo strumento Freccia consente di disegnare frecce in orizzontale. È possibile modificare le Forme automatiche così da modificarne l'orientamento. Per ulteriori informazioni, vedere [“Trasformazione e distorsione di oggetti selezionati e di selezioni”](#) a pagina 20.

Benché ogni strumento Forma automatica del pannello Strumenti utilizzi lo stesso semplice metodo di disegno, gli attributi modificabili per ciascuna forma sono diversi.

**Freccia** consente di disegnare gruppi di oggetti che hanno l'aspetto di semplici frecce di qualsiasi dimensione. I punti di controllo consentono di regolare la svasatura della freccia, la lunghezza e la larghezza della coda e la lunghezza della punta.

**Freccia piegata** consente di disegnare gruppi di oggetti che hanno l'aspetto di frecce ad angolo destro di qualsiasi dimensione. I punti di controllo consentono di regolare la svasatura della freccia, la lunghezza e la larghezza della coda e la lunghezza della punta.

**Rettangolo smussato** consente di disegnare gruppi di oggetti che hanno l'aspetto di rettangoli con angoli smussati. I punti di controllo consentono di modificare il grado di smussatura di tutti gli angoli contemporaneamente o dei singoli angoli.

**Rettangolo bisellato** consente di disegnare gruppi di oggetti che hanno l'aspetto di rettangoli bisellati, con angoli arrotondati verso l'interno. È possibile modificare il raggio di smussatura di tutti gli angoli contemporaneamente o dei singoli angoli.

**Linea connettore** consente di disegnare gruppi di oggetti che hanno l'aspetto di linee connettore a 3 segmenti, come quelle utilizzate per collegare gli elementi di un diagramma di flusso o di un organigramma. I punti di controllo consentono di modificare le estremità del primo e terzo segmento della linea connettore, come pure la posizione del secondo segmento, che collega il primo all'ultimo segmento.

**Anello** consente di disegnare gruppi di oggetti che hanno l'aspetto di anelli pieni. I punti di controllo consentono di regolare il perimetro interno o dividere la forma in più sezioni.

**Forma a L** consente di disegnare gruppi di oggetti che hanno l'aspetto di forme ad angolo destro. I punti di controllo consentono di modificare la lunghezza e la larghezza delle sezioni orizzontale e verticale, come pure la curvatura dell'angolo.

**Torta** consente di disegnare gruppi di oggetti che hanno l'aspetto di un grafico a torta. I punti di controllo consentono di dividere la forma in più sezioni.

**Poligono intelligente** consente di disegnare gruppi di oggetti che hanno l'aspetto di poligoni equilateri con un numero di lati compreso fra 3 e 25. I punti di controllo consentono di ridimensionare, ruotare, aggiungere o rimuovere segmenti, aumentare o diminuire il numero di lati e aggiungere un poligono interno alla forma.

**Rettangolo arrotondato** consente di disegnare gruppi di oggetti che hanno l'aspetto di rettangoli con angoli arrotondati. I punti di controllo consentono di modificare la smussatura di tutti gli angoli contemporaneamente o dei singoli angoli.

**Spirale** consente di disegnare gruppi di oggetti che hanno l'aspetto di spirali aperte. I punti di controllo consentono di modificare il numero di avvolgimenti della spirale e di aprire o chiudere la forma.

**Stella** consente di disegnare gruppi di oggetti che hanno l'aspetto di stelle con un numero di punte compreso tra 3 e 25. I punti di controllo consentono di aggiungere o rimuovere punte, nonché regolare gli angoli interni ed esterni delle punte.

#### **Per disegnare una forma automatica con il pannello Strumenti:**

- 1 Scegliere uno strumento Forma automatica dal menu a comparsa nella sezione Vettore del pannello Strumenti.
- 2 Eseguire una delle seguenti procedure:
  - Trascinare il puntatore sull'area di lavoro per disegnare la forma.
  - Fare clic sull'area di lavoro per assegnare alla forma la dimensione predefinita.

### **Regolazione di forme automatiche: freccia**

Le frecce hanno cinque punti di controllo, che servono a regolare la svasatura della freccia, la lunghezza e la larghezza della coda e la lunghezza della punta.

#### **Per regolare la svasatura di una freccia:**

- Trascinare il punto di controllo svasatura di una freccia selezionata.

#### **Per rendere una freccia più o meno appuntita:**

- Trascinare il punto di controllo punta di una freccia selezionata.

#### **Per allungare o accorciare la coda di una freccia:**

- Trascinare il punto di controllo lunghezza corpo di una freccia selezionata.

#### **Per regolare la larghezza della coda di una freccia:**

- Trascinare il punto di controllo larghezza corpo di una freccia selezionata.

### **Regolazione di forme automatiche: freccia piegata**

Le frecce piegate hanno cinque punti di controllo, che servono a regolare la svasatura della testa della freccia, la lunghezza della punta della testa della freccia, la lunghezza e la larghezza della coda e lo smusso della curvatura.

#### **Per regolare la svasatura della testa di una freccia piegata:**

- Trascinare il punto di controllo della testa di una freccia piegata selezionata.

**Per rendere la testa di una freccia piegata più o meno appuntita:**

- Trascinare il punto di controllo della punta di una freccia piegata selezionata.

**Per allungare o accorciare la coda di una freccia piegata:**

- Trascinare il punto di controllo lunghezza di una freccia piegata selezionata.

**Per regolare la larghezza della coda di una freccia piegata:**

- Trascinare il punto di controllo larghezza di una freccia piegata selezionata.

**Per regolare la smussatura dell'angolo di una freccia piegata:**

- Trascinare il punto di controllo raggio angolo di una freccia selezionata.

## **Regolazione di Forme automatiche: rettangoli smussato, bisellato e arrotondato**

I rettangoli smussati, bisellati e arrotondati hanno cinque punti di controllo. Il punto di controllo di ogni angolo consente di regolare tutti gli angoli contemporaneamente. È anche possibile modificare un solo angolo trascinando il punto di controllo e tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Macintosh). Il quinto punto di controllo ridimensiona il rettangolo senza incidere sulla smussatura dell'angolo.

**Nota:** Per modificare il raggio degli angoli dei rettangoli disegnati con lo strumento Rettangolo, utilizzare l'impostazione Smusso rettangolo nella finestra di ispezione Proprietà.

**Per regolare gli angoli di un rettangolo smussato, bisellato o arrotondato:**

- Trascinare il punto di controllo angolo di una forma selezionata.

**Per regolare un solo angolo di un rettangolo smussato, bisellato o arrotondato:**

- Trascinare il punto di controllo angolo di una forma selezionata tenendo premuto Alt (Windows) o Opzione (Macintosh).

**Per ridimensionare un rettangolo smussato, bisellato o arrotondato senza alterarne gli angoli:**

- Trascinare il punto di controllo trascinamento e ridimensionamento.

**Per convertire gli angoli di un rettangolo in angoli di tipo diverso:**

- Fare clic su qualsiasi punto di controllo angolo tenendo premuto Alt (Windows) o Opzione (Macintosh).

**Per convertire un solo angolo in un angolo di tipo diverso:**

- Fare clic su qualsiasi punto di controllo angolo tenendo premuto Maiusc + Alt (Windows) o Maiusc + Opzione (Macintosh).

## Regolazione di forme automatiche: linea connettore

Ogni linea connettore ha cinque punti di controllo, che servono a posizionare i punti iniziale e finale della linea, a modificare la posizione della barra intermedia (quella che collega i segmenti iniziale e finale della linea) e a regolare la smussatura degli angoli.

### Per spostare il punto iniziale e finale di una linea connettore:

- Trascinare il punto di controllo che si trova in corrispondenza dell'estremità iniziale o finale della linea connettore.

### Per riposizionare la barra intermedia della linea connettore:

- Trascinare il punto di controllo posizione orizzontale.

### Per regolare tutti gli angoli di una linea connettore selezionata:

- Trascinare il punto di controllo angolo.

### Per regolare un solo angolo di una linea connettore selezionata:

- Trascinare il punto di controllo angolo tenendo premuto Alt (Windows) o Opzione (Macintosh).

## Regolazione di forme automatiche: ciambella

Ogni forma automatica a ciambella ha originariamente tre punti di controllo, che servono a regolare il perimetro interno, a impostare quest'ultimo su zero e a dividere la forma in più sezioni conferendole l'aspetto di un grafico a torta. I punti di controllo consentono di aggiungere un numero qualsiasi di sezioni. Per ogni nuova sezione, verrà aggiunto un punto di controllo che serve a ridimensionarla o a dividerla.

### Per aggiungere sezioni a una ciambella selezionata:

- Trascinare il punto di controllo di aggiunta/divisione settore sul perimetro esterno della forma tenendo premuto Alt (Windows) o Opzione (Macintosh).

### Per rimuovere una sezione da una ciambella selezionata:

- Trascinare il punto di controllo aggiunta/divisione settore sul perimetro esterno della forma per definire la parte di essa che si desidera mantenere sull'area di lavoro.

### Per ridimensionare il raggio interno di una ciambella selezionata:

- Trascinare il punto di controllo raggio interno.

### Per impostare su zero il raggio interno di una ciambella selezionata:

- Fare clic sul punto di controllo azzeramento raggio.

## Regolazione di forme automatiche: torta

Ogni torta ha originariamente tre punti di controllo, che servono a dividerla in sezioni, a regolare le dimensioni delle sezioni e a ripristinare una sezione unica. I punti di controllo consentono di aggiungere un numero a piacere di sezioni. Per ogni nuova sezione, verrà aggiunto un punto di controllo che serve a ridimensionarla o a dividerla.

### **Per aggiungere sezioni a una torta selezionata:**

- Trascinare il punto di controllo trascinamento e segmentazione sul perimetro esterno della forma tenendo premuto Alt (Windows) o Opzione (Macintosh).

### **Per ridimensionare una sezione di una torta selezionata:**

- Trascinare il punto di controllo trascinamento e segmentazione sul perimetro esterno della forma.

### **Per ripristinare una torta selezionata come sezione unica:**

- Fare clic sul punto di controllo ripristino.

## Regolazione di forme automatiche: forma a L

Ogni forma a L ha quattro punti di controllo, che servono a modificare la lunghezza e larghezza di ogni sezione della forma e a regolare l'arco della curvatura a L.

### **Per modificare la lunghezza o la larghezza di una sezione di una forma a L selezionata:**

- Trascinare uno dei due punti di controllo della lunghezza/larghezza.

### **Per regolare la smussatura degli angoli di una forma a L selezionata:**

- Trascinare il punto di controllo raggio angolo.

## Regolazione di forme automatiche: poligono intelligente

I poligoni intelligenti sono pentagoni con quattro punti di controllo. Questi consentono di ridimensionare e ruotare, aggiungere o rimuovere sezioni di un poligono, aumentare o diminuire il numero di lati del poligono, nonché aggiungere un poligono interno per creare un anello.

### **Per ridimensionare e ruotare un poligono intelligente selezionato, eseguire una delle seguenti operazioni:**

- Trascinare il punto di controllo ridimensionamento/rotazione.
- Se si desidera ruotare la forma senza ridimensionarla, trascinare il punto di controllo ridimensionamento/rotazione tenendo premuto Alt (Windows) o Opzione (Macintosh).

### **Per aggiungere o rimuovere sezioni da un poligono intelligente selezionato:**

- Trascinare il punto di controllo sezione.

### **Per modificare il numero di lati di un poligono intelligente selezionato:**

- Trascinare il punto di controllo lato.

### **Per dividere in sezioni un poligono intelligente selezionato:**

- Trascinare il punto di controllo lato tenendo premuto Alt (Windows) o Opzione (Macintosh).

**Per ridimensionare il poligono interno di un poligono intelligente, eseguire una delle seguenti operazioni:**

- Se il poligono ha un poligono interno, trascinare il punto di controllo poligono interno.
- Se il poligono non ha un poligono interno, trascinare il punto di controllo di ripristino poligono interno.

**Per ripristinare il poligono interno di un poligono intelligente selezionato:**

- Fare clic sul punto di controllo di ripristino poligono interno.

## **Regolazione di forme automatiche: spirale**

Ogni spirale ha due punti di controllo, che servono a regolare il numero di avvolgimenti della spirale e ad aprirla o chiuderla.

**Per regolare il numero di avvolgimenti di una spirale selezionata:**

- Trascinare il punto di controllo spirale.

**Per aprire o chiudere una spirale selezionata:**

- Fare clic sul punto di controllo di apertura/chiusura spirale.

## **Regolazione di forme automatiche: stella**

Ogni stella ha originariamente cinque punti di controllo, che consentono di aggiungere o rimuovere punte, regolare gli angoli interni ed esterni delle punte e modificare la smussatura di picchi e valli.

**Per modificare il numero di lati di una stella selezionata:**

- Trascinare il punto di controllo punta.

**Per regolare le valli di una stella selezionata:**

- Trascinare il punto di controllo valle.

**Per regolare le punte di una stella selezionata:**

- Trascinare il punto di controllo picco.

**Per regolare la smussatura dei picchi o delle valli di una stella selezionata:**

- Trascinare il punto di controllo smusso.

## **Uso del pannello Risorse per aggiungere forme automatiche a un disegno**

Il pannello Risorse contiene una scheda Forme che consente di accedere a forme automatiche aggiuntive. Queste Forme automatiche sono generalmente più complesse di quelle contenute nel pannello Strumenti. Invece di disegnare queste forme direttamente sull'area di lavoro, è possibile disporle sul disegno trascinandole dal pannello Risorse sull'area di lavoro.

#### **Per creare una forma automatica utilizzando il pannello Risorse:**

- 1 Scegliere Finestra > Forme automatiche per visualizzare la scheda Forme, se non è ancora visualizzata.
- 2 Trascinare l'anteprima di una forma automatica dal pannello Risorse sull'area di lavoro.
- 3 Se lo si desidera, modificare la forma automatica trascinando uno qualsiasi dei suoi punti di controllo.

### **Aggiunta di nuove forme automatiche a Fireworks**

È possibile aggiungere nuove forme automatiche a Fireworks accedendo al sito Web Fireworks Exchange. Alcune di queste nuove forme saranno visualizzate nella scheda Forme del pannello Risorse, mentre altre appariranno nel menu Strumenti, assieme alle altre forme automatiche.

Inoltre, è possibile scrivere script in codice JavaScript per creare altre forme automatiche. Per ulteriori informazioni, vedere *Extending Fireworks*.

#### **Per aggiungere nuove forme automatiche a Fireworks:**

- 1 Scegliere Finestra > Forme automatiche per visualizzare la scheda Forme, se non è ancora visualizzata.
- 2 Scegliere Richiama altre forme automatiche dal menu Opzioni del pannello Forme automatiche.  
Verrà stabilita una connessione Internet e verrà aperto il sito Fireworks Exchange.
- 3 Seguire le istruzioni riportate sullo schermo per selezionare le nuove forme automatiche e aggiungerle a Fireworks.

### **Disegno di tracciati a forma libera**

È possibile disegnare tracciati vettoriali a forma libera con lo strumento Tracciato vettoriale, con la stessa naturalezza con la quale si utilizzerebbe un pennarello o una matita. Lo strumento Tracciato vettoriale si trova nel menu a comparsa dello strumento Penna.

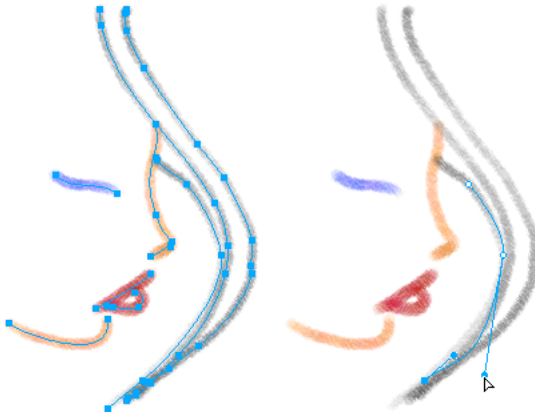
Lo strumento Tracciato vettoriale consente di modificare gli attributi di tratto e riempimento dei tracciati. Vedere [Capitolo 5, “Applicazione di colori, tratti e riempimenti,” a pagina 101](#).

### **Uso dello strumento Tracciato vettoriale**

Lo strumento Tracciato vettoriale ha una vasta gamma di categorie di tratti pennello, fra cui Aerografo, Pittura spray, Calligrafia, Carboncino e Innaturale. Ciascuna categoria dispone di dozzine di tratti, tra cui Pennarello chiaro e Pennarello scuro, Spruzzo di vernice, Bambù, Nastro, Coriandoli, 3D, Dentifricio e Vernice aliena viscosa.



Sebbene i tratti possano avere l'aspetto di vernice o inchiostro, sono dotati di punti e tracciati, come ogni altro oggetto vettoriale. Questo significa che è possibile modificare la forma dei tratti con numerose tecniche di modifica vettoriale. Dopo aver rimodellato il tracciato, il tratto viene ridisegnato.



*Immagine modificata spostando i punti vettoriali*

È inoltre possibile modificare i tratti pennello esistenti e aggiungere riempimenti ad oggetti selezionati disegnati con lo strumento Tracciato vettoriale. Le nuove impostazioni di tratto e riempimento vengono conservate per l'uso successivo dello strumento Tracciato vettoriale nel documento corrente.

#### **Per disegnare un tracciato vettoriale a forma libera:**



- 1 Scegliere lo strumento Tracciato vettoriale dal menu a comparsa dello strumento Penna.
- 2 Se necessario, impostare gli attributi di tratto e riempimento nella finestra di ispezione Proprietà. Vedere [Capitolo 5, "Applicazione di colori, tratti e riempimenti," a pagina 101.](#)
- 3 Trascinare per disegnare. Per vincolare il tracciato a una linea orizzontale o verticale, tenere premuto il tasto Maiusc durante il trascinamento.
- 4 Rilasciare il pulsante del mouse alla fine del tracciato. Per chiudere il tracciato, rilasciare il pulsante del mouse dopo aver riportato il puntatore al punto iniziale del tracciato.

### **Disegno di tracciati mediante punti**

Un modo per disegnare e modificare gli oggetti vettoriali in Fireworks consiste nel tracciare punti come nel gioco del percorso numerato. Quando si fa clic su un punto con lo strumento Penna, viene disegnato automaticamente il tracciato dell'oggetto vettoriale a partire dall'ultimo punto su cui si è fatto clic.

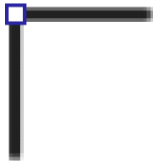
Oltre a collegare i punti solo con segmenti rettilinei, lo strumento Penna può disegnare segmenti regolari, derivati da curve matematiche note come curve di Bézier. Ogni tipo di punto, punto d'angolo o punto curva, determina la natura rettilinea o curva del segmento adiacente.



Trascinandone i punti è possibile modificare segmenti rettilinei o curvi di tracciati. I segmenti curvi di tracciati possono essere modificati anche trascinandone le maniglie punto. È possibile inoltre convertire un segmento rettilineo in uno curvo e viceversa, convertendone i punti.

## Disegno di segmenti rettilinei di tracciato

Per disegnare segmenti rettilinei con lo strumento Penna è sufficiente disporre i punti. Ogni clic con lo strumento Penna traccia un punto d'angolo.



**Per disegnare un tracciato con i segmenti rettilinei:**



- 1 Scegliere lo strumento Penna.
- 2 Se lo si desidera, scegliere Modifica > Preferenze e attivare una delle seguenti opzioni nella scheda Modifica della finestra di dialogo Preferenze, quindi fare clic su OK:
  - Mostra anteprima penna** per mostrare in anteprima il segmento risultante dall'operazione.
  - Mostra punti solidi** per mostrare i punti solidi mentre si disegna.
- 3 Fare clic nell'area di lavoro per posizionare il primo punto d'angolo.
- 4 Spostare il puntatore e fare clic per posizionare il punto successivo. Un segmento rettilineo unisce i due punti.
- 5 Continuare il tracciamento dei punti. I segmenti rettilinei colmano gli spazi intercorrenti tra i punti.
- 6 Per terminare il tracciato, sia aperto che chiuso, eseguire una delle seguenti azioni:
  - Fare doppio clic sull'ultimo punto per terminare il tracciato come aperto.
  - Selezionare un altro strumento per terminare il tracciato come aperto.

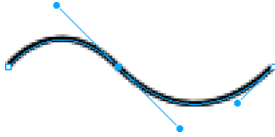
**Nota:** Se si sceglie un qualsiasi strumento Selezione o Vettore, a eccezione dello strumento Testo, e si torna poi allo strumento Penna, l'operazione di disegno viene ripresa al clic successivo.

- Per chiudere il tracciato, fare clic sul primo punto disegnato. I punti iniziale e finale di un tracciato chiuso coincidono.

**Nota:** I cerchi formati da un tracciato che si sovrappone a sé stesso non sono tracciati chiusi. Solo i tracciati che iniziano e finiscono nello stesso punto costituiscono tracciati chiusi.

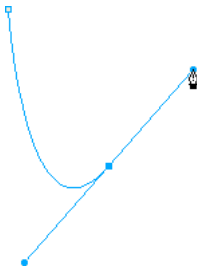
## Disegno di segmenti tracciato curvi

Per disegnare i segmenti di tracciato curvi, occorre solo fare clic e trascinare mentre si tracciano i punti. Durante il disegno, il punto corrente è dotato di maniglie. A prescindere dal fatto che siano stati disegnati con lo strumento Penna o con altri strumenti di disegno di Fireworks, tutti i punti su tutti gli oggetti vettoriali dispongono di maniglie. Queste maniglie sono visibili, tuttavia, solo sui punti curva.



### Per disegnare un oggetto con segmenti curvi:

- 1 Scegliere lo strumento Penna.
- 2 Fare clic per posizionare il primo punto d'angolo.
- 3 Passare alla posizione del punto seguente, quindi fare clic e trascinare per produrre un punto curva. Ogni volta che si fa clic e si trascina, Fireworks estende il segmento di linea al nuovo punto.



- 4 Continuare il tracciamento dei punti. Se si fa clic e si trascina un nuovo punto, si produce un punto curva, mentre se si fa solo clic, si produce un punto angolo.

**Suggerimento:** Per cambiare la posizione dei punti e la forma delle curve man mano che si disegna, si può passare temporaneamente allo strumento Sottoselezione. Premere il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh) mentre si trascina un punto o una maniglia punto con lo strumento Penna.

- 5 Per terminare il tracciato, sia aperto che chiuso, eseguire una delle seguenti azioni:
  - Fare doppio clic sull'ultimo punto per terminare il tracciato come aperto.
  - Selezionare un altro strumento per terminare il tracciato come aperto. Quando si scelgono determinati strumenti e si torna poi allo strumento Penna, l'operazione di disegno dell'oggetto viene ripresa al clic successivo.
  - Per chiudere il tracciato, fare clic sul primo punto tracciato. I punti iniziale e finale di un tracciato chiuso coincidono.

## Regolazione della forma di un segmento rettilineo

È possibile allungare, abbreviare o cambiare la posizione di un segmento rettilineo spostando i suoi punti.

### Per modificare un segmento rettilineo:

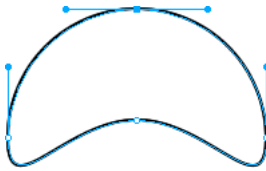
- 1 Selezionare il tracciato utilizzando lo strumento Puntatore o Sottoselezione.
- 2 Fare clic su un punto con lo strumento Sottoselezione per selezionarlo.  
I punti d'angolo selezionati appaiono come quadratini di colore blu uniforme.
- 3 Per spostare il punto in una nuova posizione, trascinarlo con il puntatore del mouse o utilizzare i tasti freccia.

## Regolazione della forma di un segmento curvo

È possibile modificare la forma di un oggetto vettoriale trascinandone le maniglie punto con lo strumento Sottoselezione. Le maniglie punto determinano il grado di curvatura tra i punti fissi. Queste curve sono note come curve Bézier.

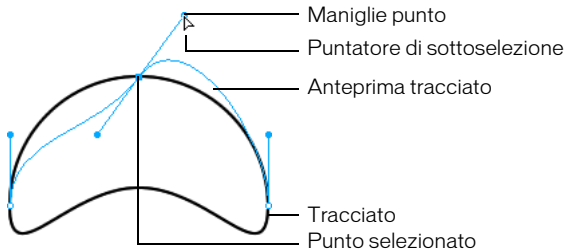
### Per regolare la curva di Bézier di un segmento tracciato:

- 1 Selezionare il tracciato utilizzando lo strumento Puntatore o Sottoselezione.
- 2 Fare clic su un punto curva con lo strumento Sottoselezione per selezionarlo.  
Un punto curva selezionato viene visualizzato come un cerchietto blu uniforme. Le maniglie punto si estendono dal punto.

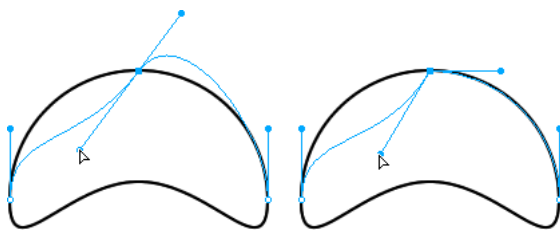


- 3 Trascinare le maniglie in una nuova posizione. Per vincolare la direzione di spostamento delle maniglie a incrementi di 45°, tenere premuto Maiusc mentre le si trascina.

L'anteprima azzurra del tracciato mostra il punto nel quale il nuovo tracciato verrà disegnato se si rilascia il pulsante del mouse.

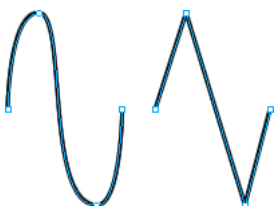


Ad esempio, se si trascina verso il basso la maniglia punto sinistra, la maniglia punto destra si sposta verso l'alto. Per spostare una maniglia indipendentemente dall'altra, premere il tasto Alt durante il trascinamento.

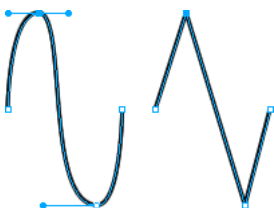


## Conversione dei segmenti di un tracciato in segmenti curvi o rettilinei

I segmenti di tracciato rettilinei sono intersecati da punti d'angolo. I segmenti di tracciato curvi contengono punti curva.

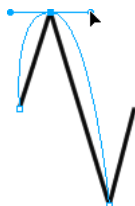


È possibile convertire un segmento rettilineo in uno curvo e viceversa, convertendone il punto.



### Per convertire un punto d'angolo in un punto curva:

- 1 Scegliere lo strumento Penna.
- 2 Fare clic su un punto d'angolo di un tracciato selezionato e trascinarlo.  
Le maniglie si estenderanno, curvando i segmenti adiacenti.



**Nota:** Per modificare le maniglie di un punto, scegliere lo strumento Sottoselezione oppure premere il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh) mentre è attivo lo strumento Penna.

### Per convertire un punto curva in un punto d'angolo:

- 1 Scegliere lo strumento Penna.
- 2 Fare clic su un punto curva di un tracciato selezionato.



Le maniglie si ritrarranno e i segmenti adiacenti si raddrizzeranno.



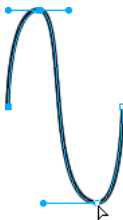
## Selezione di punti

Lo strumento Sottoselezione consente di selezionare più punti. Prima di selezionare un punto con lo strumento Sottoselezione, è necessario selezionare il tracciato con lo strumento Puntatore o lo strumento Sottoselezione oppure facendo clic sulla miniatura del tracciato nel pannello Livelli.

### Per selezionare punti specifici su un tracciato selezionato:



- 1 Scegliere lo strumento Sottoselezione.
- 2 Eseguire una delle seguenti procedure:
  - Fare clic su un punto, oppure tenere premuto il tasto Maiusc e fare clic su più punti, uno per volta.



- Trascinare attorno ai punti da selezionare.

### Per visualizzare le maniglie di un punto curva:

- Fare clic su un punto con lo strumento Sottoselezione. Se uno dei punti più prossimi al punto su cui si fa clic è un punto curva, viene visualizzata anche la maniglia vicina.

## Spostamento di punti e maniglie punto

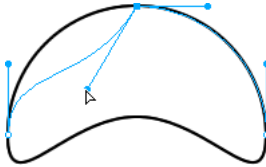
È possibile modificare la forma di un oggetto trascinandone i punti e le maniglie punto con lo strumento Sottoselezione.

### Per spostare un punto:

- Trascinarlo con lo strumento Sottoselezione.  
Il tracciato viene ridisegnato in base alla nuova posizione del punto.

### Per modificare la forma di un segmento di tracciato:

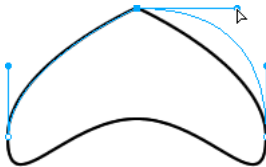
- Trascinare la relativa maniglia punto con lo strumento Sottoselezione. Trascinare tenendo premuto Alt (Windows) oppure Opzione (Macintosh), per trascinare una maniglia alla volta.



### Per regolare la maniglia di un punto d'angolo:



- 1 Scegliere lo strumento Sottoselezione.
- 2 Selezionare un punto d'angolo.
- 3 Trascinare il punto tenendo premuto Alt (Windows) oppure Opzione (Macintosh) per visualizzarne la maniglia e curvare il segmento adiacente.



*Trascinamento della maniglia di un punto angolo con lo strumento Sottoselezione per modificare il segmento adiacente del tracciato*

## Inserimento ed eliminazione dei punti su un tracciato

È possibile aggiungere punti a un tracciato oppure eliminarli. L'aggiunta di punti a un tracciato offre la possibilità di controllare un segmento specifico all'interno del tracciato. L'eliminazione di punti da un tracciato lo rimodella o ne semplifica la modifica.

### Per inserire un punto su un tracciato selezionato:

- Con lo strumento Penna fare clic su una qualsiasi porzione del tracciato che non contenga un punto.

### Per eliminare un punto da un segmento del tracciato selezionato, eseguire una delle seguenti operazioni:

- Fare clic su un punto d'angolo di un oggetto selezionato con lo strumento Penna.
- Fare clic su un punto curva di un oggetto selezionato con lo strumento Penna.
- Selezionare un punto con lo strumento Sottoselezione e premere Canc o Backspace.

## Prosecuzione di un tracciato esistente

Per continuare a disegnare un tracciato aperto esistente è possibile utilizzare lo strumento Penna.

**Per riprendere l'operazione di disegno di tracciati aperti preesistenti:**

- 1 Scegliere lo strumento Penna.
- 2 Fare clic sull'estremità finale e continuare a disegnare il tracciato.

Il puntatore dello strumento Penna si trasforma per indicare che si sta riprendendo a disegnare il tracciato.

## Unione di due tracciati aperti

È possibile connettere due tracciati aperti per formare un tracciato continuo. Quando si collegano due tracciati, gli attributi di tratto, riempimento ed effetto del secondo tracciato diventano gli attributi del nuovo tracciato.

**Per unire due tracciati aperti:**

- 1 Scegliere lo strumento Penna.
- 2 Fare clic sul punto finale di uno dei tracciati.
- 3 Spostare il puntatore del mouse sul punto finale dell'altro tracciato e fare clic.

## Unione automatica di tracciati aperti simili

È possibile unire un tracciato aperto ad un altro dotato di caratteristiche simili di tratto e riempimento.

**Per unire automaticamente due tracciati aperti:**

- 1 Selezionare un tracciato aperto.
- 2 Scegliere lo strumento Sottoselezione e trascinare un punto finale del tracciato entro pochi pixel dal punto di estremità del tracciato simile.

Il punto finale si aggancia all'altro tracciato e si crea un unico tracciato.

## Modifica dei tracciati

Fireworks offre diversi strumenti per la modifica degli oggetti vettoriali. È possibile modificare la forma di un oggetto spostando, aggiungendo e eliminando i punti oppure spostando le maniglie punto per cambiare la forma dei segmenti adiacenti del tracciato. Gli strumenti Forma libera consentono di alterare la forma degli oggetti modificando direttamente i tracciati. È possibile inoltre ricorrere alle operazioni sui tracciati per creare nuove forme unendo o alterando i tracciati esistenti.

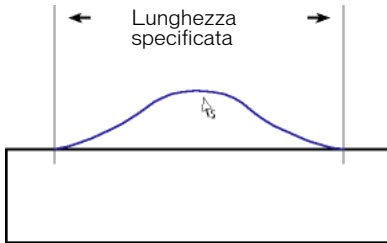
## Modifica degli oggetti vettoriali

Oltre al trascinamento dei punti e delle maniglie punto, è possibile utilizzare diversi strumenti Fireworks per modificare direttamente gli oggetti vettoriali.

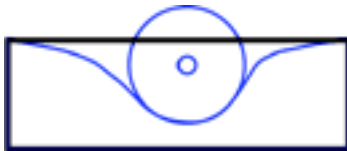


## Deformazione e rimodellazione degli oggetti vettoriali

Lo strumento Forma libera consente di deformare e rimodellare gli oggetti vettoriali direttamente senza manipolarne i punti. È possibile deformare verso l'esterno o verso l'interno qualsiasi parte di un tracciato, a prescindere dalla posizione dei punti. Fireworks automaticamente aggiunge, sposta o elimina i punti lungo il tracciato mentre si modifica la forma dell'oggetto vettoriale.








*Strumento Forma libera che deforma un tracciato*



*Strumento Forma libera che deforma verso l'interno un tracciato*

Portando il puntatore del mouse su un tracciato selezionato, esso si modifica nel puntatore di deformazione verso l'interno o verso l'esterno, a seconda della sua posizione relativa rispetto al tracciato selezionato.

Puntatore	Significato
	Lo strumento Forma libera è in uso.
	Lo strumento Forma libera è in uso e il cursore di deformazione verso l'esterno è in posizione per modificare il tracciato selezionato.
	Lo strumento Forma libera è in uso e il cursore di deformazione verso l'esterno sta intervenendo sul tracciato selezionato.
	Lo strumento Forma libera è in uso e il cursore di deformazione verso l'interno è attivo.
	Lo strumento Rimodella area è in uso e il cursore è attivo. L'area compresa tra il cerchio interno e quello esterno rappresenta l'intensità ridotta.

Quando il puntatore si trova direttamente sul tracciato, è possibile deformarlo verso l'esterno. Quando invece non si trova direttamente sul tracciato, è possibile deformarlo verso l'interno. È possibile modificare le dimensioni di entrambi i puntatori di deformazione.

**Nota:** Lo strumento Forma libera risponde inoltre alla pressione delle tavolette Wacom o compatibili.

### Per deformare un tracciato verso l'esterno:



- 1 Scegliere lo strumento Forma libera.
- 2 Portare il puntatore direttamente sopra al tracciato selezionato.  
Il puntatore si trasforma nel puntatore di deformazione verso l'esterno.
- 3 Trascinare il tracciato.



### Per deformare un tracciato verso l'interno:

- 1 Scegliere lo strumento Forma libera.
- Il puntatore si trasforma in puntatore di deformazione verso l'interno o verso l'esterno.
- 2 Puntare su una posizione leggermente scostata dal tracciato.
- 3 Trascinare in direzione del tracciato per deformarlo verso l'interno. Per rimodellare il tracciato selezionato, procedere con movimenti minimi.

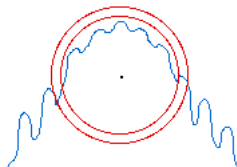
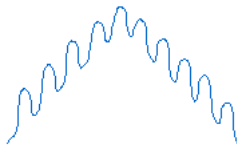


### Per modificare le dimensioni del puntatore di deformazione esterna, eseguire una delle operazioni seguenti:

- Tenendo premuto il pulsante del mouse, premere il tasto Freccia destra o 2 per aumentare le dimensioni del puntatore.
- Tenendo premuto il pulsante del mouse, premere il tasto Freccia sinistra o 1 per diminuire la larghezza del puntatore.
- Per impostare le dimensioni del puntatore e la lunghezza del segmento del tracciato interessato, deselegnare tutti gli oggetti nel documento quindi immettere un valore compreso tra 1 e 500 nella casella di testo Dimensione della finestra di ispezione Proprietà. Questo valore indica le dimensioni del puntatore in pixel.

## Distorsione dei tracciati

È possibile utilizzare lo strumento Rimodella area per deformare verso l'esterno l'area di tutti i tracciati selezionati senza superare il perimetro del cerchio esterno del puntatore di rimodellazione.



Il cerchio interno del puntatore rappresenta i limiti dello strumento a intensità piena. L'area compresa tra il cerchio interno e quello esterno permette di rimodellare alla piena intensità i tracciati a parametri inferiori. Il cerchio esterno del puntatore determina l'intensità gravitazionale della spinta di distorsione del puntatore. Tale intensità può essere definita dall'utente.

**Nota:** Anche lo strumento Rimodella area risponde alla pressione delle tavolette Wacom o compatibili.

#### **Per distorcere i tracciati selezionati:**



- 1 Scegliere lo strumento Rimodella area dal menu a comparsa Forma libera.
- 2 Trascinare sui tracciati per ridisegnarli.

#### **Per modificare le dimensioni del puntatore di rimodellazione area, eseguire una delle seguenti procedure:**

- Tenendo premuto il pulsante del mouse, premere il tasto Freccia destra o 2 per aumentare le dimensioni del puntatore.
- Tenendo premuto il pulsante del mouse, premere il tasto Freccia sinistra o 1 per diminuire la larghezza del puntatore.
- Per impostare le dimensioni del puntatore e la lunghezza del segmento del tracciato interessato, deselezionare tutti gli oggetti nel documento quindi immettere un valore compreso tra 1 e 500 nella casella di testo Dimensione della finestra di ispezione Proprietà. Questo valore indica le dimensioni del puntatore in pixel.

#### **Per impostare l'intensità del cerchio interno del puntatore di rimodellazione area:**

- Immettere un valore compreso tra 1 e 100 nella casella di testo Pressione della finestra di ispezione Proprietà. Il valore indica la percentuale dell'intensità potenziale del puntatore. A valori percentuali più elevati corrisponde un'intensità maggiore.

## **Ridisegno dei tracciati**

Avvalersi dello strumento Ridisegna tracciato per ridisegnare o prolungare un segmento di un tracciato selezionato, mantenendo le caratteristiche di tratto, riempimento ed effetto del tracciato.

#### **Per ridisegnare o prolungare un segmento del tracciato selezionato:**



- 1 Scegliere lo strumento Ridisegna tracciato dal menu a comparsa dello strumento Penna.
- 2 Portare il puntatore direttamente sul tracciato.  
Il puntatore si trasformerà nel puntatore di ridisegno tracciato.
- 3 Trascinare per ridisegnare o prolungare un segmento del tracciato. La parte del tracciato da ridisegnare risulta evidenziata in rosso.
- 4 Rilasciare il pulsante del mouse.

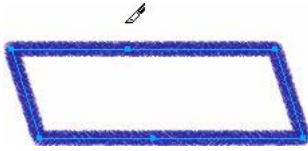
## **Modifica dell'aspetto di un tracciato variandone la pressione e la velocità**

L'aspetto di un tracciato può essere modificato tramite gli strumenti Rettifica tracciato. Scegliendo pressioni e velocità diverse, si possono modificare le proprietà del tratto di un tracciato. Le proprietà comprendono dimensione del tratto, angolazione, quantità di inchiostro, dispersione, tonalità, brillantezza e saturazione. Nella scheda Sensibilità della finestra di dialogo Modifica tratto è possibile specificare quali di queste proprietà sono interessate dagli strumenti Rettifica tracciato. È inoltre possibile specificare in quale misura la pressione e la velocità possono modificare queste proprietà. Per ulteriori informazioni su come impostare le opzioni della finestra di dialogo Modifica tratto, vedere [“Operazioni con i tratti” a pagina 110](#).

## Suddivisione dei tracciati in più oggetti



Lo strumento Coltello consente di suddividere un tracciato in due o più parti.



### Per suddividere un tracciato selezionato:

- 1 Scegliere lo strumento Coltello.

**Nota:** Con lo strumento Gomma sulla penna Wacom si seleziona automaticamente lo strumento Coltello.

- 2 Eseguire una delle seguenti procedure:
  - Trascinare il puntatore sul tracciato.
  - Fare clic sul tracciato.
- 3 Deselezionare il tracciato.

## Modifica dei tracciati con le operazioni sui tracciati

È possibile utilizzare le operazioni tracciato presenti nel menu **Elabora** per creare nuove forme unendo o alterando tracciati esistenti. Per alcune operazioni sui tracciati, l'ordine di impilamento degli oggetti tracciato selezionati definisce le modalità di funzionamento delle operazioni stesse. Per ulteriori informazioni sull'organizzazione dell'ordine di impilamento degli oggetti selezionati, vedere [“Impilamento degli oggetti” a pagina 26](#).

**Nota:** Le operazioni sui tracciati rimuovono dai tracciati in oggetto tutte le informazioni su pressione e velocità.

## Unione degli oggetti tracciato

Gli oggetti tracciato possono essere uniti in modo da formarne uno unico. È possibile connettere due tracciati aperti per formare un tracciato continuo, oppure unire più tracciati per creare un tracciato composito.

### Per creare un tracciato continuo a partire da due tracciati aperti:

- 1 Scegliere lo strumento Sottoselezione.
- 2 Selezionare le due estremità finali dei due tracciati aperti.
- 3 Scegliere **Elabora > Combina tracciati > Unisci**.

### Per creare un tracciato composito:

- 1 Selezionare due o più tracciati aperti o chiusi.
- 2 Scegliere **Elabora > Combina tracciati > Unisci**.

#### **Per separare un tracciato composito:**

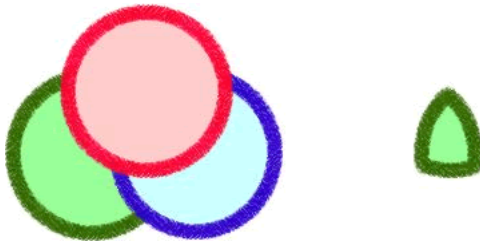
- 1 Selezionare il tracciato composito.
- 2 Scegliere **Elabora > Combina tracciati > Dividi**.

#### **Per combinare tracciati chiusi selezionati in un unico tracciato che racchiude l'area intera dei tracciati originali:**

- Scegliere **Elabora > Combina tracciati > Insieme**. Il tracciato risultante assume gli attributi di tratto e riempimento dell'ultimo oggetto nell'ordine di impilamento.

### **Creazione di un oggetto dall'intersezione di due o più oggetti**

Con il comando **Intersezione** è possibile creare un oggetto dall'intersezione di due o più oggetti.

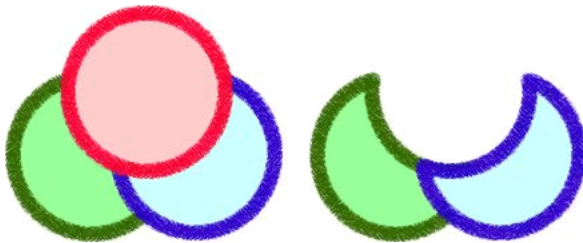


#### **Per creare un tracciato chiuso che racchiude l'area comune a tutti i tracciati chiusi selezionati:**

- Scegliere **Elabora > Combina tracciati > Intersezione**. Il tracciato risultante assume gli attributi di tratto e riempimento dell'ultimo oggetto nell'ordine di impilamento.

### **Rimozione di parti di un oggetto tracciato**

È possibile rimuovere le parti di un oggetto tracciato selezionato che si sovrappongono a un secondo oggetto tracciato selezionato disposto di fronte al primo.

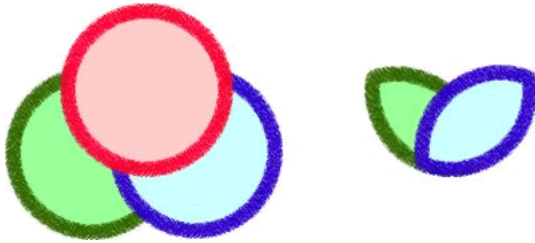


#### **Per eliminare parti di un oggetto tracciato:**

- 1 Selezionare l'oggetto tracciato che definisce l'area da rimuovere.
- 2 Scegliere **Elabora > Disponi > In primo piano**.
- 3 Tenere premuto **Maiusc** e aggiungere alla selezione il tracciato le cui parti si desidera rimuovere.
- 4 Scegliere **Elabora > Combina tracciati > Ritaglio interno**.  
Gli attributi di tratto e riempimento rimangono inalterati.

## Ritaglio di un tracciato

È possibile ritagliare un tracciato utilizzando la forma di un altro tracciato. Il tracciato che si trova in primo piano o al livello superiore definisce la forma dell'area ritagliata.



### Per ritagliare un tracciato selezionato:

- 1 Selezionare l'oggetto tracciato che definisce l'area da ritagliare.
- 2 Scegliere **Elabora > Disponi > In primo piano**.
- 3 Tenere premuto il tasto **Maiusc** e aggiungere alla selezione l'oggetto tracciato da ritagliare.
- 4 Scegliere **Elabora > Combina tracciati > Ritaglio**.

Il tracciato risultante assume gli attributi di tratto e riempimento dell'ultimo oggetto nell'ordine di impilamento.

## Semplificazione di un tracciato

È possibile rimuovere punti da un tracciato mantenendone la stessa forma nel complesso. Il comando **Semplifica** consente di eliminare il numero specificato di punti ridondanti di un tracciato.

Nel caso di una linea retta con più di due punti può essere utile, ad esempio, utilizzare il comando **Semplifica**. Per creare una linea retta sono necessari infatti solo due punti. Lo stesso comando può essere utile anche se il tracciato contiene punti perfettamente sovrapposti. Il comando **Semplifica** serve a rimuovere i punti che non sono strettamente necessari per riprodurre il tracciato disegnato.

### Per semplificare un tracciato selezionato:

- 1 Scegliere **Elabora > Modifica tracciato > Semplifica**.  
Comparirà la finestra di dialogo **Semplifica**.
- 2 Immettere un valore di semplificazione e fare clic su **OK**.

Aumentando il valore di semplificazione, si aumenta la possibilità di **Fireworks** di alterare il tracciato al fine di ridurre il numero di punti.

## Espansione del tratto

È possibile convertire il tratto di un tracciato selezionato in un tracciato chiuso. Il tracciato così risultante crea l'illusione del tracciato privo di riempimento e di un tratto uguale al riempimento dell'oggetto tracciato originale.



**Nota:** Espandendo il tratto di un tracciato che interseca se stesso si possono ottenere risultati interessanti. Se il tracciato originale contiene un riempimento, le porzioni del tracciato che si intersecano non conterranno un riempimento dopo l'espansione del tratto.

### Per espandere il tratto dell'oggetto selezionato:

- 1 Scegliere **Elabora > Modifica tracciato > Espandi tratto** per aprire la finestra di dialogo **Espandi tratto**.
- 2 Impostare la larghezza del tracciato chiuso risultante.
- 3 Specificare un tipo di angolo: acuto, arrotondato o con smusso.
- 4 Se si sceglie acuto, occorre impostarne il limite, vale a dire il punto in corrispondenza del quale si trasformerà automaticamente in un angolo con smusso. Tale limite corrisponde al rapporto tra la lunghezza dell'angolo acuto e la larghezza del tratto.
- 5 Scegliere un'opzione per le estremità linee: livellata, squadrata o arrotondata. Quindi fare clic su **OK**.

Il tracciato originale sarà sostituito da un tracciato chiuso di forma uguale a quella dell'oggetto originale, con gli stessi attributi di tratto e riempimento.

## Contrazione ed espansione di un tracciato

È possibile contrarre o espandere il tracciato di un oggetto selezionato di uno specifico numero di pixel.

### Per espandere o contrarre un tracciato selezionato:

- 1 Scegliere **Elabora > Modifica tracciato > Tracciato concentrico** per aprire la finestra di dialogo **Tracciato concentrico**.
- 2 Scegliere una direzione per la contrazione o l'espansione del tracciato:  
L'opzione **Interno** contrae il tracciato.  
L'opzione **Esterno** invece lo espande.
- 3 Impostare la larghezza tra il tracciato originale e quello da contrarre o espandere.
- 4 Specificare un tipo di angolo: acuto, arrotondato o con smusso.
- 5 Se si sceglie acuto, occorre impostarne il limite, vale a dire il punto in corrispondenza del quale si trasformerà automaticamente in un angolo con smusso. Tale limite corrisponde al rapporto tra la lunghezza dell'angolo acuto e la larghezza del tratto.

6 Fare clic su OK.

Il tracciato originale sarà sostituito da un tracciato più piccolo o più grande con gli stessi attributi di tratto e riempimento.



# CAPITOLO 4

## Uso del testo

Macromedia Fireworks MX 2004 dispone di molte funzioni di testo riservate in genere alle applicazioni di DTP più sofisticate. È possibile creare testi in una vasta gamma di caratteri e dimensioni, nonché regolare la crenatura, la spaziatura, il colore, l'interlinea, lo spostamento della riga base e altro ancora. Combinando le funzioni di modifica testo di Fireworks con gli innumerevoli tratti, riempimenti, effetti e stili disponibili è possibile rendere anche il testo un elemento creativo della progettazione grafica. È inoltre possibile utilizzare la funzione di controllo ortografico di Fireworks per correggere eventuali errori di battitura.

La possibilità di modificare il testo in qualsiasi momento, persino una volta applicati gli effetti dal vivo come le ombre esterne e gli smussi, permette di apportare facilmente tutte le modifiche desiderate. È inoltre possibile copiare gli oggetti contenenti testo e modificare il testo per ciascuna copia. La libertà di progettazione è ulteriormente ampliata dalle funzioni di disposizione del testo in verticale, di trasformazione del testo, di collegamento del testo ai tracciati nonché di conversione del testo in tracciati o immagini.

È possibile importare il testo mantenendo tutti gli attributi del formato Rich Text Format. Inoltre, quando si importa un documento di Photoshop contenente testo, quest'ultimo rimarrà pienamente modificabile. Fireworks gestisce i caratteri mancanti al momento dell'importazione chiedendo di scegliere i caratteri sostitutivi o consentendo l'importazione di testo come immagine statica.

### Immissione di testo

Per immettere, formattare e modificare i testi contenuti nei grafici è possibile utilizzare lo strumento Testo oppure le opzioni della finestra di ispezione Proprietà.



*Strumento Testo*

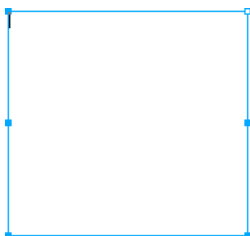
**Nota:** Se la finestra di ispezione Proprietà è ridotta a icona, fare clic sulla freccia dell'espansore nell'angolo inferiore destro della finestra per visualizzare tutte le proprietà di testo.



*La finestra di ispezione Proprietà quando è selezionato lo strumento Testo*

## Creazione di blocchi di testo

Nei documenti di Fireworks, tutti i testo compaiono all'interno di un rettangolo dotato di maniglie, denominato blocco di testo.



### Per immettere un testo:

- 1 Scegliere lo strumento Testo.  
La finestra di ispezione Proprietà visualizza le opzioni dello strumento Testo.
  - 2 Scegliere il colore, il carattere, le dimensioni, la spaziatura e altre caratteristiche.
  - 3 Eseguire una delle seguenti procedure:
    - Fare clic all'interno del documento nel punto in cui si intende far iniziare il blocco di testo. In tal modo si crea un blocco di testo a ridimensionamento automatico.
    - Trascinare il mouse per disegnare un blocco di testo. In tal modo si crea un blocco di testo a larghezza fissa.
- Per informazioni sui vari tipi di blocchi di testo, vedere [“Uso dei blocchi di testo a ridimensionamento automatico e larghezza fissa” a pagina 83](#).
- 4 Digitare il testo. Per immettere un'interruzione di paragrafo, premere Invio.
  - 5 Se lo si desidera, evidenziare il testo all'interno del blocco dopo averlo digitato e riformattato.
  - 6 Dopo aver inserito il testo, eseguire una delle seguenti operazioni:
    - Fare clic all'esterno del blocco di testo.
    - Scegliere un altro strumento nel pannello Strumenti.
    - Premere Esc.

## Spostamento dei blocchi di testo

I blocchi di testo possono essere selezionati e spostati in qualsiasi punto del documento come se si trattasse di un oggetto qualsiasi. Si possono inoltre spostare i blocchi di testo mentre si trascina il mouse per crearli.

### Per spostare un blocco di testo:

- Trascinarlo nella nuova posizione.

### Per spostare un blocco di testo mentre si trascina il mouse per crearlo:

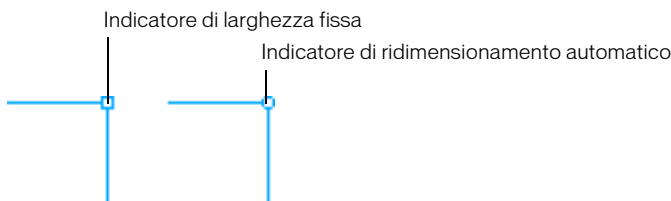
- 1 Mentre si tiene premuto il pulsante del mouse, premere e tenere premuta la barra spaziatrice, quindi trascinare il blocco di testo in un altro punto dell'area di lavoro.
- 2 Rilasciare la barra spaziatrice per continuare a disegnare il blocco di testo.

## Uso dei blocchi di testo a ridimensionamento automatico e larghezza fissa

Fireworks dispone di blocchi di testo a ridimensionamento automatico e larghezza fissa. I blocchi di testo a ridimensionamento automatico si espandono orizzontalmente durante la digitazione. Quando si rimuove del testo, il blocco a ridimensionamento automatico si restringe per adattarsi al testo rimanente. I blocchi di testo a ridimensionamento automatico vengono creati per impostazione predefinita facendo clic sull'area di lavoro con lo strumento Testo e iniziando a digitare.

I blocchi di testo a larghezza fissa permettono di controllare la larghezza del testo mandato a capo. I blocchi di testo a larghezza fissa vengono creati per impostazione predefinita trascinando il cursore e disegnando un blocco di testo con lo strumento Testo.

Quando è attivo il puntatore del testo all'interno di un blocco di testo, nell'angolo superiore destro di quest'ultimo appare un cerchio o un quadrato vuoto. Il cerchio indica un blocco a ridimensionamento automatico, mentre il quadrato rappresenta un blocco a larghezza fissa. Fare doppio clic sull'angolo per trasformare un tipo di blocco di testo nell'altro tipo.



*Un blocco di testo a larghezza fissa e un blocco di testo a ridimensionamento automatico*

### Per impostare per un blocco di testo il ridimensionamento automatico o la larghezza fissa:

- 1 Fare doppio clic all'interno del blocco di testo.
- 2 Fare doppio clic sul cerchio o sul quadrato nell'angolo superiore destro del blocco di testo.  
Il blocco di testo si trasforma nell'altro tipo.

### Per ridimensionare un blocco di testo selezionato trasformandolo in blocco a larghezza fissa:

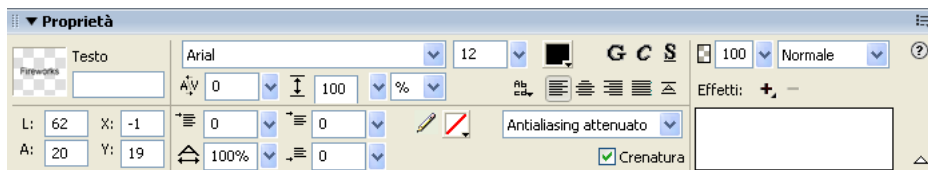
- Trascinare una maniglia di ridimensionamento.

In tal modo l'impostazione del blocco di testo passa automaticamente da ridimensionamento automatico a larghezza fissa.

## Modifica del testo

All'interno di un singolo blocco di testo è possibile variare tutti gli aspetti del testo, compresi dimensione, carattere, spaziatura, interlinea e spostamento della riga base. Quando si modifica il testo, verranno ridisegnati adeguatamente anche gli attributi relativi a tratto, riempimento ed effetti.

È consentito modificare gli attributi di un blocco di testo utilizzando la finestra di ispezione Proprietà. Se la finestra di ispezione Proprietà è ridotta a icona, fare clic sulla freccia dell'espansore nell'angolo inferiore destro della finestra per visualizzare tutte le proprietà di testo.



*Finestra di ispezione Proprietà con un blocco di testo selezionato*

Per modificare il testo è inoltre possibile utilizzare l'Editor di testo e i comandi del menu Testo, ma la finestra di ispezione Proprietà rappresenta il modo più rapido per modificare gli attributi del testo e offre un controllo più dettagliato delle operazioni di modifica rispetto alle altre due opzioni. Per ulteriori informazioni sull'Editor di testo, vedere [“Uso dell'Editor di testo” a pagina 100](#).

**Nota:** Le modifiche apportate durante una sessione di modifica testuale costituiscono solo un livello di annullamento. Se si sceglie Modifica > Annulla quando si modifica il testo, verrà annullata ogni modifica apportata al testo dal momento in cui si è fatto doppio clic sul blocco di testo per modificarne il contenuto.

### Per modificare un testo:

- 1 Selezionare il testo che si desidera modificare:
  - Fare clic su un blocco di testo con lo strumento Puntatore o Sottoselezione per selezionare l'intero blocco. Per selezionare contemporaneamente più blocchi, tenere premuto il tasto Maiusc mentre si seleziona ciascun blocco.
  - Fare doppio clic su un blocco di testo con lo strumento Puntatore o Sottoselezione ed evidenziare un intervallo di testo.
  - Fare clic all'interno di un blocco di testo con lo strumento Testo ed evidenziare un intervallo di testo.
- 2 Apportare le modifiche desiderate.

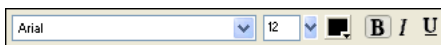
Per informazioni sulla modifica degli attributi del testo, vedere [“Scelta di carattere, dimensione e stile del testo” a pagina 85](#), [“Applicazione del colore al testo” a pagina 85](#), [“Impostazione della crenatura” a pagina 87](#), [“Impostazione dell'interlinea” a pagina 88](#), [“Impostazione dell'orientamento del testo” a pagina 89](#), [“Impostazione dell'allineamento del testo” a pagina 90](#) e [“Rientro del testo” a pagina 90](#).
- 3 Per applicare le modifiche desiderate, eseguire una delle seguenti procedure:
  - Fare clic all'esterno del blocco di testo.
  - Scegliere un altro strumento nel pannello Strumenti.
  - Premere Esc.

## Scelta di carattere, dimensione e stile del testo

Per modificare il carattere, la dimensione e gli attributi di stile del testo all'interno di un blocco di testo, utilizzare la finestra di ispezione Proprietà.

**Per modificare il carattere, la dimensione e lo stile del testo selezionato utilizzando la finestra di ispezione Proprietà:**

- 1 Per cambiare il carattere, sceglierne uno dall'apposito menu a comparsa.



- 2 Per modificare la dimensione del carattere, trascinare il dispositivo di scorrimento a comparsa Dimensione carattere oppure immettere un valore nella casella di testo. La dimensione del carattere è misurata in punti.
- 3 Per applicare lo stile grassetto, corsivo o sottolineato, fare clic sul pulsante corrispondente.

## Applicazione del colore al testo

Il colore del testo è controllato dalla vaschetta Colore riempimento. Per impostazione predefinita, il testo è di colore nero e non dispone dell'attributo tratto. È possibile modificare il colore di tutto il testo o del testo evidenziato all'interno di un blocco di testo selezionato. Lo strumento Testo mantiene il colore del testo corrente da un blocco di testo all'altro.

Lo strumento Testo mantiene il colore del testo corrente indipendentemente dal colore di riempimento di altri strumenti. Quando si utilizza un altro strumento dopo lo strumento Testo, vengono ripristinate le impostazioni di riempimento e tratto più recenti utilizzate prima dell'uso dello strumento Testo. Analogamente, quando si torna allo strumento Testo, il colore di riempimento viene impostato sull'impostazione più recente del testo, mentre il tratto viene impostato su Nessuno. Quando si passa da un documento all'altro o si chiude e si riapre Fireworks, il colore corrente dello strumento Testo viene mantenuto.

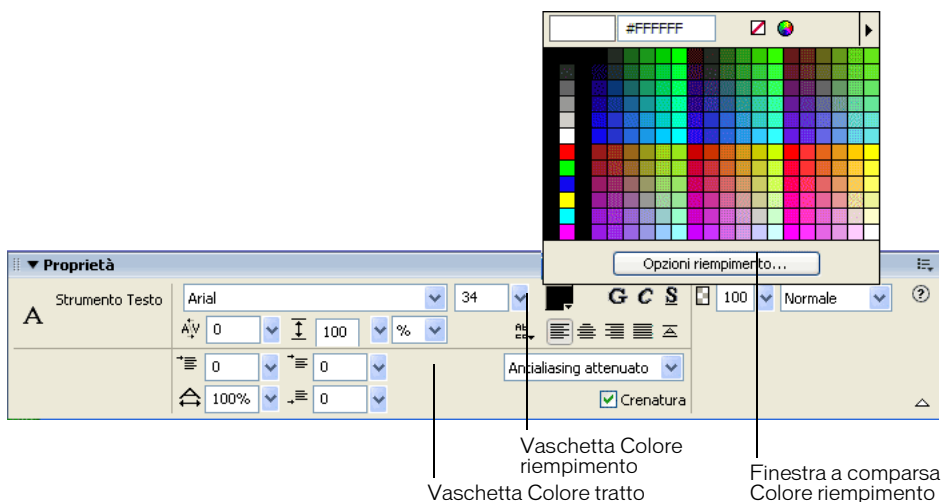
È possibile aggiungere un tratto specifico ed effetti dal vivo a tutto il testo all'interno di un blocco di testo selezionato, ma non al testo evidenziato. Gli attributi di tratto e gli effetti dal vivo applicati a un blocco di testo vengono aggiornati man mano che viene modificato il testo, ma lo strumento Testo non mantiene né gli uni né gli altri se si crea un nuovo blocco di testo. Per ulteriori informazioni, vedere [“Applicazione di tratti, riempimenti ed effetti al testo”](#) a pagina 93.

## Applicazione di un colore a tutto il testo all'interno di un blocco di testo selezionato

Per applicare un colore a tutto il testo all'interno di un blocco di testo selezionato, è possibile utilizzare la finestra di ispezione Proprietà, qualsiasi vaschetta Colore di riempimento oppure lo strumento Contagocce. È inoltre possibile utilizzare uno di questi metodi per impostare il colore del testo per lo strumento Testo.

**Per impostare il colore per tutto il testo all'interno di un blocco selezionato, eseguire una delle seguenti operazioni:**

- Fare clic sulla vaschetta Colore di riempimento nella finestra di ispezione Proprietà e scegliere un colore dall'apposita finestra a comparsa, oppure campionare un colore da un punto qualsiasi dello schermo utilizzando il puntatore Contagocce mentre una delle finestre a comparsa dei colori è aperta.



*Vaschetta Colore di riempimento nella finestra di ispezione Proprietà*

- Fare clic sulla vaschetta Colore riempimento nel pannello Strumenti e scegliere un colore nell'apposita finestra a comparsa, oppure campionare un colore da un punto qualsiasi dello schermo utilizzando il puntatore Contagocce mentre la finestra a comparsa Colore riempimento è aperta.
- Fare clic sull'icona accanto alla vaschetta Colore riempimento nel pannello Strumenti, scegliere lo strumento Contagocce e fare clic per campionare un colore in un punto qualsiasi di un documento aperto.

Il colore della vaschetta Colore riempimento nel pannello Strumenti cambia in base al colore campionato con il puntatore Contagocce o lo strumento Contagocce e cambia anche il colore del testo selezionato.

## Applicazione di un colore al testo evidenziato all'interno di un blocco di testo

Per cambiare il colore del testo evidenziato all'interno di un blocco di testo, è possibile utilizzare la finestra di ispezione Proprietà o qualsiasi vaschetta Colore di riempimento. Non è possibile utilizzare lo strumento Contagocce per modificare il colore del testo evidenziato.

**Nota:** Se si tenta di applicare un tratto o un effetto dal vivo al testo evidenziato all'interno di un blocco di testo, viene selezionato automaticamente tutto il testo.

**Per applicare un colore solo al testo evidenziato all'interno di un blocco di testo, eseguire una delle seguenti operazioni:**

- Fare clic sulla vaschetta Colore di riempimento nel pannello Strumenti e scegliere un colore nell'apposita finestra a comparsa, oppure campionare un colore da un punto qualsiasi dello schermo utilizzando il puntatore Contagocce mentre la finestra a comparsa Colore di riempimento è aperta.
- Fare clic sulla vaschetta Colore riempimento nel pannello Strumenti e scegliere un colore nell'apposita finestra a comparsa, oppure campionare un colore da un punto qualsiasi dello schermo utilizzando il puntatore Contagocce mentre la finestra a comparsa Colore riempimento è aperta.

## Impostazione della crenatura

La crenatura permette di aumentare o ridurre la spaziatura tra determinate coppie di lettere per migliorarne l'aspetto. La maggior parte dei caratteri comprendono informazioni che riducono automaticamente la quantità di spazio tra determinate coppie di lettere, come "TA" o "Va". La funzione di crenatura automatica di Fireworks utilizza le informazioni di crenatura del carattere per la visualizzazione del testo, ma consente di disattivare questa funzione per caratteri di dimensioni ridotte, o quando al testo non è stato applicato l'antialiasing. La crenatura viene misurata in percentuale.

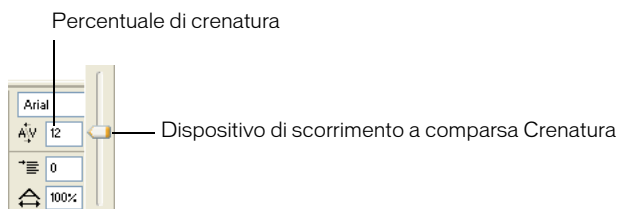
Per impostare la crenatura è possibile utilizzare la finestra di ispezione Proprietà o la tastiera.

**Per disattivare la crenatura automatica:**

- Nella finestra di ispezione Proprietà, deselezionare Autocrenatura. Se la finestra di ispezione Proprietà è ridotta a icona, fare clic sulla freccia dell'espansore nell'angolo inferiore destro della finestra per visualizzare tutte le proprietà.

### Per impostare la crenatura:

- 1 Per selezionare il testo che si desidera crenare, eseguire una delle seguenti procedure:
  - Fare clic tra due caratteri con lo strumento Testo.
  - Utilizzare lo strumento Testo per evidenziare i caratteri che si desidera modificare.
  - Utilizzare lo strumento Puntatore per selezionare un intero blocco di testo. Fare clic tenendo premuto il tasto Maiusc per selezionare più blocchi di testo.
- 2 Eseguire una delle seguenti procedure:
  - Nella finestra di ispezione Proprietà, trascinare il dispositivo di scorrimento a comparsa Crenatura o immettere una percentuale nella casella di testo.



Lo zero rappresenta la crenatura normale. I valori positivi permettono di allontanare una lettera dall'altra. I valori negativi avvicinano invece le lettere tra loro.

- Tenere premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh) mentre si premono i tasti Freccia sinistra o Freccia destra sulla tastiera.

Il tasto Freccia sinistra aumenta dell'1% lo spazio tra le lettere, mentre il tasto Freccia destra avvicina dell'1% le lettere.

**Suggerimento:** Tenere premuti Maiusc e Ctrl (Windows) o Maiusc e Comando (Macintosh) mentre si premono i tasti Freccia sinistra o Freccia destra per regolare la crenatura su incrementi del 10%.

## Impostazione dell'interlinea

L'interlinea determina la distanza tra le righe adiacenti all'interno di un paragrafo. L'interlinea può essere misurata in pixel o come percentuale della distanza, espressa in punti, che separa la riga base dalla riga base successiva.

Per impostare l'interlinea è possibile utilizzare la finestra di ispezione Proprietà o la tastiera.



*Opzioni di interlinea nella finestra di ispezione Proprietà*

### Per impostare l'interlinea del testo selezionato nella finestra di ispezione Proprietà:

- 1 Nella finestra di ispezione Proprietà, trascinare il dispositivo di scorrimento a comparsa Interlinea o immettere un valore nella casella di testo. L'impostazione predefinita è 100%.
- 2 Per modificare il tipo di unità dell'interlinea, scegliere % o px (pixel) nel menu a comparsa Unità dell'interlinea.



### Per impostare l'interlinea del testo selezionato utilizzando la tastiera:

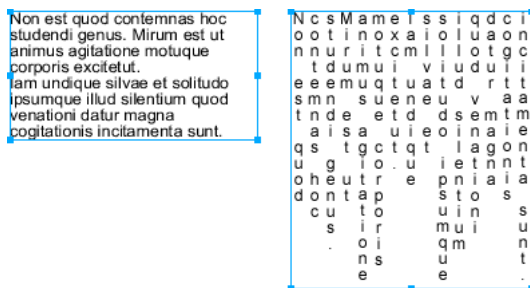
- Tenere premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh) mentre si premono i tasti Freccia su o Freccia giù.

Il tasto Freccia su aumenta lo spazio tra le righe, mentre il tasto Freccia giù lo riduce.

**Suggerimento:** Tenere premuti Maiusc e Ctrl (Windows) o Maiusc e Comando (Macintosh) mentre si premono i tasti Freccia su o Freccia giù per regolare l'interlinea su incrementi di 10.

## Impostazione dell'orientamento del testo

Un blocco di testo può essere orientato in orizzontale o in verticale. Per impostazione predefinita, il testo è orientato in orizzontale.



### Orientamento orizzontale e verticale

Il testo può inoltre fluire da destra a sinistra o da sinistra a destra.



### Flusso testo da destra a sinistra e da sinistra a destra

In Fireworks, è possibile impostare l'orientamento orizzontale e verticale nonché la direzione del flusso del testo nella finestra di ispezione Proprietà. Queste impostazioni sono applicabili solo al blocco di testo nella sua interezza.

### Per impostare l'orientamento di un blocco di testo selezionato:



- 1 Fare clic sul pulsante Orientamento testo nella finestra di ispezione Proprietà.
- 2 Selezionare un'opzione di orientamento nel menu a comparsa:

In Fireworks, l'impostazione **Orizzontale da sinistra a destra** è quella predefinita per il testo per la maggior parte delle lingue. Essa orienta il testo in orizzontale e visualizza i caratteri da sinistra a destra.

L'impostazione **Orizzontale da destra a sinistra** orienta il testo in orizzontale e visualizza i caratteri da destra a sinistra. Risulta utile per visualizzare il testo in lingue in cui il flusso del testo va da destra a sinistra, come l'ebraico e l'arabo.

L'opzione **Verticale da sinistra a destra** orienta il testo in verticale. Se si applica questa impostazione a righe di testo separate da ritorni a capo fisici o logici, ogni riga di testo viene visualizzata come una colonna. Le colonne scorrono da sinistra a destra.

L'opzione **Verticale da destra a sinistra** orienta il testo in verticale. Righe multiple di testo separate da ritorni a capo vengono visualizzate come colonne che scorrono da destra a sinistra. Questa opzione risulta utile per la visualizzazione del testo in lingue come il giapponese, nelle quali il testo scorre da destra a sinistra in colonne.

**Nota:** I caratteri del testo verticale scorrono sempre dall'alto verso il basso. L'impostazione di una delle opzioni di orientamento verticale incide solo sull'ordine delle colonne di testo e non sull'ordine dei caratteri.

## Impostazione dell'allineamento del testo

L'allineamento determina la posizione di un paragrafo di testo rispetto ai margini del blocco di testo di cui fa parte. Nell'allineamento orizzontale, il testo viene allineato rispetto ai margini sinistro e destro del blocco di testo. Nell'allineamento verticale, il testo viene allineato rispetto ai margini superiore e inferiore del blocco di testo. Per ulteriori informazioni sull'impostazione delle opzioni di orientamento del testo in orizzontale o in verticale, vedere [“Impostazione dell'orientamento del testo” a pagina 89](#).

Il testo può essere allineato in orizzontale al margine sinistro o destro del blocco di testo, centrato oppure completamente giustificato, in modo che risulti allineato sia a destra che a sinistra. Per impostazione predefinita, il testo orizzontale è allineato a sinistra.

Il testo verticale può essere allineato al margine superiore o inferiore di un blocco di testo, centrato all'interno del blocco di testo o completamente giustificato ai margini superiore e inferiore.

Per ottenere un effetto di allungamento o per far rientrare il testo in uno spazio specifico, è consentito impostare l'allineamento in modo che testo riempia il blocco di testo in orizzontale (per il testo a orientamento orizzontale) oppure in verticale (per il testo a orientamento verticale).

**lagunculam**

*Testo orizzontale allungato in modo da riempire un blocco di testo*

I comandi dell'allineamento appaiono nella finestra di ispezione Proprietà quando viene evidenziato del testo o viene selezionato un blocco di testo.



*Opzioni di allineamento del testo nella finestra di ispezione Proprietà*

### Per impostare l'allineamento del testo:

- 1 Selezionare il testo.
- 2 Fare clic sul pulsante di allineamento nella finestra di ispezione Proprietà.

## Rientro del testo

È possibile rientrare la prima riga di un paragrafo utilizzando la finestra di ispezione Proprietà. Il rientro è misurato in pixel.



*Opzione di rientro del paragrafo nella finestra di ispezione Proprietà*

Se la finestra di ispezione Proprietà è ridotta a icona, fare clic sulla freccia di espansione nell'angolo inferiore destro della finestra per visualizzare tutte le proprietà.

**Per rientrare la prima riga dei paragrafi selezionati:**

- Nella finestra di ispezione Proprietà, trascinare il dispositivo di scorrimento a comparsa Rientro paragrafo o immettere un valore nella casella di testo.

## Impostazione della spaziatura tra i paragrafi

L'entità della spaziatura che si desidera impostare prima e dopo i paragrafi può essere impostata utilizzando la finestra di ispezione Proprietà. La spaziatura tra i paragrafi è misurato in pixel.



*Opzioni di spaziatura tra i paragrafi nella finestra di ispezione Proprietà*

Se la finestra di ispezione Proprietà è ridotta a icona, fare clic sulla freccia di espansione nell'angolo inferiore destro della finestra per visualizzare tutte le proprietà.

**Per impostare lo spazio che precede i paragrafi selezionati:**

- Nella finestra di ispezione Proprietà, trascinare il dispositivo di scorrimento a comparsa Spazio prima del paragrafo o immettere un valore nella casella di testo.

**Per impostare lo spazio dopo i paragrafi selezionati:**

- Nella finestra di ispezione Proprietà, trascinare il dispositivo di scorrimento a comparsa Spazio dopo paragrafo o immettere un valore nella casella di testo.

## Attenuazione dei bordi del testo

Per attenuare i bordi del testo, applicarvi l'antialiasing. In questo modo, i bordi del testo sfumeranno nello sfondo. Questa tecnica è in grado di rendere il testo più pulito e leggibile in caso di testo di grandi dimensioni.



*Testo originale; dopo l'attenuazione dei bordi*

Per impostare l'antialiasing utilizzare la finestra di ispezione Proprietà. Se la finestra di ispezione Proprietà è ridotta a icona, fare clic sulla freccia dell'espansore nell'angolo inferiore destro della finestra per visualizzare tutte le proprietà. L'antialiasing viene applicato a tutti i caratteri di un determinato blocco di testo.

**Nessun antialiasing** disattiva l'ammorbidimento del testo.

**Antialiasing netto** crea una transizione netta tra i bordi del testo e lo sfondo.

**Antialiasing marcato** crea una transizione molto marcata tra i bordi del testo e lo sfondo, mantenendo invariata la forma dei caratteri e migliorando le aree di dettaglio di questi ultimi.

**Antialiasing attenuato** crea una transizione delicata tra i bordi del testo e lo sfondo.

**Antialiasing del sistema** utilizza il metodo di ammorbidimento del testo fornito da Windows XP o Mac OS X.

**Antialiasing personalizzato** offre i seguenti comandi sofisticati per l'antialiasing:

**Sovracampionatura** definisce la quantità di dettaglio necessaria per la transizione tra i bordi del testo e lo sfondo.

**Precisione** definisce l'omogeneità della transizione tra i bordi del testo e lo sfondo.

**Forza** determina in che misura i margini del testo si uniscono allo sfondo.

**Per applicare bordi con antialiasing al testo selezionato:**

- Nella finestra di ispezione Proprietà, scegliere una delle opzioni dal menu a comparsa Antialiasing:

**Nota:** Quando si aprono file vettoriali, come file di FreeHand, in Fireworks, al testo risulta applicato l'antialiasing. È possibile modificare questo attributo utilizzando la finestra di ispezione Proprietà. Per ulteriori informazioni, vedere la guida di Fireworks.

## Expansione e contrazione della larghezza dei caratteri

Utilizzare l'opzione Scala orizzontale della finestra di ispezione Proprietà per espandere o contrarre la larghezza dei caratteri del testo orizzontale.

La scala orizzontale è misurata in percentuale. 100% è l'impostazione predefinita.



*Opzione Scala orizzontale nella finestra di ispezione Proprietà*

Se la finestra di ispezione Proprietà è ridotta a icona, fare clic sulla freccia di espansione nell'angolo inferiore destro della finestra per visualizzare tutte le proprietà.

**Per espandere o contrarre i caratteri selezionati:**

- Nella finestra di ispezione Proprietà, trascinare il dispositivo di scorrimento a comparsa Scala orizzontale o immettere un valore nella casella di testo. Se si trascina il dispositivo di scorrimento su un valore superiore al 100%, si espande la larghezza o l'altezza dei caratteri, mentre se lo si trascina su un valore inferiore, la si contrae.

## Impostazione dello spostamento della riga base

Lo spostamento della riga base determina la distanza del testo rispetto alla riga sopra o a quella sotto la sua riga base naturale. Se non è impostato alcuno spostamento della riga base, il testo si trova su di essa. Avvalersi dello spostamento della riga base per creare apici e pedici.

Non <sup>est</sup> quod <sub>contemnas</sub> hoc studendi genus.

I comandi di spostamento della riga base si trovano nella finestra di ispezione Proprietà. Lo spostamento della riga base è misurato in pixel.



*Opzione Spostamento riga base nella finestra di ispezione Proprietà*

**Per impostare lo spostamento della riga base per un testo selezionato:**

- Nella finestra di ispezione Proprietà, trascinare il dispositivo di scorrimento a comparsa Spostamento riga base per specificare la distanza di apici e pedici rispetto alla riga base. Immettere valori positivi per creare gli apici, negativi per creare i pedici.

## Applicazione di tratti, riempimenti ed effetti al testo

È possibile applicare tratti, riempimenti ed effetti al testo contenuto in un blocco di testo, come si farebbe per qualsiasi altro oggetto. Al testo si possono applicare tutti gli stili disponibili nel pannello Stili, anche se non si tratta di stili di testo. Inoltre, è possibile creare un nuovo stile salvando gli attributi del testo.

Dopo aver creato un testo, esso rimane modificabile in Fireworks. Tutti i tratti, riempimenti, effetti e stili vengono aggiornati automaticamente mentre si modifica il testo.



*Testo con tratto, riempimento, effetto e stile applicati*

È possibile applicare un colore uniforme a un testo evidenziato contenuto in un blocco di testo. Tuttavia, gli attributi di tratto, gli effetti dal vivo e gli attributi di riempimento non uniforme, come i riempimenti sfumati, vengono applicati a tutto il testo di un blocco di testo selezionato e non solo a quello evidenziato.

Per ulteriori informazioni relative a tratti e riempimento, vedere [Capitolo 5, “Applicazione di colori, tratti e riempimenti,” a pagina 101](#). Per ulteriori informazioni sull’uso di stili, vedere “[Uso degli stili](#)” a pagina 161. Per ulteriori informazioni sull’applicazione degli effetti dal vivo, vedere “[Applicazione di effetti dal vivo](#)” a pagina 124.

Lo strumento Testo non mantiene le impostazioni di tratto né gli effetti dal vivo quando si crea un nuovo blocco di testo. Tuttavia, è possibile salvare come stile nel pannello Stili gli attributi di tratto, di riempimento e gli effetti dal vivo applicati al testo se si desidera riutilizzarli in futuro. Quando si salvano gli attributi del testo come stile, non viene salvato il testo ma solo gli attributi.

**Per salvare gli attributi del testo come uno stile:**

- 1 Creare un oggetto testo e applicarvi gli attributi desiderati.
- 2 Selezionare l’oggetto testo.
- 3 Scegliere Nuovo stile dal menu Opzioni del pannello Stili.
- 4 Scegliere le proprietà per il nuovo stile e assegnargli un nome.
- 5 Fare clic su OK.

## Collegamento di testo a un tracciato

Per svincolare il testo dalle restrizioni imposte dai blocchi di testo rettangolari, è possibile disegnare un tracciato e collegarvi il testo. Il testo fluirà lungo la forma del tracciato e rimarrà pienamente modificabile.

I tracciati ai quali vengono collegati dei testi perdono temporaneamente gli attributi di tratto, riempimento ed effetto. Gli attributi di questo tipo applicati dopo il collegamento al testo vengono applicati a quest'ultimo e non al tracciato. Il tracciato recupera i propri attributi di tratto, riempimento ed effetto una volta separato dal testo.

**Nota:** Collegando il testo contenente ritorni a capo fisici o logici a un tracciato si potrebbero verificare effetti indesiderati.

Se il testo collegato a un tracciato aperto supera la lunghezza del tracciato, i caratteri rimanenti saranno mandati a capo e ripeteranno la forma del tracciato.

*lagunculam sic etiam  
pugillares feras.*

*Testo su un tracciato che viene mandato a capo e ripete la forma del tracciato*

### **Per inserire un testo in un tracciato:**

- 1 Tenendo premuto il tasto Maiusc, selezionare un blocco di testo e un tracciato.
- 2 Scegliere Testo > Collega al tracciato.

### **Per separare il testo da un tracciato selezionato:**

- Scegliere Testo > Separa dal tracciato.

## Modifica dei tracciati e del testo collegato ai tracciati

Il testo collegato a un tracciato rimane modificabile. È possibile inoltre modificare la forma del tracciato.

### **Per modificare il testo collegato a un tracciato, eseguire una delle seguenti operazioni:**

- Fare doppio clic sull'oggetto Testo sul tracciato con lo strumento Puntatore o Sottoselezione.
- Scegliere lo strumento Testo e selezionare il testo da modificare.

### **Per modificare la forma del tracciato:**

- 1 Scegliere Testo > Separa dal tracciato.
- 2 Modificare il tracciato.
- 3 Collocare il testo di nuovo sul tracciato.

## Modifica dell'orientamento e della direzione del testo su un tracciato

L'ordine in cui viene disegnato un tracciato stabilisce la direzione del testo ad esso collegato. Ad esempio, se si disegna un tracciato da destra a sinistra, il testo collegato appare rivolto all'indietro e rovesciato.



*Testo collegato a un tracciato disegnato da destra a sinistra*

È possibile invertire la direzione o cambiare l'orientamento del testo collegato a un tracciato. È inoltre consentito modificare il punto di partenza del testo su un tracciato.

**Per modificare l'orientamento del testo su un tracciato selezionato:**

- Scegliere Testo > Orientamento quindi selezionare una delle opzioni di orientamento.



*Testo ruotato intorno al tracciato*



*Testo orientato in verticale su un tracciato*



*Testo inclinato in verticale intorno al tracciato*



*Testo inclinato in orizzontale intorno al tracciato*

**Per invertire la direzione del testo su un tracciato selezionato:**

- Scegliere Testo > Inverti direzione.

**Per spostare il punto iniziale del testo collegato a un tracciato:**

- 1 Selezionare l'oggetto Testo sul tracciato.
- 2 Nella finestra di ispezione Proprietà, immettere un valore nella casella di testo Spostamento testo. Poi premere Invio.

**Nota:** Se la finestra di ispezione Proprietà è ridotta a icona, fare clic sulla freccia dell'espansore nell'angolo inferiore destro della finestra per visualizzare tutte le proprietà.

## Trasformazione del testo

I blocchi di testo possono essere trasformati in base alle stesse modalità applicate per la trasformazione degli oggetti. È possibile scalare, ruotare, inclinare e riflettere il testo per creare effetti di testo esclusivi.

Il testo trasformato rimane comunque modificabile, anche se trasformazioni di rilievo potrebbero ostacolarne la leggibilità. Se la trasformazione di un blocco di testo comporta il ridimensionamento o la scalatura del testo, la dimensione dei caratteri utilizzata viene visualizzata nella finestra di ispezione Proprietà quando il testo è selezionato.

## Conversione del testo in tracciati

È possibile convertire il testo in tracciati e quindi modificare la forma delle lettere come per qualsiasi altro oggetto vettoriale. Dopo aver convertito il testo in tracciati, sono disponibili tutti gli strumenti di modifica degli oggetti vettoriali. Tuttavia, esso non è più modificabile come testo.

### Per convertire il testo selezionato in tracciati:

- Scegliere Testo > Converti in tracciati.

Il testo convertito in tracciati mantiene tutte le sue proprietà ed è ora modificabile solo come tracciati. È possibile modificare il testo convertito come gruppo o i caratteri convertiti singolarmente.



### Per modificare singolarmente i tracciati dei caratteri di testo convertiti, eseguire una delle seguenti procedure:

- Selezionare il testo convertito con lo strumento Sottoselezione.
- Selezionare il testo convertito e scegliere Elabora > Separa.

È possibile modificare i tracciati dei singoli caratteri convertiti utilizzando gli strumenti di modifica vettoriale. Per ulteriori informazioni sulla modifica dei tracciati, vedere [“Modifica dei tracciati” a pagina 72](#).

È possibile creare un tracciato composto da un oggetto testo creato mediante conversione di testo in tracciati.

### Per creare un tracciato composto da un gruppo di tracciati creato mediante conversione di testo in tracciati:

- 1 Selezionare il gruppo di tracciati.
- 2 Scegliere Elabora > Separa.
- 3 Scegliere Elabora > Combina tracciati > Unisci.



## Importazione del testo

È possibile copiare il testo da un documento sorgente e incollarlo nel documento di Fireworks corrente oppure trascinarlo dal documento sorgente a quello corrente. È inoltre possibile aprire o importare in Fireworks un intero file di testo.

I formati importabili sono l'RTF (rich text format) e l'ASCII (testo normale).

### **Per aprire o importare un file di testo:**

- 1 Scegliere File > Apri o File > Importa.
- 2 Portarsi sulla cartella contenente il file.
- 3 Scegliere il file e fare clic su OK.

## Testo di Photoshop

È possibile aprire o importare un file di Photoshop che contiene del testo. È anche possibile copiare il testo di un file di Photoshop e incollarlo nel documento corrente di Fireworks, oppure trascinarlo dal file di Photoshop al documento corrente. Per ulteriori informazioni, vedere la guida di Fireworks.

## File RTF

Una volta importato il testo RTF, Fireworks mantiene gli attributi seguenti:

- Carattere, dimensioni e stile (grassetto, corsivo, sottolineato)
- Allineamento (a sinistra, a destra, centrato e giustificato)
- Interlinea
- Spostamento riga base
- Intervallo crenatura
- Scala orizzontale
- Colore del primo carattere

Tutte le altre informazioni RTF vengono ignorate.

Fireworks consente di importare testo RTF copiandolo e incollandolo oppure trascinandolo e rilasciandolo.

## Testo ASCII

È possibile importare testi in formato ASCII avvalendosi di più metodi. Il testo ASCII importato viene impostato sul carattere predefinito, con altezza 12 pixel, e sul colore di riempimento corrente.

## Gestione dei caratteri mancanti

Quando in Fireworks viene aperto un documento contenente caratteri non presenti sul computer in uso, viene chiesto se si desidera sostituirli o mantenerne l'aspetto. Questa funzione risulta particolarmente utile se si condividono file con utenti di altri computer sui quali potrebbero non essere installati gli stessi caratteri.

Scegliendo **Mantieni aspetto**, il testo viene sostituito con un'immagine bitmap che rappresenta l'aspetto del testo nel carattere originale. Il testo rimane comunque modificabile, ma se si procede a questo tipo di operazione, Fireworks sostituirà l'immagine bitmap con un carattere installato sul sistema in uso. Ciò determina il cambiamento dell'aspetto del testo.

È possibile scegliere i caratteri sostitutivi per quelli mancanti. Dopo aver sostituito i caratteri, verrà aperto il documento e sarà possibile modificare e salvare il testo. Riaprendo il documento su un computer che contiene i caratteri originali, Fireworks li ricorda e li utilizza.

### Per selezionare un carattere sostitutivo:

- 1 Aprire un documento con caratteri mancanti.  
Si apre la finestra di dialogo **Caratteri mancanti**.
- 2 Scegliere uno dei caratteri mancanti dall'elenco **Modifica carattere mancante**.
- 3 Eseguire una delle seguenti procedure:
  - Scegliere un carattere sostitutivo dall'elenco **A**.
  - Scegliere di visualizzare il testo nel carattere del sistema predefinito.
  - Per lasciare invariato il carattere mancante, fare clic su **Nessuna modifica**.
- 4 Fare clic su **OK**.

All'apertura successiva di un documento con gli stessi caratteri mancanti, la finestra di dialogo **Caratteri mancanti** conterrà il carattere prescelto.

## Controllo ortografico

È possibile utilizzare il comando **Controllo ortografico** del menu **Testo** per controllare l'ortografia di determinati blocchi di testo o di tutto il testo di un documento.

### Per eseguire il controllo ortografico di un testo:

- 1 Selezionare uno o più blocchi di testo. Se non viene selezionato nessun blocco di testo, verrà controllata l'ortografia dell'intero documento.
- 2 Scegliere **Testo > Controllo ortografico**.
- 3 Se è la prima volta che si utilizza il comando **Controllo ortografico** in Fireworks, verrà visualizzata una finestra di dialogo in cui verrà chiesto di scegliere un dizionario. Fare clic su **OK** per chiudere la finestra di dialogo. Scegliere una lingua dall'elenco **Dizionario** e fare clic su **OK**.  
Se non si sceglie nessuna lingua, verrà chiesto di scegliere il dizionario di una lingua ogni volta che si esegue il controllo ortografico di un documento.

**Nota:** L'opzione **Macromedia.tlx** è sempre selezionata nella parte superiore dell'elenco dei dizionari. Per ulteriori informazioni su questa opzione, vedere ["Personalizzazione del controllo ortografico" a pagina 99](#).

- 4 Viene aperta la finestra di dialogo **Controllo ortografico**. Per ogni parola trovata, scegliere l'opzione appropriata:

**Aggiungi a dizionario personale** consente di aggiungere la parola riconosciuta al dizionario personale.

**Ignora** consente di ignorare l'istanza corrente della parola non riconosciuta.

**Ignora tutto** consente di ignorare tutte le istanze della parola non riconosciuta durante la sessione di controllo ortografico corrente. Quando si eseguirà il controllo ortografico in futuro, la parola verrà segnalata di nuovo come non riconosciuta.

**Cambia** consente di sostituire l'istanza corrente della parola non riconosciuta con il testo digitato nella casella Cambia in o con la selezione effettuata nell'elenco Suggerimenti.

**Cambia tutto** consente di sostituire tutte le istanze della parola non riconosciuta nello stesso modo.

**Elimina** consente di rimuovere una parola doppia quando viene trovata.

Al termine del controllo ortografico di un documento, la finestra di dialogo Controllo ortografico si chiude e appare un messaggio indicante che l'operazione è stata completata.

## Personalizzazione del controllo ortografico

È possibile personalizzare il modo in cui Fireworks esegue il controllo ortografico dei documenti utilizzando la finestra di dialogo Imposta controllo ortografico.

Da questa finestra è possibile specificare uno o più dizionari che Fireworks dovrà utilizzare durante il controllo ortografico, come pure modificare le parole del dizionario personale. È inoltre possibile specificare gli elementi che si desidera sottoporre al controllo ortografico, compresi gli indirizzi Internet e dei file.

### Per personalizzare il controllo ortografico in Fireworks:

- 1 Eseguire una delle seguenti procedure:
  - Scegliere Testo > Imposta controllo ortografico.
  - Fare clic sul pulsante Impostazione nella finestra di dialogo Controllo ortografico.
- 2 Scegliere le opzioni desiderate nella finestra di dialogo Imposta controllo ortografico:
  - Scegliere uno o più dizionari.

**Nota:** L'opzione Macromedia.tlx è sempre selezionata in alto nell'elenco dei dizionari. Questo file contiene il dizionario personalizzato.

- Cercare un dizionario personalizzato facendo clic sull'icona della cartella accanto alla casella di testo Percorso dizionario personale.
  - Modificare il dizionario personalizzato facendo clic sul pulsante Modifica dizionario personale e aggiungendo, eliminando o modificando parole nell'elenco.
  - Scegliere i tipi di parole che si desidera includere nel controllo ortografico.
- 3 Fare clic su OK.

## Uso dell'Editor di testo

In Fireworks 4 e nelle versioni precedenti, il testo veniva creato e modificato utilizzando l'Editor di testo. Tutte le opzioni di modifica e formattazione del testo prima presenti nell'Editor di testo si trovano ora nella finestra di ispezione Proprietà. È comunque possibile accedere all'Editor di testo tramite il menu Testo.

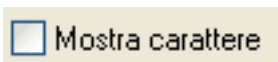
L'Editor di testo è particolarmente utile per le operazioni con il testo che può risultare difficile da modificare a video, come ad esempio i blocchi di testo di grandi dimensioni, il testo collegato a un tracciato o il testo con caratteri e dimensioni di difficile lettura. Se necessario per semplificare le operazioni di modifica, si può scegliere di visualizzare il testo nel carattere del sistema e con le dimensioni predefinite.

### Per visualizzare l'Editor di testo:

- 1 Selezionare un blocco di testo e scegliere Testo > Editor.
- 2 Modificare e formattare il testo utilizzando le opzioni disponibili.
- 3 Fare clic su OK per applicare le modifiche e chiudere l'Editor di testo.

### Per visualizzare il testo nel carattere del sistema:

- Deselezionare Mostra carattere nell'Editor di testo.



### Per visualizzare il testo nelle dimensioni predefinite:

- Deselezionare Mostra dimensioni e colore nell'Editor di testo.



# CAPITOLO 5

## Applicazione di colori, tratti e riempimenti

Macromedia Fireworks MX 2004 dispone di una vasta gamma di pannelli, strumenti e opzioni per l'organizzazione, la scelta e l'applicazione dei colori alle immagini bitmap e agli oggetti vettoriali.

Nel pannello Campioni colore, è possibile scegliere un gruppo di campioni predefiniti come Campioni colore, Tono continuo o Scala di grigi oppure è possibile creare gruppi di campioni personalizzati con i colori preferiti dell'utente o approvati dai clienti. Nel Mixer colori sono disponibili modelli di colori come i modelli Esadecimali, RGB o Scala di grigi, tra i quali scegliere colori per i tratti e i riempimenti direttamente dalla barra colori o immettendo valori specifici.

Nello spazio di lavoro di Fireworks sono disponibili vaschette colore che indicano le scelte di colore correnti per le opzioni e le caratteristiche degli oggetti. Se si fa clic su una vaschetta colore, viene visualizzata la finestra a comparsa colori, dalla quale è possibile scegliere un colore per la vaschetta selezionata. Se si allontana il puntatore da una finestra a comparsa colori aperta, è possibile fare clic su qualsiasi colore dello schermo per applicarlo alla vaschetta colore.

La sezione Colori del pannello Strumenti contiene i comandi colore di tratti e riempimenti e altre opzioni colore. La sezione Bitmap contiene gli strumenti Secchio di vernice, Sfumatura, Contagocce, da utilizzare per applicare colori alle selezioni bitmap, ad aree di colori simili e agli oggetti vettoriali. Per informazioni su questi strumenti bitmap, vedere [Capitolo 2, "Operazioni con le bitmap," a pagina 29](#).

**Nota:** Per informazioni sulla correzione cromatica mediante gli effetti dal vivo e i filtri, vedere ["Regolazione del colore e della tonalità delle bitmap" a pagina 40](#).

### Uso della sezione Colori del pannello Strumenti

La sezione Colori del pannello Strumenti contiene i comandi colore per l'attivazione delle vaschette Colore tratto e Colore di riempimento, che determinano a loro volta se i tratti o i riempimenti degli oggetti selezionati devono essere o meno interessati dalle scelte dei colori. Presenta inoltre i comandi per il ripristino rapido dei colori predefiniti, per l'impostazione dei colori tratto e riempimento su Nessuno e per lo scambio di questi colori.

### Per attivare le vaschette Colore tratto e Colore di riempimento:

- Fare clic sull'icona di fianco alla vaschetta Colore tratto o riempimento nel pannello Strumenti. L'area della vaschetta colore attiva assume l'aspetto di un pulsante premuto del pannello Strumenti.

**Nota:** Lo strumento Secchio di vernice applica alle selezioni di pixel e agli oggetti vettoriali il colore mostrato nella vaschetta Colore di riempimento del pannello Strumenti.



*Vaschette colore nel pannello Strumenti e nella finestra a comparsa colori*

### Per ripristinare i colori predefiniti:

- Fare clic sul pulsante Colori predefiniti nel pannello Strumenti o nel Mixer colori.

### Per rimuovere tratti e riempimenti da oggetti selezionati tramite il pulsante Nessun tratto o riempimento:

- 1 Fare clic sul pulsante Nessun tratto o riempimento nella sezione Colori del pannello Strumenti. Le caratteristiche attive cambiano sul valore di tratto o riempimento Nessuno.
- 2 Per impostare su Nessuno anche le caratteristiche inattive, fare clic di nuovo sul pulsante Nessun tratto o riempimento.

**Nota:** Il tratto o il riempimento degli oggetti selezionati può essere impostato su Nessuno anche facendo clic sul pulsante Trasparente in una qualunque finestra a comparsa dei colori riempimento o tratto, oppure scegliendo Nessuno dai menu Opzioni riempimento o Opzioni tratto della finestra di ispezione Proprietà.

### Per scambiare i colori del riempimento e dei tratti:



- Fare clic sul pulsante Scambia colori nel pannello Strumenti o nel Mixer colori.

## Organizzazione dei gruppi di campioni colore e modelli colore

Il pannello Campioni colore e il Mixer colori sono combinati nel pannello Colori. Nel pannello Campioni colore è possibile visualizzare, cambiare, creare e modificare gruppi di campioni colore oltre ai colori dei tratti e dei riempimenti. È possibile utilizzare il Mixer colori per scegliere un modello colore, miscelare i colori dei tratti e dei riempimenti trascinandone i dispositivi di scorrimento o immettendone i valori cromatici, come pure scegliere i colori dei tratti e dei riempimenti dalla barra colori.

## Applicazione dei colori dal pannello Campioni colore

Il pannello Campioni colore visualizza tutti i colori del gruppo corrente di campioni colore. È possibile utilizzare il pannello Campioni colore per applicare colori di riempimento e tratto agli oggetti vettoriali o al testo selezionato.

**Per applicare un colore al tratto o al riempimento di un oggetto selezionato tramite il pannello Campioni colore:**

- 1 Fare clic sull'icona di fianco alla vaschetta Colore tratto o Colore di riempimento nel pannello Strumenti o nella finestra di ispezione Proprietà per attivarla.
- 2 Se il pannello Campioni colore non è già aperto, scegliere Finestra > Campioni colore.
- 3 Fare clic su un campione per applicare il colore al tratto o al riempimento di un oggetto selezionato. Il colore viene visualizzato nella vaschetta Colore tratto o Colore di riempimento attiva.

## Modifica dei gruppi di campioni colore

È possibile passare facilmente a un altro gruppo di campioni colore o crearne uno personalizzato. Il menu Opzioni del pannello Campioni colore contiene i seguenti gruppi di campioni: Campioni colore, Tono continuo, Macintosh, Windows e Scala di grigi. È possibile importare campioni colore personalizzati dalle tavolozze salvate come file ACT o GIF.

**Per scegliere un gruppo di campioni colore:**

- Scegliere un gruppo di campioni colore dal menu Opzioni del pannello Campioni colore.

**Nota:** Se si sceglie Campioni colore, viene ripristinato il gruppo predefinito di campioni colore.

**Per scegliere un gruppo di campioni colore personalizzato:**

- 1 Scegliere Sostituisci campioni colore dal menu Opzioni del pannello Campioni colore.
- 2 Passare alla cartella e scegliere un file gruppo di campioni colore.
- 3 Fare clic su Apri.

I campioni colore nel gruppo personalizzato sostituiscono quelli precedenti.

**Nota:** Per informazioni sulla creazione di un gruppo di campioni colore personalizzati, vedere ["Personalizzazione del pannello Campioni colore" a pagina 104](#) e ["Salvataggio delle tavolozze" a pagina 254](#).

**Per aggiungere ai campioni colore correnti un campione di una tavolozza esterna:**

- 1 Scegliere Aggiungi campioni colore dal menu Opzioni del pannello Campioni colore.
- 2 Passare alla cartella interessata e scegliere un file tavolozza.

**Nota:** Fireworks permette di aggiungere campioni colore dalle tavolozze esportate come file ACT o GIF.

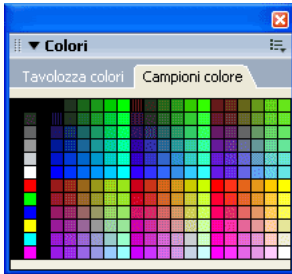
- 3 Fare clic su OK.

I nuovi campioni colore vengono aggiunti alla fine dei campioni correnti.

## Personalizzazione del pannello Campioni colore

È possibile aggiungere, eliminare, sostituire e ordinare i campioni di colore nel pannello Campioni colore.

**Nota:** Scegliendo Modifica > Annulla non è possibile annullare i campioni colore aggiunti o eliminati.



*Pannello Campioni colore*

### Per aggiungere un colore al pannello Campioni colore:

- 1 Scegliere lo strumento Contagocce dal pannello Strumenti.
- 2 Scegliere il numero di pixel da campionare dal menu a comparsa Campione nella finestra di ispezione Proprietà: 1 pixel, 3x3 medio o 5x5 medio.
- 3 Fare clic su un punto qualsiasi nella finestra di un documento di Fireworks per campionare un colore.
- 4 Spostare la punta del contagocce nello spazio vuoto dopo l'ultimo campione nel pannello Campioni colore.  
Il puntatore Contagocce si trasforma in puntatore Secchio di vernice.
- 5 Fare clic per aggiungere il campione colore.

**Suggerimento:** Se si sceglie Adatta a WebSafe dal menu Opzioni della finestra a comparsa colori, qualsiasi colore prelevato con il puntatore Contagocce viene trasformato nel colore WebSafe che più gli si avvicina.

### Per sostituire un campione colore con un altro colore:

- 1 Scegliere lo strumento Contagocce dal pannello Strumenti.
- 2 Scegliere il numero di pixel da campionare dal menu a comparsa Campione nella finestra di ispezione Proprietà: 1 pixel, 3x3 medio o 5x5 medio.
- 3 Fare clic su un punto qualsiasi nella finestra di un documento di Fireworks per campionare un colore.
- 4 Tenere premuto Maiusc e puntare su un campione del pannello Campioni colore.  
Il puntatore prende la forma dello strumento Secchio di vernice.
- 5 Fare clic sul campione colore per sostituirlo con il nuovo colore.

### Per eliminare un campione dal pannello Campioni colore:

- 1 Tenere premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh) e spostare il puntatore su un campione colore.  
Il puntatore prende la forma di un paio di forbici.
- 2 Fare clic sul campione colore per eliminarlo dal pannello Campioni colore.



#### Per salvare una selezione di colori campionati:

- 1 Aggiungere i colori campionati al pannello Campioni colore.
- 2 Scegliere Salva campioni colore dal menu Opzioni del pannello Campioni colore.  
Appare la finestra di dialogo Esporta campioni colore.
- 3 Scegliere un nome file e una directory quindi fare clic su Salva.

### Eliminazione e ordinamento dei campioni colore

È possibile eliminare e ordinare i campioni di colore a partire dal menu Opzioni del pannello Campioni colore.

#### Per eliminare o ordinare i campioni colore:

- Scegliere una delle seguenti opzioni dal menu Opzioni del pannello Campioni colore:
  - Cancella campioni colore** per cancellare l'intero pannello Campioni colore.
  - Ordina per colore** per ordinare i campioni colore per valore cromatico.

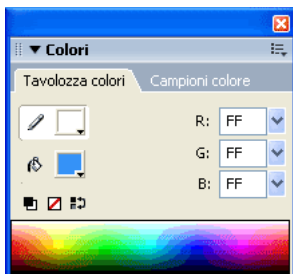
### Creazione di colori nel Mixer colori

È possibile creare colori nel Mixer colori trascinando gli appositi dispositivi di scorrimento o immettendo valori cromatici per ciascun componente di un modello colore (RGB, Esadecimale o CMY). Il colore creato viene applicato alla vaschetta Colore tratto o Colore di riempimento attiva. Il Mixer colori dispone anche di una barra colori che visualizza la gamma di colori del modello corrente. Per applicare un colore è possibile anche fare clic in un punto qualunque della barra. Per scegliere un colore Windows o Macintosh si può invece utilizzare il selettore dei colori di sistema.

**Suggerimento:** Malgrado CMY sia un'opzione di modello di colore, le immagini esportate direttamente da Fireworks non risultano idonee per la stampa. Per finalizzare per la stampa le immagini Fireworks esportate, importarle in FreeHand MX, che esegue automaticamente la conversione CMYK delle immagini RGB nel momento in cui viene eseguita la separazione di colore digitale. Per ulteriori informazioni, vedere la documentazione di FreeHand.

### Miscelazione di colori nel Mixer colori

Nel Mixer colori è possibile visualizzare i valori del colore attivo e modificare i valori cromatici per creare nuovi colori.



Per impostazione predefinita, il Mixer colori identifica i colori RGB come esadecimali, pertanto visualizza valori esadecimali per i componenti rosso (R), verde (G) e blu (B). I valori RGB esadecimali sono calcolati sulla base di una gamma che va da 00 a FF.

Modello colore	Modalità di espressione cromatica
RGB	Valori di rosso, verde e blu (RGB), nei quali ciascun componente ha un valore compreso tra 0 e 255; 0-0-0 corrisponde al nero e 255-255-255 al bianco.
Esadecimale	Valori RGB di rosso, verde e blu, nei quali ciascun componente ha un valore esadecimale compreso tra 00 e FF; 00-00-00 corrisponde al nero mentre FF-FF-FF rappresenta il bianco.
HSB	Valori di tonalità, saturazione e luminosità (HSB), in cui la tonalità ha un valore compreso tra 0 e 360 gradi, mentre la saturazione e la luminosità hanno un valore compreso tra 0 e 100%.
CMY	Valori di ciano, magenta e giallo (CMY), nei quali ciascun componente ha un valore compreso tra 0 e 255; 0-0-0 corrisponde al nero e 255-255-255 al bianco.
Scala di grigi	Percentuale del nero. Il singolo componente nero (K) ha un valore compreso tra 0 e 100%, in cui 0 corrisponde al bianco e 100 al nero, mentre i valori intermedi costituiscono le varie sfumature del grigio.

Il menu Opzioni del Mixer colori consente comunque di selezionare modelli colore alternativi. I valori dei componenti del colore corrente cambiano a seconda del modello colore utilizzato.

#### **Per visualizzare il Mixer colori:**

- Scegliere Finestra > Mixer colori.

#### **Per applicare un colore della barra colori a un oggetto vettoriale selezionato:**

- 1 Fare clic sull'icona di fianco alla vaschetta Colore tratto o Colore di riempimento nel Mixer colori.
- 2 Spostare il puntatore sulla barra colori.  
Il puntatore si trasforma in un contagocce.
- 3 Fare clic per prelevare un colore.  
Il colore viene applicato all'oggetto selezionato e diventa il colore attivo del tratto o del riempimento.

#### **Per scegliere un colore dal Mixer colori:**

- 1 Prima di miscelare un colore, deselezionare tutti gli oggetti per impedire modifiche indesiderate durante la procedura di miscelazione.
- 2 Fare clic sulla vaschetta Colore tratto o riempimento per scegliere la destinazione per il nuovo colore.
- 3 Scegliere un modello di colore dal menu Opzioni del Mixer colori.
- 4 Per specificare i valori dei componenti del colore eseguire una delle seguenti procedure:
  - Immettere i valori nei campi dei componenti del colore.
  - Utilizzare i dispositivi di scorrimento a comparsa.
  - Selezionare un colore dalla barra colori.

È possibile aggiungere il colore al pannello Campioni colore per un successivo riutilizzo. Per ulteriori informazioni, vedere [“Personalizzazione del pannello Campioni colore” a pagina 104](#).

**Per passare da un modello colore a un altro nella barra colori:**

- Fare clic tenendo premuto Maiusc sulla barra colori posta in fondo al Mixer colori.

**Nota:** Le opzioni contenute nel Mixer colori non sono soggette a variazioni.

## Creazione di colori con il selettore dei colori di sistema

È possibile creare colori utilizzando la finestra di dialogo Windows o Macintosh, anziché utilizzare i pannelli Mixer colori e Campioni colore.

**Per scegliere un colore con il selettore dei colori di sistema:**

- 1 Fare clic su una vaschetta colore.
- 2 Scegliere Windows OS o Mac OS dal menu Opzioni della finestra a comparsa colori.  
Nella finestra a comparsa vengono visualizzati i campioni di colore del sistema selezionato.
- 3 Scegliere un colore dal selettore dei colori di sistema.  
Il colore diventa un nuovo colore tratto o riempimento.

Per informazioni sull'aggiunta di un colore nel pannello Campioni colore dal selettore dei colori, vedere [“Personalizzazione del pannello Campioni colore” a pagina 104](#).

## Visualizzazione dei valori cromatici

Per individuare valori cromatici specifici, oltre al Mixer colori e alla finestra a comparsa del colore, è possibile utilizzare il pannello Informazioni.

**Per visualizzare il valore cromatico di una qualsiasi parte del documento con il pannello Informazioni:**

- 1 Fare clic sullo strumento Contagocce nel pannello Strumenti.
- 2 Scegliere Finestra > Informazioni per visualizzare il pannello Informazioni.
- 3 Spostare il puntatore sull'oggetto contenente il colore da visualizzare (solo Windows).

**Per visualizzare il valore cromatico del tratto o del riempimento attivo:**

- Scegliere Finestra > Mixer colori per il modello RGB o altri modelli colore.
- Fare clic su una vaschetta colore per aprire la finestra a comparsa e visualizzare il valore esadecimale indicato nella parte superiore della finestra.
- Collocare il puntatore su una vaschetta colore e leggere la descrizione (solo Windows).

**Nota:** Per impostazione predefinita, i valori RGB del colore compaiono nel pannello Informazioni e nel Mixer colori e il suo valore esadecimale compare nella finestra a comparsa colori, oltre che, solo per quanto riguarda Windows, nella descrizione della vaschetta colore. Tuttavia, è possibile modificare in qualsiasi momento il modello colore visualizzato nel Mixer colori o nel pannello Informazioni.

**Per visualizzare le informazioni sui colori di un altro modello colore:**

- Scegliere un altro modello colore dal pannello Informazioni o dal menu Opzioni del Mixer colori.

## Dithering con i colori WebSafe

A volte è necessario utilizzare un colore non WebSafe. Ad esempio, il logo dell'azienda potrebbe includere colori non presenti nella tavolozza WebSafe. Per approssimare un colore WebSafe che non subisca variazioni né dithering all'esportazione con una tavolozza WebSafe, utilizzare un riempimento Dithering Web.

**Nota:** Il Dithering Web può aumentare le dimensioni previste del file.



*Due colori WebSafe creano un riempimento Dithering Web.*

### Per utilizzare il riempimento Dithering Web:

- 1 Selezionare un oggetto contenente un colore non WebSafe.
- 2 Scegliere Dithering Web dal menu a comparsa Opzioni riempimento nella finestra di ispezione Proprietà.
- 3 Fare clic sulla vaschetta Colore di riempimento nella finestra di ispezione Proprietà.

Si apre la finestra a comparsa colori con le opzioni per i riempimenti dithering Web. Il colore non WebSafe dell'oggetto viene visualizzato nella vaschetta colore Origine della finestra Opzioni riempimento. I due colori di dithering WebSafe compaiono nelle vaschette colori di destra. Il Dithering Web viene applicato all'oggetto e diventa il colore di riempimento attivo.

**Nota:** L'impostazione del bordo di un riempimento Dithering Web su Antialiasing o Morbidezza produce colori non WebSafe.

- 4 Fare clic all'esterno della finestra a comparsa per chiuderla.

### Per creare l'illusione di un riempimento trasparente in un browser Web:

- 1 Selezionare l'oggetto al quale applicare il riempimento trasparente.
- 2 Scegliere Dithering Web dal menu a comparsa Opzioni riempimento nella finestra di ispezione Proprietà.
- 3 Fare clic sulla vaschetta Colore di riempimento nella finestra di ispezione Proprietà. Si apre la finestra a comparsa colori con le opzioni per i riempimenti dithering Web.

- 4 Fare clic sull'opzione Trasparente.

Le vaschette colore a destra della finestra a comparsa cambiano e riflettono la selezione, mentre l'oggetto nell'area di lavoro diventa semiopaco o traslucido.

- 5 Fare clic all'esterno della finestra a comparsa per chiuderla.
- 6 Esportare l'oggetto come GIF o PNG con l'opzione Trasparenza indice o Trasparenza canale alfa impostata. Per ulteriori informazioni sull'esportazione di file con un'opzione di trasparenza impostata, vedere [“Creazione di aree trasparenti” a pagina 255](#).

Quando si visualizza l'immagine con un browser Web, lo sfondo della pagina Web mostrerà un pixel sì e uno no del riempimento Dithering Web, creando l'illusione della trasparenza.

**Nota:** Non tutti i browser supportano i file PNG.

## Uso delle vaschette colore e delle finestre a comparsa colori.

Fireworks presenta vaschette colore nella sezione Colori del pannello Strumenti, nella finestra di ispezione Proprietà e nel Mixer colori. Ciascuno di questi strumenti visualizza il colore corrente assegnato alla proprietà dell'oggetto associato.

### Selezione di colori da una finestra a comparsa colori.

Facendo clic su una vaschetta colore, si apre una finestra a comparsa colori simile al pannello Campioni colore. È possibile scegliere di visualizzare nelle finestre a comparsa colori gli stessi campioni presenti nel pannello Campioni colore oppure campioni diversi.

#### Per scegliere un colore per una vaschetta colore:

- 1 Fare clic sulla vaschetta colore.  
Si apre la finestra a comparsa con i colori.
- 2 Eseguire una delle seguenti procedure:
  - Fare clic su un campione per applicarlo alla vaschetta colore.
  - Fare clic con il puntatore Contagocce su un colore in qualsiasi punto dello schermo per applicare il colore alla vaschetta colore.
  - Fare clic sul pulsante Trasparente nella finestra a comparsa per rendere trasparente il tratto o il riempimento.

#### Per visualizzare il gruppo di campioni del pannello Campioni colore corrente nella finestra a comparsa colori:

- Scegliere pannello Campioni colore dal menu Opzioni della finestra a comparsa colori.


#### Per visualizzare un diverso gruppo di campioni nella finestra a comparsa colori:

- Scegliere un gruppo di campioni colore dal menu Opzioni della finestra a comparsa colori. La scelta di un gruppo di campioni colore qui non influisce sul pannello Campioni colore.

### Campionatura di colori da una finestra a comparsa colori

Quando si apre una finestra a comparsa colori, il puntatore si trasforma in un contagocce in grado di campionare i colori da qualsiasi punto dello schermo. Questa funzione è denominata *campionamento*.

#### Per campionare un colore da un punto qualsiasi dello schermo per la vaschetta colore corrente:

- 1 Fare clic su una vaschetta colore.  
 Si apre la finestra a comparsa e il puntatore si trasforma in contagocce.
- 2 Fare clic in un punto qualsiasi dello spazio di lavoro Fireworks per scegliere un colore per la vaschetta colore.

Il colore viene applicato alla caratteristica o alla funzione associata alla vaschetta colore, dopo di che la finestra a comparsa colori si chiude.

**Suggerimento:** Fare clic tenendo premuto Maiusc per scegliere un colore WebSafe.

## Operazioni con i tratti

La finestra di ispezione Proprietà, il menu a comparsa Opzioni tratto e la finestra di dialogo Modifica tratto garantiscono un controllo completo del pennello, compresi quantità di inchiostro, dimensione e forma della punta, texture, effetti dei bordi e aspetto.

### Applicazione di tratti

È possibile modificare gli attributi di tratto degli strumenti Penna, Matita e Pennello in modo che il successivo oggetto vettoriale disegnato assuma i nuovi attributi del tratto, oppure, gli attributi di tratto possono essere applicati a un oggetto o a un tracciato dopo averlo disegnato.

Il colore del tratto corrente è visualizzato nella relativa vaschetta Colore tratto nel pannello Strumenti, nella finestra di ispezione Proprietà e nel Mixer colori. È possibile modificare il colore del tratto di uno strumento di disegno o di un oggetto selezionato a partire da uno di questi tre pannelli.



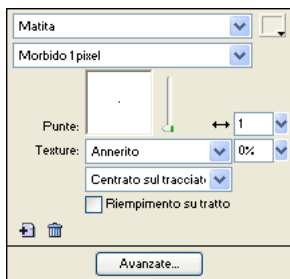
*L'icona della matita indica la vaschetta del Colore tratto nel pannello Strumenti, nella finestra di ispezione Proprietà e nel Mixer colori.*

**Per cambiare gli attributi di tratto degli oggetti selezionati, eseguire una delle seguenti procedure:**

- Scegliere gli attributi di tratto nella finestra di ispezione Proprietà.

**Suggerimento:** Per scegliere altri attributi scegliere le opzioni tratto dal menu a comparsa Opzioni tratto.

- Fare clic sulla vaschetta Colore tratto nel pannello Strumenti e fare clic su Opzioni tratto. Scegliere gli attributi di tratto desiderati nella finestra a comparsa Opzioni tratto.



*Utilizzare le opzioni della finestra di ispezione Proprietà o della finestra a comparsa Opzioni tratto per modificare il tratto applicato a un oggetto.*

**Per modificare il colore del tratto di uno strumento di disegno:**

- 1 Premere Ctrl +D (Windows) o Comando +D (Macintosh) per deselectionare tutti gli oggetti.
- 2 Scegliere uno strumento di disegno nel pannello Strumenti.
- 3 Fare clic sulla vaschetta Colore tratto nel pannello Strumenti o nella finestra di ispezione Proprietà per aprire la finestra a comparsa dei colori.
- 4 Scegliere un colore per il tratto dal gruppo di campioni colore.

5 Trascinare per disegnare l'oggetto.

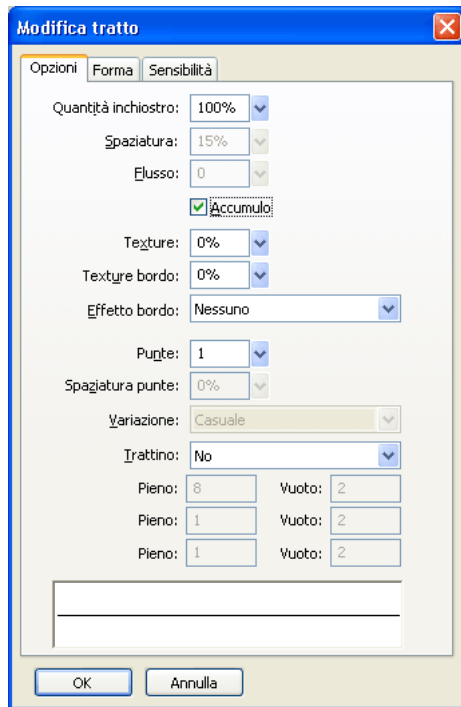
**Nota:** I tratti appena creati utilizzano il colore visualizzato nella vaschetta Colore tratto.

**Per rimuovere tutti gli attributi di tratto da un oggetto selezionato, eseguire una delle seguenti procedure:**

- Scegliere Nessuno dal menu a comparsa Opzioni tratto nella finestra di ispezione Proprietà o nella finestra a comparsa Opzioni tratto.
- Fare clic sulla vaschetta Colore tratto nel pannello Strumenti o nella finestra di ispezione Proprietà, quindi fare clic sul pulsante Trasparente.

## Creazione di tratti personalizzati

È possibile utilizzare la finestra di dialogo Modifica tratto per cambiare determinate caratteristiche di tratto.



La finestra Modifica tratto ha tre schede: Opzioni, Forma e Sensibilità.

L'anteprima di tratto in fondo a ciascuna scheda mostra il pennello e le impostazioni correnti. Le impostazioni di sensibilità relative alla pressione e alla velocità sono mostrate nell'anteprima mediante un tratto che si riduce o si affievolisce (ovvero un tratto che si trasforma) da sinistra a destra.

**Per aprire la finestra di dialogo Modifica tratto:**

- 1 Eseguire una delle seguenti operazioni per aprire la finestra a comparsa Opzioni tratto:
  - Scegliere le opzioni tratto dal menu a comparsa Opzioni tratto nella finestra di ispezione Proprietà.
  - Scegliere Opzioni tratto nella finestra a comparsa Colore tratto del pannello Strumenti.
- 2 Fare clic su Avanzate.  
Si apre la finestra di dialogo Modifica tratto.

**Per impostare opzioni generiche dei tratti a pennello:**

- 1 Nella scheda Opzioni della finestra di dialogo Modifica tratto, impostare la quantità di inchiostro, la spaziatura e il flusso. Flussi maggiori creano tratti a pennello più lenti, come in un aerografo.
- 2 Per sovrapporre tratti a pennello e ottenere così tratti più spessi, scegliere Accumulo.
- 3 Per impostare la texture di un tratto, modificare l'opzione Texture. Maggiore è il valore, più evidente sarà la texture.
- 4 Per impostare la texture ai bordi, inserire un valore nella vaschetta Texture bordo e scegliere un effetto bordo dal menu a comparsa Effetto bordo.
- 5 Impostare il numero di punte che si desidera dare al tratto a pennello. Per impostare più punte, immettere un valore Spaziatura punte e scegliere il metodo di variazione del colore. È possibile scegliere Casuale, Uniforme, Complementare, Tonalità o Ombra.
- 6 Per scegliere una linea tratteggiata, selezionare un'opzione dal menu a comparsa Tratteggio.
- 7 Per impostare la lunghezza dei trattini e degli spazi di una linea tratteggiata, utilizzare i tre gruppi di vaschette di inserimento testo Pieno e Vuoto che consentono di definire rispettivamente il primo, il secondo e il terzo trattino.
- 8 Fare clic su Applica per applicare le impostazioni ai tratti selezionati, quindi fare clic su OK.

**Per modificare la punta del pennello:**

- 1 Nella scheda Forma della finestra di dialogo Modifica tratto, selezionare Quadrata, per una punta quadrata, oppure deselezionare Quadrata per una punta rotonda.
- 2 Immettere i valori per la grandezza della punta del pennello, la morbidezza del bordo, l'aspetto e l'angolazione della punta.
- 3 Fare clic su Applica, quindi su OK.

Se si utilizzano la penna e la tavoletta sensibili alla pressione Wacom, Fireworks offre impostazioni apposite per la regolazione precisa degli attributi di tratto relativamente a velocità e pressione. È possibile selezionare gli attributi di tratto controllabili con la penna.

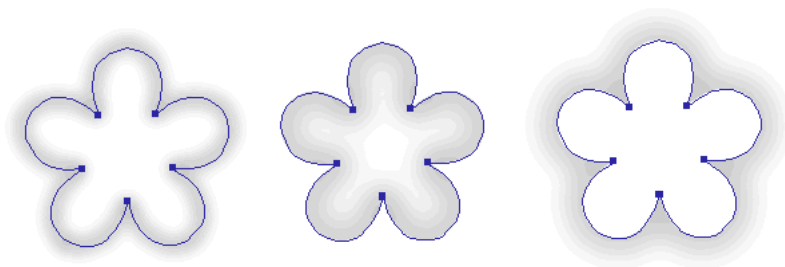
**Per impostare la sensibilità del tratto:**

- 1 Nella scheda Sensibilità della finestra di dialogo Modifica tratto, scegliere una proprietà di tratto come Dimensioni, Quantità inchiostro o Saturazione dal menu a comparsa Proprietà tratto.
- 2 Dalle opzioni Influenzata da, scegliere in che misura la proprietà di tratto selezionata viene alterata dalla sensibilità.
- 3 Fare clic su OK.



## Posizionamento dei tratti sui tracciati

Per impostazione predefinita, il tratto a pennello di un oggetto è centrato sul tracciato. È possibile spostare il tratto a pennello all'interno o all'esterno del tracciato. Ciò consente di controllare le dimensioni complessive degli oggetti che presentano tratti e di creare effetti particolari, quali l'uso dei tratti sui bordi dei pulsanti smussati.



*Tratto centrato, Tratto all'interno e Tratto all'esterno*

È possibile utilizzare il menu a comparsa **Tratto** nella finestra **Opzioni tratto** per riorientare i tratti a pennello.

### **Per spostare un tratto a pennello all'interno o all'esterno del tracciato selezionato:**

- 1 Fare clic sulla vaschetta **Colore tratto** nel pannello **Strumenti** o nella finestra di ispezione **Proprietà** per aprire la finestra a comparsa colori.
- 2 Scegliere un'opzione dal menu a comparsa **Posizione del tratto** in relazione al tracciato: **Interno**, **Centrato** o **Esterno**.
- 3 Se lo si desidera, scegliere l'opzione **Riempimento su tratto**.

In genere, il tratto si sovrappone al riempimento. Selezionare **Riempimento su tratto** per disegnare il riempimento sul tratto. Se si seleziona questa opzione per un oggetto con un riempimento opaco, qualsiasi parte del tratto che ricade all'interno del tracciato viene oscurata. Un riempimento con un grado di trasparenza può tingersi o fondersi con un tratto a pennello all'interno di un tracciato.

## Creazione di stili di tratto

È possibile modificare le caratteristiche specifiche del tratto quali la quantità di inchiostro, la forma, e la sensibilità della punta, nonché salvare il tratto personalizzato come stile per renderlo utilizzabile su diversi documenti.

### **Per creare tratti personalizzati:**

- 1 Eseguire una delle seguenti procedure:
  - Fare clic sulla vaschetta **Colore tratto** nel pannello **Strumenti** e fare clic su **Opzioni tratto**.
  - Scegliere le opzioni tratto dal menu a comparsa **Opzioni tratto** nella finestra di ispezione **Proprietà**.Si apre la finestra a comparsa **Opzioni tratto**.
- 2 Modificare gli attributi del tratto a pennello come desiderato.
- 3 Salvare gli attributi di tratto personalizzati come stile. Per ulteriori informazioni, vedere [“Creazione ed eliminazione di stili” a pagina 162](#).

## Operazioni con i riempimenti

Tramite la finestra di ispezione Proprietà, il menu e la finestra a comparsa Opzioni riempimento, la finestra a comparsa Sfumatura, oltre che la raccolta di texture e motivi bitmap, è possibile creare vari oggetti vettoriali e testi. Usando lo strumento Secchio di vernice e Sfumatura è possibile applicare riempimenti a selezioni di pixel basandosi sulle correnti impostazioni di riempimento.

### Impostazione degli attributi di riempimento degli strumenti di disegno

È possibile impostare gli attributi di riempimento degli strumenti di disegno Rettangolo, Rettangolo arrotondato, Ellisse e Poligono applicati agli oggetti disegnati. Il colore del riempimento corrente compare nella vaschetta Colore di riempimento nella finestra di ispezione Proprietà, nel pannello Strumenti e nel Mixer colori. Per modificare il riempimento di uno strumento di disegno è possibile utilizzare uno qualsiasi di questi pannelli.



*L'icona Secchio di vernice indica la vaschetta Colore di riempimento nel pannello Strumenti, nella finestra di ispezione Proprietà e nel Mixer colori.*

#### **Per cambiare il colore di riempimento uniforme degli strumenti di disegno vettoriale e dello strumento Secchio di vernice:**

- 1 Scegliere uno strumento di disegno vettoriale o lo strumento Secchio di vernice.
- 2 Eseguire una delle seguenti procedure:
  - Premere Ctrl + D (Windows) o Comando + D (Macintosh) per deselezionare tutti gli oggetti, quindi fare clic sulla vaschetta Colore di riempimento nella finestra di ispezione Proprietà per aprire la finestra a comparsa Colore di riempimento.
  - Fare clic sulla vaschetta Colore di riempimento nel pannello Strumenti o nel Mixer colori per aprire la finestra a comparsa colori.
- 3 Scegliere un colore per il riempimento dal gruppo di campioni colore oppure campionarne uno da un punto qualsiasi dello schermo con il puntatore Contagocce.
- 4 Usare lo strumento come si desidera.

**Nota:** Quando si sceglie lo strumento Testo, la vaschetta Colore di riempimento ritorna all'ultimo colore utilizzato dallo strumento Testo.

### Modifica dei riempimenti uniformi

Un riempimento uniforme è un colore uniforme che riempie l'interno di un oggetto. È possibile modificare il colore di riempimento di un oggetto nel pannello Strumenti, nella finestra di ispezione Proprietà o nel Mixer colori.

#### **Per modificare un riempimento uniforme di un oggetto vettoriale:**

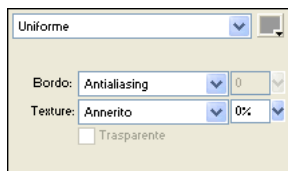
- 1 Fare clic sulla vaschetta Colore di riempimento nella finestra di ispezione Proprietà, nel pannello Strumenti o nel Mixer colori, per aprire la finestra a comparsa colori.
- 2 Scegliere un campione colore dalla finestra a comparsa colori.  
Il riempimento comparirà nell'oggetto selezionato e diverrà il colore di riempimento attivo.

## Applicazione di riempimenti sfumati e a motivi

È possibile modificare i riempimenti per visualizzare una molteplicità di colori uniformi, dithering, motivi o sfumature, che variano da colori pieni a sfumature simili alla seta, alle increspature o alle pieghe, a sfumature che si adattano al contorno dell'oggetto a cui vengono applicate. Si possono modificare inoltre diversi attributi del riempimento, quali il colore, il bordo, le texture e la trasparenza.

È possibile scegliere tra un'ampia gamma di riempimenti sfumati e con motivi o crearne di nuovi.

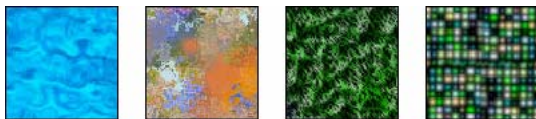
**Nota:** Un riempimento appena creato assume il colore visualizzato nella vaschetta Colore di riempimento del pannello Strumenti.



Usare le opzioni Riempimento nella finestra di ispezione Proprietà oppure la finestra a comparsa Opzioni riempimento per modificare gli attributi di riempimento.

## Applicazione di un riempimento a motivo

È possibile utilizzare come riempimenti per gli oggetti tracciato anche le immagini bitmap, note come *riempimenti a motivo*. Fireworks mette a disposizione più di una dozzina di riempimenti a motivo, tra cui Tappeto berbero, Foglie e Legno.



**Per applicare un riempimento a motivo a un oggetto selezionato:**

- 1 Eseguire una delle seguenti procedure:
  - Scegliere Motivo dal menu a comparsa Opzioni riempimento nella finestra di ispezione Proprietà.
  - Fare clic sulla vaschetta Colore di riempimento nel pannello Strumenti, quindi su Opzioni riempimento e scegliere Motivo dal menu a comparsa Colore di riempimento.
- 2 Scegliere il motivo dal menu a comparsa Nome motivo.

Il riempimento a motivo comparirà nell'oggetto selezionato e diventerà il colore di riempimento attivo.

## Aggiunta di un motivo personalizzato

Un file bitmap può essere impostato come riempimento a motivo. Come motivi sono utilizzabili anche i seguenti formati: PNG, GIF, JPEG, BMP, TIFF e PICT (solo Macintosh). Quando un riempimento a motivo è un'immagine trasparente a 32 bit, la trasparenza incide sul riempimento utilizzato in Fireworks. Se l'immagine non è a 32 bit, risulterà opaca.

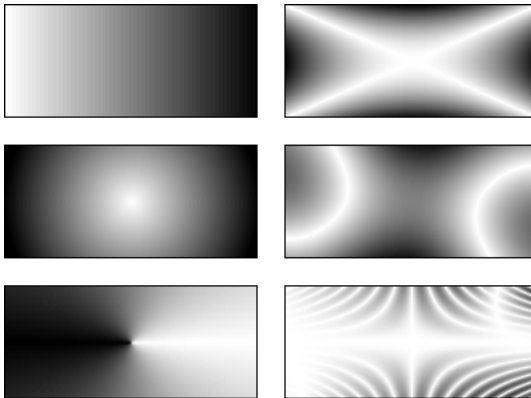
Quando si aggiunge un nuovo motivo, il suo nome compare nel menu a comparsa Nome motivo della finestra Opzioni riempimento.

### Per creare un nuovo motivo da un file esterno:

- 1 Nel menu a comparsa Opzioni riempimento, scegliere Motivo, con l'oggetto vettoriale visualizzato nella finestra di ispezione Proprietà.
  - 2 Fare clic sulla vaschetta Colore di riempimento e scegliere Altro dal menu a comparsa Nome motivo.
  - 3 Portarsi nel file bitmap che si desidera utilizzare come nuovo motivo e fare clic su Apri.
- Il nuovo motivo viene aggiunto all'elenco Nome motivo in ordine alfabetico.

## Applicazione di un riempimento sfumato

Tutte le categorie di riempimento diverse da Nessuno, Uniforme, Motivo e Dithering Web sono costituite da riempimenti sfumati. I riempimenti sfumati fondono i colori per creare diversi effetti.



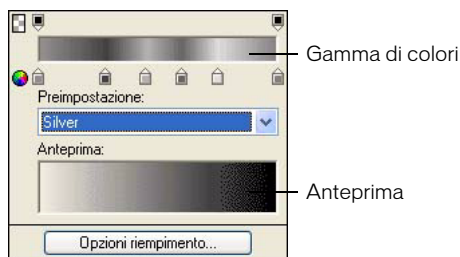
*Oggetti con riempimenti sfumati*

### Per applicare un riempimento sfumato a un oggetto selezionato:

- Scegliere una sfumatura dal menu a comparsa Opzioni riempimento nella finestra di ispezione Proprietà. Il riempimento comparirà nell'oggetto selezionato e diventerà il riempimento attivo.

## Modifica di un riempimento sfumato

Il riempimento sfumato corrente può essere modificato facendo clic su una vaschetta Colore di riempimento, quindi utilizzando la finestra a comparsa Modifica sfumatura.



*Finestra a comparsa Modifica sfumatura*

**Per aprire la finestra a comparsa Modifica sfumatura:**

- 1 Selezionare un oggetto contenente un riempimento sfumato oppure scegliere un riempimento sfumato dal menu Opzioni riempimento nella finestra di ispezione Proprietà.
- 2 Fare clic sulla vaschetta Colore di riempimento nella finestra di ispezione Proprietà o nel pannello Strumenti per aprire la finestra a comparsa.

La finestra a comparsa Modifica sfumatura si apre con la sfumatura corrente nella barra colori e nell'anteprima.

**Per aggiungere un nuovo colore o un campione opacità alla sfumatura, eseguire una delle seguenti operazioni:**

- Per aggiungere un campione colore, fare clic nell'area al di sotto della barra colori sfumatura.
- Per aggiungere un campione opacità, fare clic sull'area posta sopra la gamma di colori.

**Per rimuovere un campione colore o un campione opacità dalla sfumatura:**

- Trascinare il campione colore fuori dalla finestra a comparsa Modifica sfumatura.

**Per impostare o modificare il colore di un campione colore:**

- 1 Fare clic sul campione colore.
- 2 Scegliere una modalità colore dal menu a comparsa.

**Per impostare o modificare la trasparenza di un campione opacità:**

- 1 Fare clic sul campione.
- 2 Eseguire una delle seguenti procedure:
  - Trascinare il cursore nella percentuale di trasparenza, dove 0 è completamente trasparente e 100 completamente opaco.
  - Immettere un valore numerico compreso tra 1 e 100 per impostare l'opacità.

**Nota:** La scacchiera delle trasparenze mostra la sfumatura nelle aree trasparenti.

- 3 Una volta terminata la modifica della sfumatura, premere Invio o fare clic all'esterno della finestra a comparsa Modifica sfumatura. Il riempimento sfumato compare in tutti gli oggetti selezionati e diventa il riempimento attivo.

**Per regolare la transizione tra i colori nel riempimento:**

- Trascinare i campioni colore da sinistra o da destra.

## Creazione di riempimenti con lo strumento Sfumatura

Lo strumento Sfumatura si trova nello stesso gruppo di strumenti del Secchio di vernice. Questo nuovo strumento funziona in modo analogo allo strumento Secchio di vernice, ma consente di applicare agli oggetti una sfumatura invece di un colore uniforme. Come lo strumento Secchio di vernice, mantiene le proprietà dell'ultimo colore utilizzato.

### Per utilizzare lo strumento Sfumatura:

- 1 Fare clic sullo strumento Secchio di vernice nel pannello Strumenti e scegliere lo strumento Sfumatura dal menu a comparsa.

- 2 Selezionare gli attributi seguenti nella finestra di ispezione Proprietà:

Il menu a comparsa **Opzioni riempimento** consente di scegliere un tipo di sfumatura.

La vaschetta **Colore di riempimento**, quando è contrassegnata, apre la finestra a comparsa Modifica sfumatura, in cui è possibile impostare una molteplicità di opzioni relative al colore e alla trasparenza.

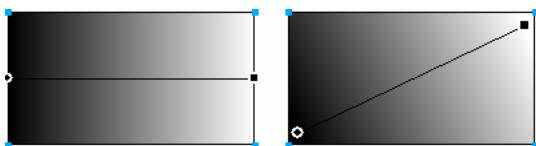
**Bordo** determina se la sfumatura deve avere un bordo rigido, con antialiasing o con effetto morbidezza. Se si sceglie un bordo con effetto morbidezza, è possibile definire il grado di morbidezza.

**Texture** fornisce più opzioni di scelta, tra cui Venatura, Metallo, Reticolo, Maglia o Carta vetrata e Carta vetrata.

- 3 Fare clic e trascinare il puntatore per stabilire un punto di inizio della sfumatura nonché la direzione e la lunghezza dell'area sfumata.

## Trasformazione e distorsione dei riempimenti

È possibile ruotare, inclinare o modificare la larghezza di qualsiasi riempimento Sfumatura o Motivo attribuiti all'oggetto. Quando si utilizzano gli strumenti Puntatore o Sfumatura per selezionare un oggetto con un riempimento a motivo o sfumato, sull'oggetto o vicino all'oggetto compare un set di maniglie. Trascinare queste maniglie per regolare il riempimento dell'oggetto.



*Usare le maniglie di riempimento per regolare in modo interattivo un riempimento a motivo o sfumatura.*

### Per spostare un riempimento all'interno di un oggetto:

- Trascinare la maniglia rotonda oppure fare clic su un nuovo punto del riempimento con lo strumento Sfumatura.

### Per ruotare il riempimento:

- Trascinare le linee che collegano le maniglie.

### Per regolare la larghezza e l'inclinazione del riempimento:

- Trascinare una maniglia quadrata.

## Impostazione di bordi rigidi, antialiasing o bordi riempimento ammorbidito

In Fireworks, è possibile rendere rigido il bordo di un riempimento o ammorbidirlo con le funzioni Anti aliasing o Morbidezza. Per impostazione predefinita, ai bordi è applicato l'antialiasing. L'antialiasing attenua i bordi irregolari che possono essere presenti in oggetti di forma tondeggiante, quali ellissi e cerchi, fondendo leggermente il bordo con lo sfondo.

La funzione Morbidezza, tuttavia, crea una fusione visibile sull'altro lato del bordo. In questo modo il bordo viene attenuato, e ne risulta un effetto di luce.

### Per modificare il bordo di un oggetto selezionato:

- 1 Eseguire una delle seguenti operazioni per aprire la finestra a comparsa Bordo:
  - Fare clic sul menu a comparsa Bordo nella finestra di ispezione Proprietà.
  - Fare clic sulla vaschetta Colore di riempimento, quindi su Opzioni riempimento e infine sul menu a comparsa Bordo.
- 2 Scegliere un'opzione per il bordo. Bordo rigido, Antialiasing o Morbidezza.
- 3 Se si sceglie l'effetto Morbidezza, specificare anche il numero di pixel a cui applicarlo su ogni lato del bordo.

Il valore predefinito è 10. È possibile scegliere un valore compreso tra 0 e 100. Maggiore è il valore, maggiore è il grado di morbidezza applicato.



## Salvataggio di un riempimento sfumato personalizzato

Per salvare le impostazioni correnti dei riempimenti sfumati per la condivisione tra diversi strumenti, è necessario creare uno stile. Per ulteriori informazioni, vedere [“Creazione ed eliminazione di stili”](#) a pagina 162.

## Rimozione di un riempimento

Gli attributi dei riempimenti possono essere facilmente rimossi dagli oggetti selezionati.

### Per rimuovere il riempimento da un oggetto selezionato, eseguire una delle seguenti procedure:

- Scegliere Nessuno dal menu a comparsa Opzioni riempimento nella finestra di ispezione Proprietà oppure dal menu a comparsa della finestra Opzioni riempimento.
- Fare clic sulla vaschetta Colore di riempimento e sul pulsante Trasparente. Questa opzione elimina solo i riempimenti uniformi.



## Aggiunta di texture a tratti e riempimenti

È possibile aggiungere effetti tridimensionali a tratti e riempimenti aggiungendo le texture. Fireworks offre numerose texture, ma consente anche di utilizzare texture esterne.

### Aggiunta di texture a un tratto

Le texture modificano la luminosità del tratto ma non la tonalità, e gli conferiscono un aspetto meno meccanico e più organico, come se si stesse colorando una superficie che presenta una trama. L'effetto delle texture risulta più efficace con i tratti ampi. Le texture possono essere aggiunte a qualsiasi tratto. Fireworks mette a disposizione varie texture, tra le quali Chiffon, Scivoloso e Carta vetrata.



*Usare le opzioni Tratto nella finestra di ispezione Proprietà oppure la finestra a comparsa Opzioni tratto per aggiungere una texture a un tratto a pennello.*

#### Per aggiungere una texture al tratto dell'oggetto selezionato:

- 1 Eseguire una delle seguenti operazioni per aprire il menu a comparsa Texture tratto
  - Fare clic sul menu a comparsa Texture tratto nella finestra di ispezione Proprietà.
  - Fare clic sulla vaschetta Colore tratto nel pannello Strumenti, quindi su Opzioni tratto e infine sul menu a comparsa Texture.
- 2 Eseguire una delle seguenti procedure:
  - Scegliere una texture dal menu a comparsa.
  - Scegliere Altro dal menu a comparsa e passare a un file di texture per utilizzare una texture esterna.

**Nota:** È possibile applicare texture contenute in file di formato PNG, GIF, JPEG, BMP, TIFF e PICT (solo Macintosh).

- 3 Immettere un valore percentuale compreso tra 0 e 100 per controllare la profondità della texture.  
Aumentando il valore si aumenta anche l'intensità della texture.



## Aggiunta di texture a un riempimento

Le texture modificano la luminosità del riempimento, ma non la sua tonalità e attribuiscono ai riempimenti un aspetto meno meccanico e più organico. Le texture possono essere aggiunte a qualsiasi riempimento. Fireworks mette a disposizione diverse texture da scegliere tra cui, Chiffon, Scivoloso e Carta vetrata. È inoltre possibile utilizzare come texture file bitmap. Questo consente di creare quasi tutti i tipi di texture personalizzate.

### Per aggiungere una texture al riempimento dell'oggetto selezionato:

- 1 Eseguire una delle seguenti operazioni per aprire il menu a comparsa Texture riempimento.
  - Fare clic sul menu a comparsa Texture riempimento nella finestra di ispezione Proprietà.
  - Fare clic sulla vaschetta Colore di riempimento, quindi su Opzioni riempimento e infine sul menu a comparsa Texture.
- 2 Eseguire una delle seguenti procedure:
  - Scegliere una texture dal menu a comparsa.
  - Scegliere Altro dal menu a comparsa e passare a un file di texture per utilizzare una texture esterna.
- 3 Immettere un valore percentuale compreso tra 0 e 100 per controllare la profondità della texture.  
Aumentando il valore si aumenta anche l'intensità della texture.
- 4 Scegliere Trasparente per conferire un livello di trasparenza al riempimento.  
La percentuale di texture controlla anche il grado di trasparenza.

## Aggiunta di una texture personalizzata

È possibile utilizzare come texture file di bitmap creati in Fireworks e altre applicazioni. È possibile applicare texture contenute in file di formato PNG, GIF, JPEG, BMP, TIFF e PICT (solo Macintosh).

Quando si aggiunge una nuova texture, il suo nome compare nel menu a comparsa Nome texture.

### Per creare una nuova texture da un file esterno:

- 1 Con le proprietà dell'oggetto vettoriale visualizzate nella finestra di ispezione Proprietà, scegliere Altro da un menu a comparsa Nome texture.
- 2 Portarsi nel file bitmap che si desidera utilizzare come nuova texture e fare clic su Apri.  
La nuova texture viene aggiunta all'elenco Nome texture in ordine alfabetico.



## CAPITOLO 6

### Uso degli effetti dal vivo

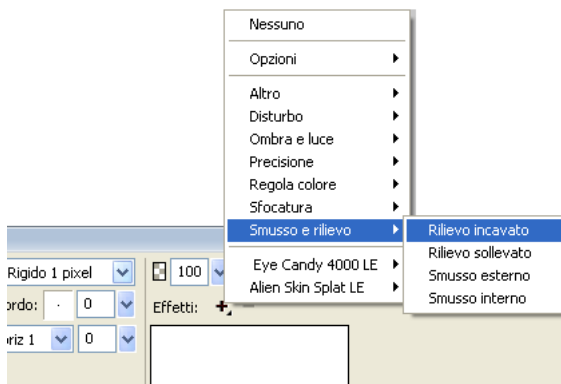
Macromedia Fireworks MX 2004 consente di applicare effetti dal vivo agli oggetti vettoriali, alle immagini bitmap e al testo. Gli effetti dal vivo comprendono smussi e rilievi, luci e ombre esterne, correzione del colore, nonché sfocatura e precisione. È possibile applicare gli effetti dal vivo agli oggetti selezionati direttamente dalla finestra di ispezione Proprietà.

Gli effetti dal vivo vengono aggiornati automaticamente quando si modificano gli oggetti a cui sono applicati. Dopo l'applicazione di un effetto dal vivo, è possibile modificarne le opzioni in qualsiasi momento, oppure ridefinire l'ordine degli effetti da sperimentare con un effetto combinato. Gli effetti dal vivo possono essere attivati, disattivati o cancellati nella finestra di ispezione Proprietà. Quando si elimina un effetto, viene ripristinato l'aspetto precedente dell'oggetto o dell'immagine.

Alcuni effetti ora compresi tra gli effetti dal vivo di Fireworks, come Livelli auto, Sfocatura Gaussian e Maschera definizione dettagli, erano disponibili precedentemente solo come plug-in o filtri irreversibili. Oltre a questi, è possibile aggiungere plug-in di terze parti da utilizzare in Fireworks come effetti dal vivo. Se si preferisce, è possibile utilizzare tali filtri nel modo tradizionale con il menu Filtri. Per ulteriori informazioni, vedere [“Regolazione del colore e della tonalità delle bitmap” a pagina 40](#).

## Applicazione di effetti dal vivo

È possibile applicare uno o più effetti dal vivo agli oggetti selezionati utilizzando la finestra di ispezione Proprietà. Ogni volta che si aggiunge all'oggetto un nuovo effetto, esso viene aggiunto all'elenco nel menu a comparsa Effetti nella finestra di ispezione Proprietà. Ogni effetto può essere attivato o disattivato.



*Menu a comparsa Effetti nella finestra di ispezione Proprietà*

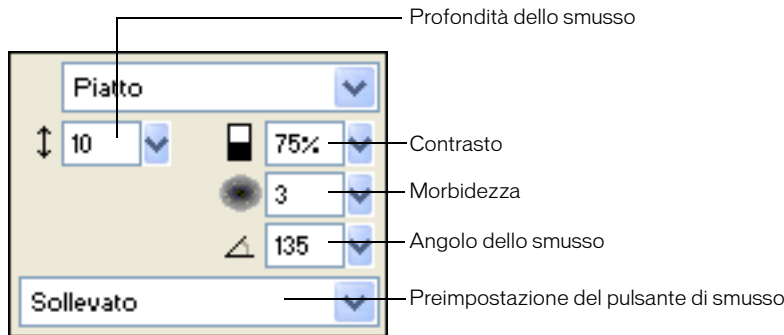
Quando si selezionano oggetti a cui è possibile applicare effetti dal vivo, la posizione delle opzioni degli effetti varia leggermente a seconda dell'apertura della finestra di ispezione Proprietà (ad altezza completa o a metà altezza).

- Quando la finestra di ispezione Proprietà è ingrandita ad altezza completa, utilizzare il pulsante Aggiungi effetti, il pulsante Elimina effetti e l'elenco di effetti dal vivo applicati visualizzati nella finestra di ispezione Proprietà.
- Quando la finestra di ispezione Proprietà è aperta per metà, fare clic su Modifica effetti per visualizzare il pulsante Aggiungi effetti, il pulsante Elimina effetti e l'elenco di effetti dal vivo applicati.

**Nota:** Nei passaggi del manuale *Uso di Fireworks MX 2004* che riguardano gli effetti dal vivo, si presuppone che la finestra di ispezione Proprietà sia aperta ad altezza completa.

Ogni effetto dal vivo può essere personalizzato fino ad ottenere il risultato desiderato. Se si sceglie Smusso, Sfocatura, Rilievo, Luce, Ombra o Precisione, si apre una finestra a comparsa nella quale è possibile modificare le impostazioni degli effetti. Quando si scelgono gli effetti di correzione del colore, si aprono finestre di dialogo contenenti i comandi che consentono di controllare le caratteristiche del colore, come livelli auto, luminosità e contrasto, tonalità e saturazione, inversione del colore, curve e riempimento a colori. Quando si sceglie un effetto di sfocatura o precisione, esso viene applicato direttamente all'oggetto.

Si consiglia di regolare le impostazioni procedendo per tentativi sino ad ottenere il risultato desiderato. Se si intende modificare le impostazioni dell'effetto successivamente, vedere [“Modifica degli effetti dal vivo” a pagina 129](#).



*Finestra a comparsa Smusso interno*

#### **Per applicare un effetto dal vivo a un oggetto selezionato:**

- 1 Fare clic sul pulsante **Aggiungi effetti** nella finestra di ispezione **Proprietà**, quindi scegliere un effetto dal menu a comparsa **Effetti**.

L'effetto viene aggiunto all'elenco di effetti per l'oggetto selezionato.

**Suggerimento:** Per applicare un effetto dal vivo in modo che incida apparentemente solo sulla selezione di pixel all'interno di un'immagine, è possibile tagliare e incollare la selezione anziché creare una nuova immagine bitmap, selezionarla e quindi applicare l'effetto dal vivo.

- 2 Quando si apre una finestra a comparsa o una finestra di dialogo, specificare dapprima le impostazioni per l'effetto, quindi eseguire una delle seguenti operazioni:
  - Se l'effetto dal vivo è associato a una finestra di dialogo, fare clic su **OK**.
  - Se l'effetto dal vivo è associato a una finestra a comparsa, premere **Invio** o fare clic in un punto qualsiasi dello spazio di lavoro.
- 3 Ripetere i passaggi 1 e 2 per applicare più effetti dal vivo.

**Nota:** L'ordine in cui gli effetti dal vivo vengono applicati incide sull'effetto globale. È possibile trascinare gli effetti dal vivo per ridefinire l'ordine di impilamento. Per ulteriori informazioni, vedere [“Modifica dell'ordine degli effetti dal vivo” a pagina 129](#).

#### **Per attivare o disattivare un effetto applicato a un oggetto:**

- Fare clic sulla casella di controllo corrispondente all'effetto nell'elenco **Effetti** della finestra di ispezione **Proprietà**.

#### **Per attivare o disattivare tutti gli effetti applicati a un oggetto:**

- Fare clic sul pulsante **Aggiungi effetti** nella finestra di ispezione **Proprietà**, quindi scegliere **Opzioni > Tutto attivato** o **Opzioni > Tutto disattivato** nel menu a comparsa.

Per ulteriori informazioni sulla rimozione permanente degli effetti applicati agli oggetti, vedere [“Rimozione di effetti dal vivo” a pagina 129](#).

## Applicazione di bordi smussati

L'applicazione di un bordo smussato a un oggetto crea un aspetto sollevato. È possibile creare uno smusso interno o uno smusso esterno.



*Un rettangolo con smusso interno e smusso esterno*

### Per applicare un bordo smussato a un oggetto selezionato:

- 1 Fare clic sul pulsante **Aggiungi effetti** nella finestra di ispezione **Proprietà**, quindi scegliere un'opzione di smusso dal menu a comparsa **Effetti**.
  - Smusso e Rilievo > Smusso interno
  - Smusso e Rilievo > Smusso esterno
- 2 Modificare le impostazioni dell'effetto nella finestra a comparsa.
- 3 Fare clic all'esterno della finestra o premere **Invio** per chiuderla.

## Applicazione del rilievo

È possibile utilizzare l'effetto **Rilievo** per fare in modo che un'immagine, un oggetto o un testo risultino incavati o sollevati rispetto all'area di lavoro.



*Un oggetto con rilievo incavato e rilievo sollevato*

### Per applicare un effetto **Rilievo**:

- 1 Fare clic sul pulsante **Aggiungi effetti** nella finestra di ispezione **Proprietà**, quindi scegliere un'opzione di rilievo nel menu a comparsa:
  - Smusso e rilievo > **Rilievo concentrico**
  - Smusso e rilievo > **Rilievo sollevato**
- 2 Modificare le impostazioni dell'effetto nella finestra a comparsa.  
Se si desidera che l'oggetto originale appaia nell'area in rilievo, scegliere **Mostra oggetto**.
- 3 Terminata l'operazione, fare clic all'esterno della finestra o premere **Invio** per chiuderla.

**Nota:** Grazie alla compatibilità retroattiva, gli effetti a rilievo sugli oggetti nei documenti più vecchi si aprono con l'opzione **Mostra oggetto** deselezionata.

## Applicazione di ombre e luci

Fireworks agevola l'applicazione agli oggetti di ombre esterne e interne e di luci. È possibile specificare l'angolo dell'ombra per simulare l'angolo di incidenza della luce naturale sull'oggetto.



*Effetti Ombra esterna, Ombra interna e Luce*

### Per applicare un'ombra esterna o interna:

- 1 Fare clic sul pulsante **Aggiungi effetti** nella finestra di ispezione **Proprietà**, quindi scegliere un'opzione di ombra nel menu a comparsa:
  - Ombra e luce > Ombra esterna
  - Ombra e luce > Ombra interna
- 2 Modificare le impostazioni dell'effetto nella finestra a comparsa:
  - Trascinare il dispositivo di scorrimento **Distanza** per impostare la distanza dell'ombra dall'oggetto.
  - Fare clic sulla casella colore per aprire la finestra a comparsa dei colori e impostare il colore dell'ombra.
  - Trascinare il dispositivo di scorrimento **Opacità** per impostare il grado di trasparenza dell'ombra.
  - Trascinare il dispositivo di scorrimento **Morbidezza** per impostare il grado di nitidezza dell'ombra.
  - Trascinare il dispositivo di selezione **Angolo** per impostare la direzione dell'ombra.
  - Selezionare **Scava** per nascondere l'oggetto e visualizzare solo l'ombra.
- 3 Terminata l'operazione, fare clic all'esterno della finestra o premere **Invio** per chiuderla.

### Per applicare una luce:

- 1 Fare clic sul pulsante **Aggiungi effetti** nella finestra di ispezione **Proprietà**, quindi scegliere **Ombra e luce > Luce**.
- 2 Modificare le impostazioni dell'effetto nella finestra a comparsa:
  - Fare clic sulla casella colore per aprire la finestra a comparsa dei colori e impostare il colore della luce.
  - Trascinare il dispositivo di scorrimento **Larghezza** per impostare la larghezza della luce.
  - Trascinare il dispositivo di scorrimento **Opacità** per impostare il grado di trasparenza della luce.
  - Trascinare il dispositivo di scorrimento **Morbidezza** per impostare il grado di nitidezza della luce.
  - Trascinare il dispositivo di scorrimento **Scostamento** per specificare la distanza della luce dall'oggetto.
- 3 Terminata l'operazione, fare clic all'esterno della finestra o premere **Invio** per chiuderla.

## Applicazione di filtri e di plug-in di Photoshop come effetti dal vivo

In Fireworks è possibile applicare filtri e plug-in proprietari del menu Filtri come effetti dal vivo utilizzando la finestra di ispezione Proprietà. La loro applicazione come effetti dal vivo ne permette la modifica o la rimozione da un oggetto in qualsiasi momento.

**Nota:** I plug-in di Photoshop 6 e 7 non sono compatibili con Fireworks MX 2004.

**Nota:** Il menu Xtra di alcune versioni precedenti di Fireworks è chiamato menu Filtri in Fireworks MX 2004. Le estensioni Xtra di Fireworks corrispondono quindi ai filtri attuali.

### Plug-in del menu Filtri

Quando si installa in Fireworks un plug-in di Photoshop, esso viene aggiunto al menu Filtri e alla finestra di ispezione Proprietà. È consigliabile utilizzare il menu Filtri per applicare i filtri e i plug-in di Photoshop solo se si è sicuri di non voler modificare o rimuovere l'effetto. Un filtro può essere rimosso solo se il comando Annulla è disponibile.

### Installazione di plug-in di Photoshop

Utilizzare la finestra di ispezione Proprietà per applicare alcuni plug-in di Photoshop come effetti dal vivo. Non tutti i plug-in di Photoshop possono essere utilizzati come effetti dal vivo. È possibile inoltre importare plug-in di Photoshop puntando su una cartella di plug-in nella finestra di dialogo Preferenze. Per ulteriori informazioni, vedere [“Preferenze della scheda Cartelle” a pagina 300](#).

Quando si condivide un file di Fireworks nel quale un plug-in di Photoshop viene applicato come effetto dal vivo, l'utente che apre il file può visualizzare l'effetto solo su un computer in cui è installato il plug-in. Gli effetti incorporati di Fireworks vengono comunque salvati con il file di Fireworks.

#### Per installare i plug-in di Photoshop:

- 1 Fare clic sul pulsante Aggiungi effetti nella finestra di ispezione Proprietà, quindi scegliere Opzioni > Individua plug-in.
- 2 Portarsi sulla cartella che contiene i plug-in di Photoshop, quindi fare clic su OK.
- 3 Riavviare Fireworks per caricare i plug-in.

**Nota:** Se si spostano i plug-in in una cartella diversa, ripetere i passaggi precedenti, oppure scegliere File > Preferenze, quindi fare clic sulla scheda Cartelle per modificare il percorso dei plug-in. Quindi riavviare Fireworks.

#### Per applicare un plug-in di Photoshop a un oggetto selezionato come un effetto dal vivo:

- Fare clic sul pulsante Aggiungi effetti nella finestra di ispezione Proprietà, quindi scegliere un effetto nel sottomenu Opzioni.

### Informazioni sull'applicazione di effetti a oggetti raggruppati

Quando si applica un effetto a un gruppo, l'effetto viene applicato a tutti gli oggetti del gruppo. Se gli oggetti vengono separati, ciascuno riacquista le impostazioni degli effetti che gli sono state applicate individualmente.



È possibile applicare effetti a un solo oggetto di un gruppo selezionando solamente quell'oggetto con lo strumento Sottoselezione. Per ulteriori informazioni sulla selezione di un gruppo o di oggetti all'interno di un gruppo, vedere [“Selezione degli oggetti all'interno dei gruppi” a pagina 25.](#)

## Modifica degli effetti dal vivo

Quando si fa clic su un pulsante Info accanto a un effetto dal vivo nella finestra di ispezione Proprietà, si apre una finestra a comparsa contenente le impostazioni correnti dell'effetto, che possono essere modificate.

### Per modificare un effetto dal vivo:

- 1 Nella finestra di ispezione Proprietà, fare clic sul pulsante Info accanto all'effetto che si desidera modificare.  
Si apre la finestra a comparsa o la finestra di dialogo corrispondente.
- 2 Regolare le impostazioni degli effetti.  
**Nota:** Se un effetto non è modificabile, il pulsante Info non è attivo. Ad esempio, i livelli auto non sono modificabili.
- 3 Fare clic all'esterno della finestra o premere Invio.

## Modifica dell'ordine degli effetti dal vivo

È possibile modificare l'ordine degli effetti applicati a un oggetto. Il riordino degli effetti modifica la sequenza in cui questi vengono applicati, portando a una possibile modifica dell'effetto combinato.

In genere, gli effetti che modificano l'interno di un oggetto, quali l'effetto Smusso interno, devono essere applicati prima di quelli che modificano l'esterno di un oggetto. Ad esempio, l'effetto Smusso interno dovrebbe essere applicato prima degli effetti Smusso esterno, Luce o Ombra.

### Per riordinare gli effetti applicati a un oggetto selezionato:

- Nella finestra di ispezione Proprietà, trascinare l'effetto nella posizione desiderata nell'elenco.  
**Nota:** Gli effetti contenuti nella parte superiore dell'elenco vengono applicati prima di quelli contenuti nella parte inferiore dell'elenco.

## Rimozione di effetti dal vivo

È possibile rimuovere facilmente specifici effetti o tutti gli effetti da un oggetto.

### Per rimuovere uno specifico effetto applicato a un oggetto selezionato:

- Selezionare l'effetto da rimuovere nell'elenco Effetti della finestra di ispezione Proprietà, quindi fare clic sul pulsante Elimina effetti.

### Per rimuovere tutti gli effetti da un oggetto selezionato:

- Nella finestra di ispezione Proprietà, fare clic sul pulsante Aggiungi effetti, quindi scegliere Nessuno dal menu a comparsa.

## Creazione di effetti dal vivo personalizzati

È possibile salvare una particolare combinazione di impostazioni per gli effetti dal vivo creando un effetto dal vivo personalizzato. Tutti gli effetti dal vivo personalizzati appaiono nel menu a comparsa Aggiungi effetti nella finestra di ispezione Proprietà e nel pannello Stili. Gli effetti dal vivo personalizzati sono stili le cui opzioni relative alle proprietà risultano deselezionate, ad eccezione dell'opzione Effetto.

- È possibile creare un effetto dal vivo personalizzato utilizzando la finestra di ispezione Proprietà o il pannello Stili.
- È possibile applicare un effetto dal vivo personalizzato a oggetti selezionati dal menu a comparsa Aggiungi effetti o dal pannello Stili.
- È possibile inoltre rinominare o eliminare un effetto dal vivo personalizzato utilizzando il pannello Stili.

### Per creare un effetto dal vivo personalizzato utilizzando la finestra di ispezione Proprietà:

- 1 Applicare le impostazioni degli effetti dal vivo agli oggetti selezionati. Per ulteriori informazioni, vedere [“Applicazione di effetti dal vivo” a pagina 124](#).
- 2 Fare clic sul pulsante Aggiungi effetti nella finestra di ispezione Proprietà, quindi scegliere Opzioni > Salva come stile.  
Si apre la finestra di dialogo Nuovo stile.
- 3 Inserire un nome per lo stile e fare clic su OK.  
L'effetto dal vivo personalizzato viene aggiunto al menu a comparsa Aggiungi effetti, e un'icona dello stile raffigurante l'effetto dal vivo viene aggiunta al pannello Stili.

### Per creare un effetto dal vivo personalizzato utilizzando il pannello Stili:

- 1 Applicare le impostazioni degli effetti dal vivo agli oggetti selezionati. Per ulteriori informazioni, vedere [“Applicazione di effetti dal vivo” a pagina 124](#).
- 2 Scegliere Nuovo stile nel menu Opzioni del pannello Stili.  
Si apre la finestra di dialogo Nuovo stile.
- 3 Deselezionare tutte le proprietà ad eccezione di Effetto, immettere un nome e fare clic su OK.  
L'effetto dal vivo personalizzato viene aggiunto al menu a comparsa Aggiungi effetti, mentre un'icona dello stile raffigurante l'effetto dal vivo viene aggiunta al pannello Stili.

**Nota:** Se si sceglie una proprietà aggiuntiva nella finestra di dialogo Nuovo stile, lo stile non comparirà più nel menu a comparsa Aggiungi effetti della finestra di ispezione Proprietà, nonostante rimanga nel pannello Stili come stile tipico.

### Per applicare un effetto dal vivo personalizzato agli oggetti selezionati, eseguire una delle seguenti operazioni:

- Fare clic sul pulsante Aggiungi effetti nella finestra di ispezione Proprietà, quindi scegliere l'effetto dal vivo personalizzato.
- Fare clic sull'icona dell'effetto dal vivo personalizzato nel pannello Stili.

È possibile rinominare o eliminare un effetto dal vivo personalizzato come se si trattasse di qualsiasi altro stile del pannello Stili. Per ulteriori informazioni, vedere [“Creazione ed eliminazione di stili” a pagina 162](#) e [“Modifica degli stili” a pagina 163](#).

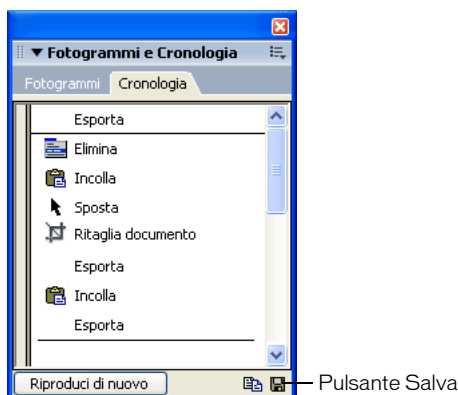
**Nota:** È impossibile rinominare o eliminare un effetto standard di Fireworks.

## Salvataggio degli effetti dal vivo come comandi

È possibile salvare e riutilizzare un effetto creando un comando basato su di esso. Utilizzando il pannello Cronologia, è possibile automatizzare tutti gli effetti dal vivo applicati a un oggetto creando un comando disponibile dal menu Comandi. Questi comandi possono essere utilizzati in operazioni di elaborazione in batch. Per ulteriori informazioni, vedere [“Esecuzione di comandi mediante l’elaborazione in batch”](#) a pagina 288.

### Per salvare le impostazioni degli effetti come comando:

- 1 Applicare gli effetti all’oggetto.
- 2 Se il pannello Cronologia non è visibile, scegliere Finestra > Cronologia.
- 3 Tenendo premuto il tasto Maiusc, fare clic sull’intervallo di azioni che si desidera salvare come un comando.
- 4 Eseguire una delle seguenti procedure:
  - Scegliere Salva come comando dal menu Opzioni del pannello Cronologia.
  - Fare clic sul pulsante Salva nella parte inferiore del pannello Cronologia.



- 5 Inserire il nome di un comando fare clic su OK per aggiungere il comando al menu Comandi.



# CAPITOLO 7

## Livelli, maschere e fusione

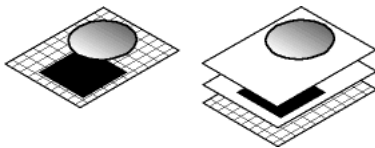
I livelli suddividono il documento di Fireworks MX 2004 in piani discreti, come se i componenti grafici fossero disegnati su fogli separati di carta da ricalco sovrapposti. Un documento può essere formato da molti livelli e ciascun livello può contenere a sua volta molti oggetti. In Fireworks, il pannello Livelli contiene un elenco dei livelli e degli oggetti contenuti in ogni livello. I livelli di Fireworks sono simili ai gruppi di livelli di Photoshop. I livelli di Photoshop sono invece simili ai singoli oggetti di Fireworks.

L'applicazione delle maschere garantisce il controllo creativo sui livelli e gli oggetti. È possibile applicare maschere e modalità di fusione dal pannello Livelli. Le maschere si possono creare anche utilizzando le opzioni dei menu Seleziona ed Elabora. È possibile utilizzare un oggetto vettoriale o un'immagine bitmap per creare un effetto ritaglio rispetto all'immagine sottostante. Ad esempio, per bloccare parte di una fotografia in modo che sembri disporre di una cornice ellittica che la circonda, è possibile incollare una forma ellittica come maschera sulla fotografia. Tutte le aree esterne all'ellisse scompariranno come se fossero state ritagliate, lasciando solo parte dell'immagine all'interno dell'ellisse.

Le tecniche di fusione e applicazione di maschere offrono un ulteriore livello di controllo creativo. È possibile creare effetti esclusivi effettuando una fusione di colori in oggetti sovrapposti. Fireworks offre diversi modalità di fusione per ottenere l'effetto desiderato.

### Operazioni con i livelli

Ogni oggetto di un documento risiede su un livello. È possibile creare i livelli prima di iniziare le operazioni di disegno oppure aggiungerli in seguito, quando necessario. L'area di lavoro si trova al di sotto di tutti gli altri livelli, ma non costituisce di per sé un livello. Per ulteriori informazioni, vedere la guida in linea di Fireworks.



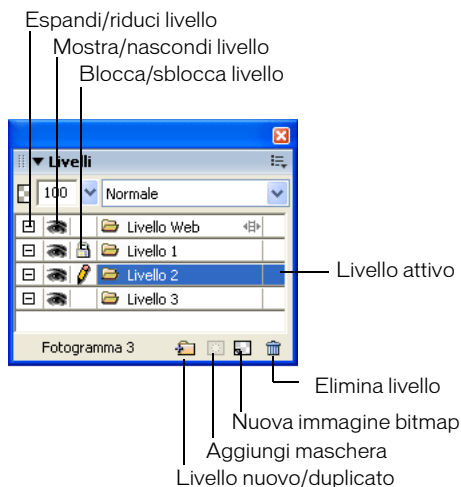
Con il pannello Livelli, è possibile visualizzare l'ordine degli oggetti. Si tratta dello stesso ordine in cui compaiono nel documento. Fireworks impila i livelli sulla base del loro ordine di creazione, collocando in cima quello creato più di recente. L'ordine di impilamento dei livelli determina le modalità di sovrapposizione degli oggetti di un livello sugli oggetti contenuti in altri livelli. L'ordine di impilamento dei livelli può essere modificato a piacere, proprio come si procede per l'ordine degli oggetti su di un livello.

Il pannello Livelli visualizza lo stato corrente di tutti i livelli nel fotogramma o documento corrente. Per visualizzare gli altri fotogrammi è possibile utilizzare il pannello Fotogrammi o scegliere un'opzione dal menu a comparsa Fotogrammi in fondo al pannello Livelli. Per ulteriori informazioni, vedere [“Operazioni con i fotogrammi” a pagina 228](#).

Nel pannello Livelli, il nome del livello attivo appare evidenziato. Si può espandere il livello per visualizzare un elenco di tutti gli oggetti che si trovano su di esso. Gli oggetti sono visualizzati sotto forma di miniature.

Le maschere sono visualizzate anche nel pannello Livelli. Per modificarle, è sufficiente selezionare le miniature che le rappresentano. Il pannello Livelli consente anche di creare nuove maschere. Per ulteriori informazioni sulle maschere, vedere [“Applicazione di maschere alle immagini” a pagina 139](#).

I comandi per le modalità di fusione e l'opacità si trovano in cima al pannello Livelli. Per ulteriori informazioni, vedere [“Regolazione dell'opacità e applicazione delle fusioni” a pagina 160](#).



## Attivazione dei livelli

Per attivare un livello, fare clic su di esso o su un oggetto al suo interno. Gli oggetti disegnati, incollati o importati in seguito risiedono inizialmente in cima al livello attivo.

**Per attivare un livello, eseguire una delle seguenti procedure:**

- Fare clic sul nome del livello nel pannello Livelli.
- Selezionare un oggetto all'interno di quel livello.

## Aggiunta e rimozione di livelli

Utilizzando il pannello Livelli, è possibile aggiungere nuovi livelli, eliminare quelli superflui e duplicare i livelli e gli oggetti esistenti.

L'operazione di creazione di un nuovo livello inserisce un livello vuoto prima del livello attualmente selezionato. Il nuovo livello diventa il livello attivo e risulta evidenziato nel pannello Livelli. Quando si elimina un livello, diventa attivo il livello superiore.

La creazione di un duplicato aggiunge un nuovo livello contenente gli stessi oggetti di quello attualmente selezionato. Gli oggetti duplicati mantengono le caratteristiche di opacità e di modalità fusione degli oggetti da cui sono stati copiati. È possibile apportare modifiche agli oggetti duplicati senza incidere sugli originali.

**Per aggiungere un livello, eseguire una delle seguenti procedure:**



- Fare clic sul pulsante Livello nuovo/duplicato con nessun livello selezionato.
- Scegliere Modifica > Inserisci > Livello.
- Scegliere Nuovo livello dal menu Opzioni sul pannello Livelli, poi fare clic su OK.

**Per eliminare un livello, eseguire una delle seguenti procedure:**



- Trascinare il livello sull'icona del cestino nel pannello Livelli.
- Selezionare il livello e fare clic sull'icona del cestino nel pannello Livelli.

**Per duplicare un livello, eseguire una delle seguenti procedure:**

- Trascinare il livello sul pulsante Livello nuovo/duplicato.
- Selezionare un livello e scegliere Duplica livello dal menu Opzioni del pannello Livelli. Quindi impostare il numero di livelli duplicati da inserire e dove collocarli nell'ordine di impilamento:

**In cima** colloca i nuovi livelli in cima al pannello Livelli. Il Livello Web è sempre il livello superiore, quindi scegliendo In cima, il livello duplicato viene posizionato subito sotto al Livello Web.

**Prima del livello corrente** colloca i nuovi livelli al di sopra del livello selezionato.

**Dopo il livello corrente** colloca i nuovi livelli al di sotto del livello selezionato.

**In fondo** colloca i nuovi livelli in fondo al pannello Livelli.

**Per duplicare un oggetto:**

- Trascinare l'oggetto nella posizione desiderata tenendo contemporaneamente premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Macintosh).

## Visualizzazione dei livelli

Il pannello Livelli visualizza oggetti e livelli organizzati in ordine gerarchico. Perciò, se un documento contiene molti oggetti o livelli, il pannello Livelli può risultare sovraccarico e rendere difficile lo spostamento al suo interno. Per risolvere la situazione, è sufficiente ridurre la visualizzazione dei livelli. Si potrà poi espandere solo il livello necessario per visualizzare o selezionare oggetti specifici che si trovano su di esso. Si possono anche espandere o ridurre tutti i livelli contemporaneamente.

**Per espandere o contrarre gli oggetti presenti su un livello:**

- Fare clic sul pulsante Più (+) o Meno (-) (Windows) o sul triangolo (Macintosh) a sinistra del nome del livello nel pannello Livelli.

**Per espandere o contrarre tutti i livelli:**

- Fare clic, tenendo premuto il tasto Alt, sul pulsante Più (+) o Meno (-) (Windows) oppure sul triangolo a sinistra del nome del livello nel pannello Livelli, tenendo contemporaneamente premuto il tasto Opzione (Macintosh).

## Organizzazione dei livelli

Per organizzare i livelli e gli oggetti di un documento, basta assegnarvi i nomi e riorganizzarli all'interno del pannello Livelli. Gli oggetti si possono spostare all'interno di un livello o tra i livelli.

Lo spostamento dei livelli e degli oggetti nel pannello Livelli modifica l'ordine di visualizzazione degli oggetti nell'area di lavoro. Gli oggetti in cima al livello compaiono al di sopra degli altri oggetti di tale livello sull'area di lavoro. Gli oggetti contenuti nel livello superiore compaiono davanti agli oggetti contenuti nei livelli inferiori.

**Nota:** Il pannello Livelli scorre automaticamente quando si trascina un livello o un oggetto verso l'alto o verso il basso oltre i limiti dell'area visualizzabile.

**Per assegnare un nome a un livello o a un oggetto:**

- 1 Fare doppio clic su un livello o su un oggetto nel pannello Livelli.
- 2 Digitare un nuovo nome per il livello o per l'oggetto e premere Invio.

**Nota:** Il livello Web non può essere rinominato. Si possono tuttavia rinominare gli oggetti Web che contiene, quali porzioni e punti attivi. Per ulteriori informazioni, vedere ["Utilizzo di un livello Web" a pagina 139](#).

**Per spostare un livello o un oggetto:**

- Trascinare il livello o l'oggetto nella posizione desiderata del pannello Livelli.

**Per spostare in un'altra posizione tutti gli oggetti selezionati di un livello:**

- Trascinare l'indicatore di selezione di colore blu su un altro livello.  
Tutti gli oggetti selezionati sul livello si sposteranno contemporaneamente sull'altro livello.

**Per copiare in un'altra posizione tutti gli oggetti selezionati su un livello:**

- Trascinare su un altro livello l'indicatore di selezione di colore blu tenendo premuto il tasto Alt (Windows) oppure Opzione (Macintosh).  
Tutti gli oggetti selezionati sul livello saranno copiati sull'altro livello.



## Protezione di livelli e oggetti

Il pannello Livelli offre una serie di opzioni che permettono di controllare l'accessibilità degli oggetti.

Gli oggetti del documento si possono proteggere da operazioni di selezione e modifica indesiderate. Bloccando un livello si impedisce di selezionare o modificare gli oggetti presenti su di esso. La funzione Modifica livello singolo protegge gli oggetti su tutti i livelli tranne quello attivo da operazioni di selezione o modifica indesiderate. Il pannello Livelli permette inoltre di controllare la visibilità degli oggetti e dei livelli sull'area di lavoro. Gli oggetti e i livelli nascosti nel pannello Livelli non compaiono sull'area di lavoro, quindi non possono essere inavvertitamente modificati o selezionati.

**Nota:** I livelli e gli oggetti nascosti non vengono inclusi all'esportazione del documento. Gli oggetti presenti nel livello Web si possono tuttavia esportare sempre, a prescindere dal fatto che siano o meno nascosti. Per ulteriori informazioni sull'esportazione, vedere ["Esportazione da Fireworks" a pagina 261](#).

### Per bloccare un livello:

- Fare clic sul riquadro nella colonna subito a sinistra del nome del livello.



La presenza dell'icona a lucchetto indica che il livello è stato bloccato.

**Nota:** Possono essere bloccati i livelli, ma non i singoli oggetti.

### Per bloccare più livelli:

- Trascinare il puntatore lungo la colonna Blocco nel pannello Livelli.

### Per bloccare o sbloccare tutti i livelli:

- Scegliere Blocca tutto o Sblocca tutto dal menu Opzioni del pannello Livelli.

### Per attivare o disattivare Modifica livello singolo:

- Scegliere Modifica livello singolo dal menu Opzioni del pannello Livelli.

A fianco del comando comparirà un segno di spunta per indicare che l'opzione Modifica livello singolo è attiva.

### Per mostrare o nascondere un livello o gli oggetti di un livello:

- Fare clic sul riquadro nella colonna centrale, a sinistra del nome del livello o dell'oggetto.



La presenza dell'icona occhio indica che il livello è visibile.

### Per mostrare o nascondere più livelli od oggetti:

- Trascinare il puntatore lungo la colonna indicata dal simbolo dell'occhio nel pannello Livelli.

### Per mostrare o nascondere tutti i livelli e gli oggetti:

- Scegliere Mostra tutto o Nascondi tutto dal menu Opzioni del pannello Livelli.

## Fusione di oggetti nel pannello Livelli

Durante le sessioni di lavoro con gli oggetti bitmap, può verificarsi che il pannello Livelli risulti spesso sovraccarico. In questo caso è possibile eseguire la fusione di più oggetti se l'oggetto selezionato più in basso si trova immediatamente sopra un oggetto bitmap. Gli oggetti e le bitmap di cui eseguire la fusione non devono essere adiacenti all'interno del pannello Livelli, né risiedere sullo stesso livello.

L'esecuzione della fusione fa sì che tutti gli oggetti vettoriali e bitmap selezionati vengano appiattiti nell'oggetto bitmap che si trova subito sotto all'oggetto selezionato più in basso. Il risultato prodotto è un singolo oggetto bitmap. Una volta eseguita la fusione, gli oggetti vettoriali e gli oggetti bitmap non si possono modificare separatamente e la modificabilità degli oggetti vettoriali va perduta.

### Per eseguire la fusione degli oggetti:

- 1 Selezionare gli oggetti del pannello Livelli da unire a un oggetto bitmap. Fare clic tenendo contemporaneamente premuto il tasto Maiusc per selezionare più oggetti.

**Suggerimento:** È possibile unire i contenuti di un livello selezionato nell'oggetto bitmap più in alto sul livello immediatamente sotto al livello selezionato.

- 2 Eseguire una delle seguenti procedure:

- Scegliere Unisci a sottostante dal menu Opzioni del pannello Livelli.
- Scegliere Elabora > Unisci a sottostante.
- Scegliere Unisci a sottostante dal menu di collegamento che compare quando si fa clic col pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sugli oggetti selezionati nell'area di lavoro.

Gli oggetti selezionati vengono uniti all'oggetto bitmap. Il risultato è un singolo oggetto bitmap.

**Nota:** Il comando Unisci a sottostante non incide su porzioni, punti attivi e pulsanti.

## Condivisione dei livelli

Si può condividere un livello tra tutti i fotogrammi del documento. Ciò permette di aggiornare un oggetto su un livello e fare in modo che venga automaticamente aggiornato in tutti i fotogrammi. Questo è utile quando si desidera che gli oggetti quali gli elementi sullo sfondo compaiano su tutti i fotogrammi dell'animazione.

### Per condividere un livello selezionato su tutti i fotogrammi, eseguire una delle seguenti procedure:

- Scegliere Condividi questo livello dal menu Opzioni del pannello Livelli.
- Fare doppio clic sul nome del livello nel pannello Livelli e selezionare Condividi tra fotogrammi.

## Utilizzo di un livello Web

Il livello Web è un livello speciale che compare in cima ad ogni nuovo documento. Esso contiene oggetti Web, quali porzioni e punti attivi, utilizzati per assegnare funzioni di interattività ai documenti di Fireworks esportati. Per ulteriori informazioni sugli oggetti Web, vedere [Capitolo 9, “Porzioni, rollover e punti attivi,” a pagina 175](#).

Non è consentito condividere, eliminare, duplicare, spostare o rinominare il Livello Web. Inoltre, non è possibile unire gli oggetti che risiedono sul livello Web. Questo livello è infatti sempre condiviso tra tutti i fotogrammi e gli oggetti Web sono visibili su ciascun fotogramma.

### Per rinominare una porzione o un punto attivo nel Livello Web:

- 1 Fare doppio clic sulla porzione o sul punto attivo nel pannello Livelli.
- 2 Digitare il nuovo nome, poi fare clic fuori dalla finestra oppure premere Invio.

**Nota:** È con questo nuovo nome che la porzione verrà esportata.

## Importazione dei livelli raggruppati di Photoshop

I file di Photoshop che contengono livelli vengono importati con ogni livello collocato come oggetto separato su un singolo livello Fireworks. I livelli raggruppati vengono invece importati sotto forma di livelli singoli, come se i livelli fossero stati separati in Photoshop prima di essere importati in Fireworks. L'effetto clipping sui livelli raggruppati di Photoshop va perduto all'importazione.

## Applicazione di maschere alle immagini

Come suggerisce il nome, le maschere permettono di nascondere o visualizzare parti di un oggetto o di un'immagine. È possibile applicare agli oggetti diverse tecniche di mascheratura per ottenere vari tipi di effetti creativi.

Si può creare una maschera che funzioni come uno stampo di ritaglio per ritagliare o eseguire il clipping degli oggetti o delle immagini sottostanti. Oppure, è possibile creare una maschera che dia l'effetto di una finestra appannata e che consenta di visualizzare o nascondere porzioni degli oggetti sottostanti. Questo tipo di maschera sfrutta la scala di grigi per rendere gli oggetti selezionati più o meno visibili. Inoltre, si può creare una maschera che utilizzi la propria trasparenza per incidere sulla visibilità.

È possibile creare una maschera utilizzando il pannello Livelli oppure i menu Modifica, Seleziona o Elabora. Una volta creata una maschera, è possibile regolare la posizione sull'area di lavoro della selezione mascherata oppure modificare l'aspetto della maschera modificando l'oggetto maschera. Si possono anche applicare le trasformazioni alla maschera come insieme oppure ai suoi componenti singolarmente.

## Maschere

È possibile creare un oggetto maschera da un oggetto vettoriale (maschera vettoriale) o da un oggetto bitmap (maschera bitmap). Si può creare una maschera anche utilizzando più oggetti o oggetti raggruppati.

## Maschere vettoriali

Chiunque abbia familiarità con altre applicazioni di illustrazione vettoriali, come Macromedia FreeHand, ha probabilmente già fatto uso delle maschere vettoriali (note anche come tracciati di clipping o operazioni “incolla dentro”). L’oggetto maschera vettoriale ritaglia gli oggetti sottostanti in base alla forma del suo tracciato, creando un effetto “stampo”.



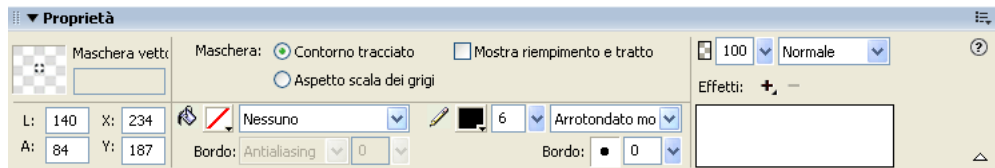
*Maschera vettoriale applicata utilizzando il contorno del proprio tracciato*

Quando si crea una maschera vettoriale, nel pannello Livelli compare la miniatura che la rappresenta, con un’icona a penna, a indicazione che si è creata una maschera vettoriale.



*Miniatura di una maschera vettoriale nel pannello Livelli*

Quando è selezionata una maschera vettoriale, la finestra di ispezione Proprietà visualizza informazioni sulle modalità di applicazione della maschera. La metà inferiore della finestra di ispezione Proprietà visualizza ulteriori proprietà che permettono di modificare il tratto e il riempimento dell’oggetto maschera.



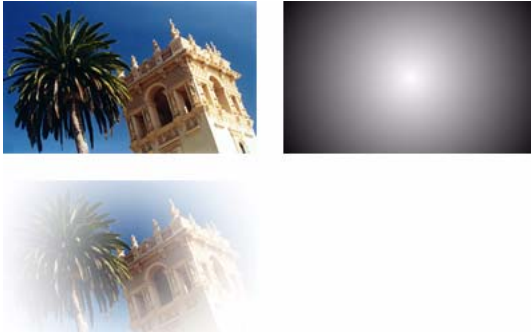
*Proprietà della maschera vettoriale nella finestra di ispezione Proprietà*

Per impostazione predefinita, le maschere vettoriali vengono applicate utilizzando il contorno del loro tracciato, ma si possono applicare anche in altri modi. Per ulteriori informazioni, vedere [“Modifica della modalità di applicazione delle maschere” a pagina 155](#).

**Nota:** Le maschere vettoriali create in Fireworks 4 e applicate utilizzando il proprio aspetto in scala di grigi vengono importate in Fireworks MX 2004 come maschere bitmap non modificabili.

## Maschere bitmap

Gli utenti di Photoshop conoscono già le maschere dei livelli. Le maschere bitmap di Fireworks sono simili a esse per il fatto che i pixel di un oggetto maschera incidono sulla visibilità degli oggetti sottostanti. Tuttavia, le maschere bitmap di Fireworks sono molto più versatili: è possibile modificarne facilmente le modalità di applicazione, sia che utilizzino l'aspetto in scala di grigi che la trasparenza. Inoltre, la finestra di ispezione Proprietà di Fireworks rende più facilmente disponibili le proprietà delle maschere e le opzioni degli strumenti bitmap, semplificando notevolmente il processo di modifica delle maschere. Quando è selezionata una maschera, la finestra di ispezione Proprietà visualizza una serie di proprietà non solo per la maschera in questione, ma anche per gli strumenti bitmap che possono essere utilizzati per modificarla.

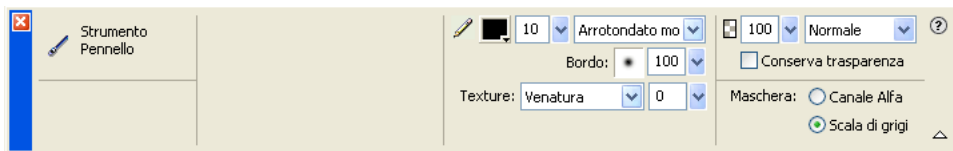


*Oggetti originali e maschera bitmap applicati utilizzando l'aspetto in scala di grigi*

Le maschere bitmap possono essere applicate in due modi:

- Utilizzando un oggetto preesistente per mascherare altri oggetti. Questa tecnica è simile all'applicazione di una maschera vettoriale.
- Creando una maschera vuota. Inizialmente, le maschere vuote sono completamente trasparenti o completamente opache. Una maschera trasparente (o bianca) mostra l'intero oggetto mascherato, mentre una maschera opaca (o nera) oscura completamente l'oggetto mascherato. È possibile utilizzare gli strumenti bitmap per disegnare o modificare l'oggetto maschera, visualizzando o occultando a piacere gli oggetti mascherati sottostanti.

Quando si crea una maschera bitmap, la finestra di ispezione Proprietà visualizza informazioni sulle modalità di applicazione della maschera. Se si sceglie uno strumento bitmap quando è selezionata una maschera bitmap, la finestra di ispezione Proprietà visualizza sia le proprietà delle maschere che le opzioni dello strumento selezionato, semplificando così il processo di modifica.



*Proprietà della maschera bitmap nella finestra di ispezione Proprietà quando è selezionato uno strumento bitmap*

Per impostazione predefinita, la maggior parte delle maschere bitmap vengono applicate utilizzando l'aspetto della loro scala di grigi, ma è possibile applicarle anche utilizzando il canale alfa. Per ulteriori informazioni, vedere [“Modifica della modalità di applicazione delle maschere” a pagina 155](#).

**Nota:** Le maschere in scala di grigi di Fireworks MX e MX 2004 si comportano ora in modo più simile alle maschere di altre applicazioni grafiche rispetto alle maschere delle versioni precedenti di Fireworks. Nelle maschere di scala di grigi create con Fireworks MX e MX 2004, il bianco rivela sempre gli oggetti mascherati, mentre il nero li nasconde sempre. In Fireworks 4, al contrario, una maschera nera rivela gli oggetti sottostanti, mentre una maschera bianca li nasconde.

## Creazione di una maschera da un oggetto preesistente

È possibile creare una maschera da un oggetto preesistente. Quando è utilizzato come maschera, il contorno del tracciato di un oggetto vettoriale consente infatti di ritagliare altri oggetti. Se ad essere utilizzato come maschera è un oggetto bitmap, la luminosità dei suoi pixel o la loro trasparenza incidono sulla visibilità di altri oggetti.

## Mascheratura di oggetti con il comando Incolla come maschera

Il comando Incolla come maschera permette di creare maschere mascherando un oggetto o un gruppo di oggetti con un altro oggetto. Incolla come maschera consente di creare una maschera vettoriale o bitmap. Se a essere utilizzato come maschera è un oggetto vettoriale, Incolla come maschera crea una maschera vettoriale che ritaglia gli oggetti mascherati utilizzando il contorno del tracciato dell'oggetto vettoriale. Quando viene invece utilizzata come maschera un'immagine bitmap, Incolla come maschera crea una maschera bitmap che incide sulla visibilità degli oggetti mascherati utilizzando i valori dei colori della scala di grigi dell'oggetto bitmap.

**Per creare una maschera con il comando Incolla come maschera:**

- 1 Selezionare l'oggetto da usare come maschera. Fare clic tenendo premuto il tasto Maiusc per selezionare più oggetti contemporaneamente.

**Nota:** Se vengono utilizzati più oggetti come maschera, sarà sempre creata una maschera vettoriale, anche se entrambi gli oggetti sono bitmap.

- 2 Posizionare la selezione in modo che si sovrapponga all'oggetto o al gruppo di oggetti ai quali applicare la maschera.

Gli oggetti da utilizzare come maschera possono trovarsi davanti o dietro agli oggetti o al gruppo ai quali applicare la maschera.



3 Scegliere Modifica > Taglia per tagliare gli oggetti da utilizzare come maschera.

4 Selezionare l'oggetto o il gruppo al quale applicare la maschera.

Se si intende applicare la maschera a più oggetti, gli oggetti devono essere raggruppati. Per ulteriori informazioni sul raggruppamento degli oggetti, vedere [“Raggruppamento degli oggetti” a pagina 24](#).

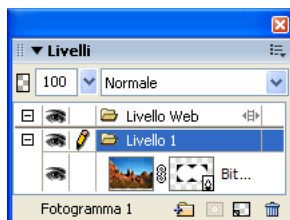


5 Per incollare la maschera, eseguire una delle seguenti procedure:

- Scegliere Modifica > Incolla come maschera.
- Scegliere Elaborazione > Maschera > Incolla come maschera.



*Maschera applicata a un'immagine con un'area di lavoro nera*



*La maschera nel pannello Livelli*

## Mascheratura di oggetti con il comando Incolla dentro

Gli utenti di Macromedia FreeHand hanno probabilmente dimestichezza con l'uso del comando Incolla dentro per creare le maschere. Incolla dentro permette di creare una maschera vettoriale o bitmap, a seconda del tipo di oggetto maschera utilizzato. Il comando Incolla dentro crea una maschera riempiendo un tracciato chiuso o un oggetto bitmap con altri oggetti: elementi grafici vettoriali, testo o immagini bitmap. Il tracciato stesso viene a volte denominato "tracciato di clipping", mentre gli elementi al suo interno sono noti come contenuti o operazioni "incolla dentro". I contenuti che si estendono oltre il tracciato di clipping vengono nascosti.

Il comando Incolla dentro di Fireworks produce un effetto simile a quello del comando Incolla come maschera, con alcune differenze:

- Con Incolla dentro, l'oggetto che si taglia e incolla è l'oggetto da mascherare. Si confronti questo comando con Incolla come maschera, in cui l'oggetto che si taglia e incolla è invece l'oggetto maschera.
- Con le maschere vettoriali, Incolla dentro mostra il riempimento e il tratto dell'oggetto maschera stesso. Con Incolla come maschera, il tratto e il riempimento di un oggetto maschera vettoriale non sono visibili per impostazione predefinita. Per attivare e disattivare il tratto e il riempimento di una maschera vettoriale, utilizzare la finestra di ispezione Proprietà. Per ulteriori informazioni, vedere ["Modifica della modalità di applicazione delle maschere" a pagina 155](#).

### Per creare una maschera utilizzando il comando Incolla dentro:

- 1 Selezionare gli oggetti da utilizzare come contenuti dell'operazione.
- 2 Posizionare gli oggetti in modo che si sovrappongano all'oggetto nel quale si desidera incollare i contenuti.

**Nota:** L'ordine di impilamento non è importante, purché gli oggetti da utilizzare come contenuti rimangano selezionati. Tali oggetti possono trovarsi sopra o sotto l'oggetto maschera nel pannello Livelli.



- 3 Scegliere Modifica > Taglia per spostare gli oggetti negli Appunti.



- 4 Selezionare l'oggetto in cui incollare i contenuti. Tale oggetto sarà utilizzato come maschera o tracciato di clipping.



- 5 Scegliere Modifica > Incolla dentro  
Gli oggetti incollati compaiono all'interno dell'oggetto maschera o ritagliati da esso.



## Uso del testo come maschera

Le maschere di testo sono un tipo di maschera vettoriale. Sono applicate nello stesso modo in cui si applicano le maschere create con oggetti preesistenti: è sufficiente utilizzare il testo come oggetto maschera. La normale modalità di applicazione di una maschera di testo consiste nell'utilizzare il contorno del suo tracciato, sebbene sia possibile applicarla anche utilizzando l'aspetto della scala di grigi.



*Maschera di testo applicata utilizzando il contorno del suo tracciato*

Per ulteriori informazioni, vedere [“Creazione di una maschera da un oggetto preesistente” a pagina 142](#). Per ulteriori informazioni sulle diverse modalità di applicazione delle maschere, vedere [“Modifica della modalità di applicazione delle maschere” a pagina 155](#).

## Mascheratura di oggetti con il pannello Livelli

Il pannello Livelli costituisce il modo più semplice per aggiungere una maschera bitmap vuota e trasparente. Il pannello Livelli aggiunge una maschera bianca a un oggetto, personalizzabile disegnando su di essa con gli strumenti bitmap.

**Nota:** Per ulteriori dettagli sulla creazione di maschere vuote e opache (o nere), vedere ["Mascheratura di oggetti con i comandi Rivela e Nascondi" a pagina 147](#).

### Per creare una maschera bitmap utilizzando il pannello Livelli:

- 1 Selezionare l'oggetto al quale applicare la maschera.
- 2 Fare clic sul pulsante Aggiungi maschera in fondo al pannello Livelli.  
Viene applicata una maschera vuota all'oggetto selezionato. Il pannello Livelli visualizza la miniatura di una maschera che rappresenta la maschera vuota.
- 3 Opzionalmente, se l'oggetto mascherato è una bitmap, è possibile utilizzare uno degli strumenti lazo o perimetro di selezione per creare una selezione di pixel.
- 4 Scegliere uno strumento di grafica pittorica bitmap dal pannello Strumenti, come Pennello, Matita, Secchio di vernice o Sfumatura.
- 5 Impostare le opzioni desiderate nella finestra di ispezione Proprietà.
- 6 Con la maschera ancora selezionata, disegnare sulla maschera vuota. Nelle aree in cui si disegna l'oggetto mascherato sottostante risulterà nascosto.



*Immagine con maschera applicata*



*La maschera come appare nel pannello Livelli*

**Nota:** Per ulteriori informazioni sulla modifica dell'aspetto di una maschera bitmap disegnando su di essa, vedere ["Modifica dell'aspetto di una maschera" a pagina 154](#).

## Mascheratura di oggetti con i comandi Rivela e Nascondi

Il sottomenu **Elabora > Maschera** offre diverse opzioni per applicare le maschere bitmap agli oggetti.

**Rivela tutto** applica una maschera vuota trasparente a un oggetto, rivelando così l'intero oggetto. Per ottenere lo stesso effetto, fare clic sul pulsante **Aggiungi maschera** del pannello **Livelli**.

**Nascondi tutto** applica una maschera vuota opaca a un oggetto, nascondendo così l'intero oggetto.

**Rivela selezione** può essere utilizzato solo con le selezioni di pixel. Applica una maschera di pixel trasparente utilizzando la selezione di pixel corrente. Gli altri pixel dell'oggetto bitmap sono nascosti. Per ottenere lo stesso effetto, effettuare una selezione di pixel, quindi fare clic sul pulsante **Aggiungi maschera**.

**Nascondi selezione** può essere utilizzato solo con le selezioni di pixel. Applica una maschera di pixel opaca utilizzando la selezione di pixel corrente. Gli altri pixel della bitmap vengono visualizzati. Per ottenere lo stesso effetto, effettuare una selezione di pixel, quindi fare clic tenendo premuto il tasto **Alt** (Windows) o tenendo premuto il tasto **Opzione** (Macintosh) sul pulsante **Aggiungi maschera**.

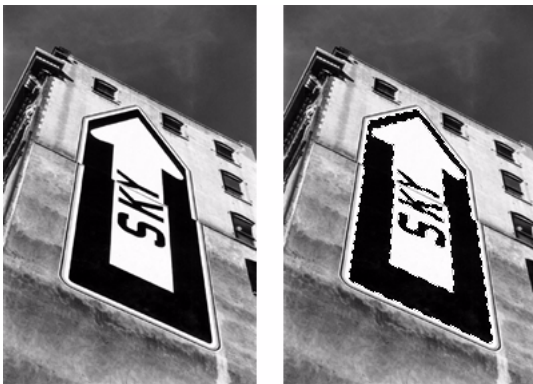
**Per utilizzare i comandi Rivela tutto e Nascondi tutto per creare una maschera:**

- 1 Selezionare l'oggetto al quale applicare la maschera.
- 2 Per creare la maschera, eseguire una delle seguenti procedure:
  - Scegliere **Elabora > Maschera > Rivela tutto** per mostrare l'oggetto.
  - Scegliere **Elabora > Maschera > Nascondi tutto** per nascondere l'oggetto.
- 3 Scegliere uno strumento di grafica pittorica bitmap dal pannello **Strumenti**, come **Pennello**, **Matita**, o **Secchio di vernice**.
- 4 Impostare le opzioni desiderate nella finestra di ispezione **Proprietà**.  
Se si è applicata una maschera **Nascondi tutto**, è necessario scegliere un colore diverso dal nero.
- 5 Disegnare sulla maschera vuota. Nelle aree in cui si disegna, l'oggetto mascherato sottostante risulterà nascosto o visualizzato, a seconda del tipo di maschera applicato.

**Nota:** Per ulteriori informazioni sulla modifica dell'aspetto di una maschera bitmap disegnando su di essa, vedere [“Modifica dell'aspetto di una maschera” a pagina 154](#).

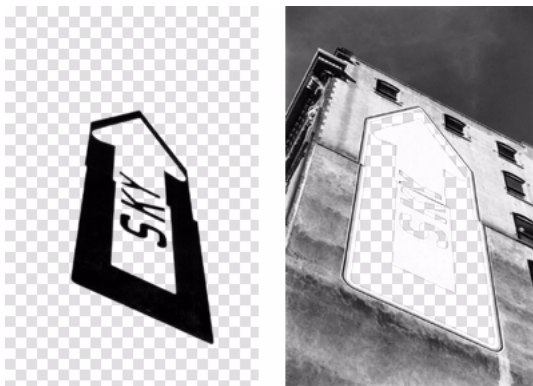
**Per utilizzare i comandi Rivela selezione e Nascondi selezione per creare una maschera:**

- 1 Scegliere lo strumento Bacchetta magica o qualsiasi strumento Perimetro di selezione o Lazo dal pannello Strumenti.
- 2 Selezionare i pixel nella bitmap.



*Immagine originale; pixel selezionati con lo strumento Bacchetta magica.*

- 3 Per creare la maschera, eseguire una delle seguenti procedure:
  - Scegliere **Elabora > Maschera > Rivela selezione** per visualizzare l'area definita dalla selezione di pixel.
  - Scegliere **Elabora > Maschera > Nascondi selezione** per nascondere l'area definita dalla selezione di pixel.



*I risultati dei comandi Rivela selezione e Nascondi selezione*

Una maschera bitmap viene applicata utilizzando la selezione di pixel. È possibile modificare ulteriormente la maschera per rivelare o nascondere i pixel rimanenti dell'oggetto mascherato utilizzando gli strumenti bitmap del pannello Strumenti. Per ulteriori informazioni sulla modifica dell'aspetto di una maschera bitmap disegnando su di essa, vedere [“Modifica dell'aspetto di una maschera” a pagina 154](#).

## Importazione ed esportazione delle maschere livelli di Photoshop

In Photoshop, è possibile applicare le maschere alle immagini utilizzando le maschere livelli o i livelli raggruppati. Fireworks permette di importare con successo le immagini che utilizzano le maschere livelli senza perdere la capacità di modificarle. Le maschere livelli sono importate sotto forma di maschere bitmap.

Le maschere di Fireworks si possono esportare anche in Photoshop. Esse vengono convertite in maschere livelli di Photoshop. Se gli oggetti mascherati includono testi per i quali mantenere la modificabilità in Photoshop, occorre scegliere di privilegiare la modificabilità sull'aspetto all'esportazione.

**Nota:** Se invece il testo viene utilizzato come oggetto maschera, viene convertito in bitmap e non è più modificabile come testo una volta importato in Photoshop.

## Raggruppamento di oggetti per formare una maschera

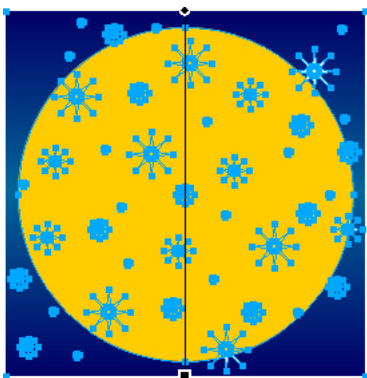
Si possono raggruppare due o più oggetti per creare una maschera. L'oggetto superiore diventa l'oggetto maschera.

È possibile raggruppare gli oggetti come maschere bitmap o vettoriali. L'ordine di impilamento determina il tipo di maschera applicata. Se l'oggetto superiore è di tipo vettoriale, il risultato sarà una maschera vettoriale; se invece è un oggetto bitmap, il risultato sarà una maschera bitmap.

**Nota:** Per ulteriori informazioni sulle maschere bitmap e vettoriali, vedere ["Maschere" a pagina 139](#).

### Per raggruppare gli oggetti per formare una maschera:

- 1 Fare clic tenendo contemporaneamente premuto il tasto Maiusc su due o più oggetti che si sovrappongono.



Si possono rapidamente selezionare oggetti da livelli diversi.



## Modifica delle maschere

Le maschere possono essere modificate in vari modi. Modificando la posizione, la forma e il colore della maschera si può intervenire sulla visibilità degli oggetti mascherati. Si possono modificare anche il tipo della maschera e le sue modalità di applicazione. Inoltre, le maschere possono essere modificate, eliminate e disattivate.

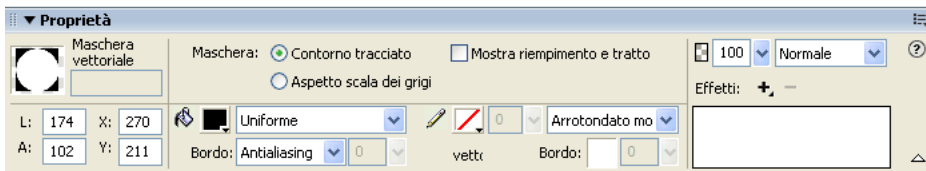
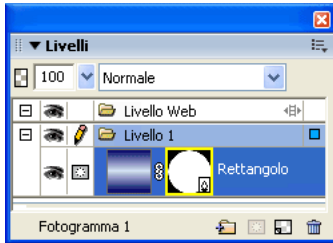
I risultati di modifica di una maschera sono immediatamente visibili, persino se l'oggetto maschera stesso non è visibile sull'area di lavoro. È infatti la miniatura della maschera nel pannello **Livelli** a visualizzare le modifiche apportate alla maschera.

Anche gli oggetti mascherati possono essere modificati e riorganizzati senza dover spostare la maschera. È possibile anche aggiungere ulteriori oggetti mascherati a un gruppo di maschere già esistente.

## Selezione di maschere e oggetti mascherati utilizzando le miniature

Le maschere e gli oggetti mascherati si possono identificare e selezionare facilmente per mezzo delle miniature nel pannello Livelli. Le miniature consentono di selezionare e modificare con facilità la maschera o gli oggetti mascherati senza incidere sugli altri oggetti.

Quando si seleziona una miniatura, l'icona della maschera compare al suo fianco nel pannello Livelli e le proprietà della maschera vengono visualizzate nella finestra di ispezione Proprietà, da dove è possibile modificarle, se lo si desidera.



### Per selezionare una maschera:

- Fare clic sulla miniatura della maschera nel pannello Livelli.  
Il pannello Livelli visualizza un'evidenziazione gialla attorno alla miniatura della maschera selezionata.

### Per selezionare gli oggetti mascherati:

- Fare clic sulla miniatura dell'oggetto mascherato nel pannello Livelli.  
Il pannello Livelli visualizza un'evidenziazione gialla attorno alla miniatura dell'oggetto mascherato selezionato.

## Selezione di maschere e oggetti mascherati con lo strumento Sottoselezione

Lo strumento Sottoselezione permette di selezionare singole maschere e oggetti mascherati sull'area di lavoro senza selezionare gli altri componenti della maschera.

Quando si seleziona una maschera o un oggetto mascherato con questo strumento, la finestra di ispezione Proprietà mostra le proprietà dell'oggetto selezionato.

### Per selezionare in modo indipendente una maschera o un oggetto mascherato:

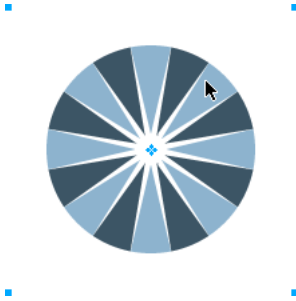
- Fare clic sull'oggetto nell'area di lavoro con lo strumento Sottoselezione.  
Quando sono selezionati, le maschere sono evidenziate in giallo e gli oggetti mascherati sono evidenziati in blu.

## Spostamento di maschere e oggetti mascherati

Le maschere e gli oggetti mascherati possono essere riposizionati a piacere, sia assieme che in modo indipendente.

### Per spostare assieme una maschera e il relativo oggetto mascherato:

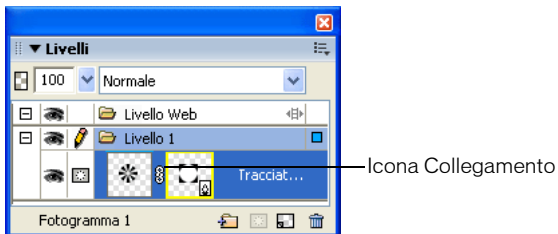
- 1 Con lo strumento Puntatore, selezionare la maschera sull'area di lavoro.
- 2 Trascinare la maschera nella nuova posizione, senza trascinare la maniglia di spostamento, a meno che non si desideri spostare l'oggetto mascherato separatamente dalla maschera.



### Per spostare in modo indipendente maschere e oggetti mascherati mediante interruzione del collegamento:

- 1 Fare clic sull'icona Collega nella maschera del pannello Livelli.

In questo modo si interrompe il collegamento tra gli oggetti mascherati e la maschera, in modo da poterli spostare indipendentemente.



- 2 Selezionare la miniatura dell'oggetto da spostare: la maschera o gli oggetti mascherati.
- 3 Trascinare gli oggetti sull'area di lavoro con lo strumento Puntatore.

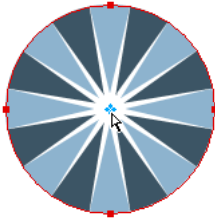
**Nota:** Se sono presenti più oggetti mascherati, si sposteranno contemporaneamente.

- 4 Fare clic tra le miniature delle maschere nel pannello Livelli per ricollegare gli oggetti mascherati alla maschera.



**Per spostare una maschera in modo indipendente utilizzando la sua maniglia di spostamento:**

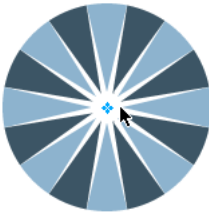
- 1 Con lo strumento Puntatore, selezionare la maschera sull'area di lavoro.
- 2 Scegliere lo strumento Sottoselezione e trascinare la maniglia di spostamento della maschera nella nuova posizione.



**Per spostare gli oggetti mascherati in modo indipendente dalla maschera utilizzando la maniglia di spostamento:**

- 1 Con lo strumento Puntatore, selezionare la maschera sull'area di lavoro.
- 2 Trascinare la maniglia di spostamento nella nuova posizione.

Gli oggetti si sposteranno senza incidere sulla posizione della maschera.



**Nota:** Se sono presenti più oggetti mascherati, si sposteranno contemporaneamente.

**Per spostare gli oggetti mascherati in modo reciprocamente indipendente:**

- Fare clic sull'oggetto con lo strumento Sottoselezione per selezionarlo, quindi trascinare l'oggetto.

Questo è l'unico modo per selezionare e spostare un oggetto mascherato singolo senza spostare anche gli altri oggetti mascherati.

## Modifica dell'aspetto di una maschera

Modificando la posizione, la forma e il colore della maschera si può intervenire sulla visibilità degli oggetti mascherati.

La forma di una maschera bitmap si può invece modificare disegnando su di essa con gli strumenti bitmap, mentre la forma di una maschera vettoriale può essere modificata spostando i punti dell'oggetto maschera.

Se una maschera è applicata utilizzando l'aspetto della sua scala di grigi, è possibile modificarne i colori e incidere sull'opacità degli oggetti mascherati sottostanti. Utilizzando i mezzi toni su una maschera di scala di grigi si conferisce agli oggetti mascherati un aspetto traslucido. Utilizzare colori più chiari per visualizzare gli oggetti mascherati e colori più scuri per nasconderli e mostrare lo sfondo.

Si può modificare una maschera anche aggiungendovi ulteriori oggetti maschera o utilizzando gli strumenti di trasformazione.

**Per modificare la forma di una maschera selezionata, eseguire una delle seguenti procedure:**

- Disegnare su una maschera bitmap con uno degli strumenti di disegno bitmap.
- Con lo strumento Sottoselezione, spostare i punti di un oggetto maschera vettoriale.

**Per modificare il colore di una maschera, eseguire una delle seguenti procedure:**

- Per le maschere bitmap in scala di grigi, utilizzare gli strumenti bitmap per disegnare sulla maschera utilizzando diversi valori della scala di grigi.
- Per le maschere vettoriali di scala di grigi, modificare il colore dell'oggetto maschera.

**Nota:** Utilizzare colori più chiari per visualizzare gli oggetti mascherati e colori più scuri per nasconderli.

**Per modificare una maschera aggiungendovi ulteriori oggetti maschera:**

- 1 Scegliere Modifica > Taglia per tagliare gli oggetti selezionati che si desidera aggiungere.
- 2 Selezionare la miniatura dell'oggetto mascherato nel pannello Livelli.
- 3 Scegliere Modifica > Incolla come maschera.
- 4 Scegliere Aggiungi quando il sistema richiede se sostituire la maschera esistente o procedere con l'aggiunta.  
Gli oggetti vengono aggiunti alla maschera.

**Per modificare una maschera utilizzando gli strumenti di trasformazione:**

- 1 Con lo strumento Puntatore, selezionare la maschera sull'area di lavoro.
- 2 Utilizzare uno strumento di trasformazione o un comando del sottomenu **Elabora > Trasforma** per applicare una trasformazione alla maschera. Per ulteriori informazioni sull'uso degli strumenti di trasformazione, vedere [“Trasformazione e distorsione di oggetti selezionati e di selezioni” a pagina 20](#).

La trasformazione viene applicata alla maschera e ai relativi oggetti mascherati.

**Nota:** Per applicare una trasformazione al solo oggetto maschera è necessario prima interrompere il collegamento della maschera con gli oggetti mascherati nel pannello Livelli, quindi eseguire la trasformazione.

## Modifica della modalità di applicazione delle maschere

La finestra di ispezione Proprietà garantisce che si sta modificando una maschera e permette di identificare il tipo di maschera in oggetto. Quando è selezionata una maschera, la finestra di ispezione Proprietà permette di modificare le modalità di applicazione della maschera. Se la finestra di ispezione Proprietà è ridotta a icona, fare clic sulla freccia di espansione per visualizzare tutte le proprietà.

Per impostazione predefinita, le maschere vettoriali vengono applicate utilizzando il contorno del loro tracciato. Viene utilizzato come maschera il contorno del tracciato o il testo. Opzionalmente, è possibile visualizzare il tratto e il riempimento della maschera. L'operazione produce effetti equivalenti al comando Incolla dentro per la creazione delle maschere. Per ulteriori informazioni, vedere [“Creazione di una maschera da un oggetto preesistente”](#) a pagina 142.



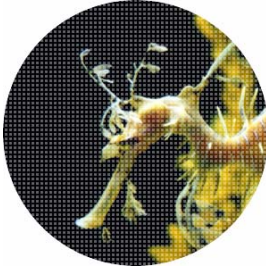
*Maschera vettoriale applicata utilizzando il contorno del suo tracciato con l'opzione Mostra riempimento e tratto attivata*

Applicando una maschera bitmap con il suo canale alfa è possibile creare una maschera simile a una maschera vettoriale applicata utilizzando il contorno del suo tracciato. Quando si applica una maschera utilizzando il suo canale alfa, la trasparenza dell'oggetto maschera incide sulla visibilità dell'oggetto al quale è applicata.



*Maschera bitmap applicata utilizzando il suo canale alfa*

Sia le maschere vettoriali che quelle bitmap possono essere applicate usando l'aspetto della rispettiva scala di grigi. Per impostazione predefinita, le maschere bitmap vengono applicate utilizzando sempre la scala di grigi. Se una maschera è applicata in questo modo, la brillantezza dei suoi pixel determina la quantità visualizzata dell'oggetto mascherato. I pixel chiari visualizzano l'oggetto a cui è applicata la maschera. I pixel più scuri della maschera scavano l'immagine e visualizzano lo sfondo. Applicando le maschere con l'aspetto della loro scala di grigi si creano interessanti effetti se l'oggetto maschera contiene un riempimento sfumato o a motivo.



*Maschera vettoriale con riempimento a motivo applicata utilizzando l'aspetto in scala di grigi*

Le maschere vettoriali si possono convertire anche in maschere bitmap. Tuttavia, le maschere bitmap non possono essere convertite in maschere vettoriali.

Per ulteriori informazioni sulle maschere bitmap e vettoriali, vedere [“Maschere” a pagina 139](#).

**Per applicare una maschera vettoriale utilizzando il contorno del suo tracciato:**

- Scegliere Contorno tracciato nella finestra di ispezione Proprietà quando è selezionata una maschera vettoriale.

**Per visualizzare tratto e riempimento di una maschera vettoriale:**

- Scegliere Mostra riempimento e tratto nella finestra di ispezione Proprietà quando è selezionata una maschera vettoriale applicata con il contorno del suo tracciato.

**Per applicare una maschera bitmap utilizzando il suo canale alfa:**

- Scegliere Canale Alfa nella finestra di ispezione Proprietà quando è selezionata una maschera bitmap.

**Per applicare una maschera vettoriale o bitmap utilizzando l'aspetto della sua scala di grigi:**

- Scegliere Aspetto scala dei grigi nella finestra di ispezione Proprietà quando è selezionata una maschera.

**Per convertire una maschera vettoriale in una maschera bitmap:**

- 1 Nel pannello Livelli, selezionare la miniatura dell'oggetto maschera.
- 2 Scegliere **Elabora > Appiattisci selezione**.

## Aggiunta di oggetti a una selezione mascherata

È possibile aggiungere ulteriori oggetti a una selezione mascherata già esistente.

### Per aggiungere oggetti mascherati a una selezione mascherata:

- 1 Scegliere Modifica > Taglia per tagliare gli oggetti selezionati che si desidera aggiungere.
- 2 Selezionare la miniatura dell'oggetto mascherato nel pannello Livelli.
- 3 Scegliere Modifica > Incolla dentro

Gli oggetti aggiuntivi vengono aggiunti agli oggetti mascherati.

**Nota:** Utilizzando il comando Incolla dentro su una maschera preesistente il tratto e il riempimento della maschera non verranno visualizzati a meno che la maschera originale non sia stata applicata utilizzando i propri tratti e riempimenti.

## Sostituzione, disattivazione ed eliminazione di maschere

La maschera può essere sostituita con un nuovo oggetto maschera. Le maschere si possono anche disattivare o eliminare. Disattivando una maschera la si nasconde temporaneamente. Eliminandola la si rimuove invece in modo permanente.

### Per sostituire una maschera:

- 1 Scegliere Modifica > Taglia per tagliare gli oggetti selezionati da utilizzare come maschera.
- 2 Selezionare la miniatura dell'oggetto mascherato nel pannello Livelli e scegliere Modifica > Incolla come maschera.
- 3 Scegliere Sostituisci quando il sistema richiede se sostituire la maschera esistente o procedere con l'aggiunta.

L'oggetto maschera preesistente viene sostituito con quello nuovo.

### Per disattivare o attivare una maschera selezionata, eseguire una delle seguenti procedure:

- Scegliere Disattiva o Attiva maschera dal menu Opzioni del pannello Livelli.
- Scegliere Elabora > Maschera > Disattiva maschera o Elabora > Maschera > Attiva maschera.

Quando è disattivata, compare una X rossa sulla miniatura della maschera. Per attivare la maschera è sufficiente fare clic sulla X.

### Per eliminare una maschera selezionata:

- 1 Per eliminare la maschera, eseguire una delle seguenti procedure:
  - Scegliere Elimina maschera dal menu Opzioni del pannello Livelli.
  - Scegliere Elabora > Maschera > Elimina maschera.
  - Trascinare la miniatura della maschera sull'icona del cestino nel pannello Livelli.
- 2 Scegliere se applicare o scartare l'effetto della maschera sugli oggetti mascherati prima di eliminare la maschera:

**Applica** mantiene le modifiche apportate alla maschera, ma la maschera non è più modificabile. Se l'oggetto mascherato è un oggetto vettoriale, sia la maschera che l'oggetto vettoriale saranno convertiti in un'unica immagine bitmap.

**Scarta** elimina le modifiche apportate e ripristina la forma originale dell'oggetto.

**Annulla** interrompe l'operazione di eliminazione e lascia la maschera invariata.

## Fusione e trasparenza

La *composizione* è il processo di variazione della trasparenza o dell'interazione tra i colori di due o più oggetti sovrapposti. In Fireworks, le modalità di fusione permettono di creare immagini composite. Inoltre, consentono di controllare ulteriormente l'opacità di oggetti e immagini.

### Informazioni sulle modalità fusione

Quando si sceglie una modalità fusione, questa viene applicata a tutti gli oggetti selezionati. Gli oggetti all'interno di un unico documento o livello possono disporre di modalità di fusione diverse da quelle di altri oggetti presenti nello stesso documento o livello.

Quando gli oggetti con modalità di fusione diverse vengono raggruppati, la modalità fusione del gruppo ha la priorità su quella dei singoli oggetti. Separando gli oggetti sono ripristinate le singole modalità dei diversi oggetti.

La modalità fusione è costituita da tre elementi:

Il **colore di fusione** è quello al quale viene applicata la modalità fusione.

L'**opacità** corrisponde al grado di opacità al quale viene applicata la modalità fusione.

Il **colore di base** è il colore dei pixel sottostanti al colore di fusione.

Il **colore risultante** costituisce il risultato dell'effetto della modalità fusione sul colore di base.

Di seguito sono elencate le modalità di fusione disponibili in Fireworks:

**Normale** non applica alcuna modalità fusione.

**Moltiplica** moltiplica il colore base per il colore di fusione, producendo così colori più scuri.

**Retino** moltiplica l'inverso del colore di fusione per il colore base, producendo così un effetto di decolorazione.

**Scurisci** seleziona il più scuro tra i colori di fusione e di base da utilizzare come colore risultante. Questo colore sostituisce solo i pixel più chiari del colore di fusione.

**Schiarisci** seleziona il più chiaro tra i colori di fusione e di base da utilizzare come colore risultante. Questo colore sostituisce solo i pixel più scuri del colore di fusione.

**Differenza** sottrae il colore di fusione dal colore base o viceversa. Il colore con caratteristiche di minore luminosità verrà sottratto da quello con maggiore luminosità.

**Tonalità** combina il valore della tonalità del colore di fusione con la brillantezza e la saturazione del colore base per creare il colore risultante.

**Saturazione** combina la saturazione del colore di fusione con la tonalità e la brillantezza del colore di base per creare il colore risultante.

**Colore** combina la tonalità e la saturazione del colore di fusione con la brillantezza del colore di base per creare il colore risultante, mantenendo i livelli del grigio per colorare le immagini monocromatiche e applicare le tinte alle immagini colorate.

**Luminosità** combina la brillantezza del colore di fusione con la tonalità e la saturazione del colore di base.

**Inverti** inverte il colore di base.

**Tinta** aggiunge il grigio al colore base.

**Cancella** elimina tutti i pixel del colore di base, inclusi quelli dell'immagine di sfondo.

## Esempi di modalità fusione

---



Immagine originale



Normale



Moltiplica



Retino



Scurisci



Schiarisci



Differenza



Tonalità



Saturazione



Colore



Luminosità



Inverti



Tinta



Cancella

## Regolazione dell'opacità e applicazione delle fusioni

Avvalersi della finestra di ispezione Proprietà o del pannello Livelli per regolare l'opacità degli oggetti selezionati e per applicare le modalità fusione. Un'impostazione dell'opacità pari a 100 rende l'oggetto completamente opaco. Un'impostazione pari a 0 (zero) lo rende invece completamente trasparente.

Si può anche specificare una modalità di fusione e opacità prima di disegnare un oggetto.

### **Per specificare una modalità di fusione e opacità prima di disegnare un oggetto:**

- Con lo strumento selezionato nel pannello Strumenti, impostare le opzioni di fusione e opacità nella finestra di ispezione Proprietà prima di disegnare l'oggetto.

**Nota:** Le opzioni di fusione e opacità non sono disponibili per tutti gli strumenti.

### **Per impostare una modalità fusione e un livello di opacità per gli oggetti esistenti:**

- 1 Nel caso di due oggetti sovrapposti, selezionare quello superiore.
- 2 Scegliere un'opzione di fusione dal menu a comparsa Modalità fusione nella finestra di ispezione Proprietà o nel pannello Livelli.
- 3 Scegliere un'impostazione dal dispositivo di scorrimento a comparsa Opacità oppure digitare un valore nella casella di testo.

### **Per impostare la modalità fusione e il livello di opacità predefiniti da applicare agli oggetti durante il disegno:**

- 1 Scegliere Seleziona > Deseleziona per evitare l'applicazione accidentale di una modalità di fusione e dell'opacità.
- 2 Con uno strumento di disegno vettoriale o bitmap selezionato, scegliere una modalità di fusione e livello di opacità nella finestra di ispezione Proprietà.

La modalità di fusione e il livello di opacità prescelti saranno utilizzati come impostazione predefinita per tutti gli oggetti disegnati successivamente con quello strumento.

## Informazioni sull'effetto dal vivo Colore riempimento

Fireworks offre inoltre un effetto dal vivo che permette di regolare il colore di un oggetto intervenendo sull'opacità dell'oggetto e sulla modalità fusione. Questo effetto, Colore riempimento, produce lo stesso effetto di sovrapporre un oggetto a un altro per il quale sono state impostate modalità di fusione e opacità diverse. Per ulteriori dettagli sull'uso dell'effetto dal vivo Colore riempimento, vedere [Capitolo 6, "Uso degli effetti dal vivo," a pagina 123](#).



# CAPITOLO 8

## Uso di stili, simboli e URL

Macromedia Fireworks MX è dotato di tre pannelli che consentono di archiviare e riutilizzare simboli, stili e URL. Gli stili sono archiviati nel pannello Stili, i simboli nel pannello Libreria e gli URL nel pannello URL. Per impostazione predefinita, i tre pannelli sono organizzati nel gruppo Risorse.

Il pannello Stili contiene un gruppo di stili di Fireworks predefiniti tra cui scegliere. Inoltre, se si è creata una combinazione di attributi di tratti, riempimenti, effetti e testo che si intende riutilizzare, è possibile salvarla sotto forma di stile. Invece di ricostruire gli attributi ogni volta, è infatti consigliabile salvarli nel pannello Stili e quindi applicare tale combinazione di attributi ad altri oggetti.

In Fireworks sono disponibili tre tipi di simboli: elementi grafici, animazioni e pulsanti. Ciascuno offre caratteristiche uniche per il suo utilizzo specifico. Utilizzando il pannello Libreria si possono creare nuovi simboli e duplicati, oppure importare e modificare i simboli. Per informazioni sulle caratteristiche specifiche dei simboli dei pulsanti e delle animazioni, vedere [Capitolo 11, “Creazione di animazioni”](#), a pagina 223 e [Capitolo 10, “Creazione di pulsanti e menu a comparsa”](#), a pagina 201.

Un URL, acronimo di Uniform Resource Locator, costituisce l'indirizzo di una pagina o un file specifici su Internet. Se si usa ripetutamente lo stesso URL, è possibile aggiungerlo al pannello URL. È possibile organizzare e raggruppare gli URL in librerie apposite.

### Uso degli stili

È possibile salvare e riapplicare un gruppo di attributi predefiniti di riempimenti, tratti, effetti e testo creando uno stile. Applicando uno stile a un oggetto, esso assume le caratteristiche dello stile.

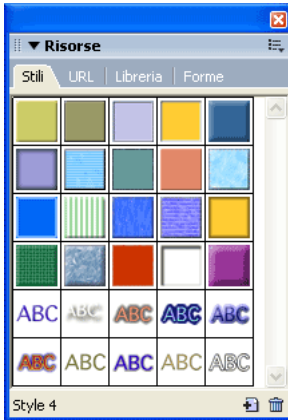


Fireworks dispone di numerosi stili predefiniti. Gli stili possono essere aggiunti, modificati e rimossi a piacere. Il CD-ROM di Fireworks e il sito Web di Macromedia mettono a disposizione ulteriori stili predefiniti importabili in Fireworks. Gli stili possono anche essere esportati e condivisi con altri utenti di Fireworks oppure importati da altri documenti di Fireworks.

**Nota:** Gli stili non possono essere applicati agli oggetti bitmap.

## Applicazione di uno stile

Avvalersi del pannello Stili per creare, memorizzare e applicare gli stili agli oggetti e ai testi prescelti.



*Pannello Stili*

Quando si applica uno stile a un oggetto, è possibile successivamente aggiornare lo stile senza alterare l'oggetto originale. Fireworks, tuttavia, non tiene traccia di quale stile sia stato applicato all'oggetto. Una volta eliminato uno stile personalizzato, non sarà più possibile recuperarlo; tuttavia, tutti gli oggetti che usano lo stile in quel momento ne mantengono gli attributi. Se si elimina uno stile fornito con Fireworks, è invece possibile recuperarlo, assieme a tutti gli altri stili eliminati, utilizzando il comando Ripristina stili nel menu Opzioni del pannello Stili. Tuttavia, il ripristino degli stili causa l'eliminazione degli stili personalizzati.

**Per applicare uno stile a oggetti o blocchi di testo selezionati:**

- 1 Scegliere Finestra > Stili per aprire il pannello Stili.
- 2 Fare clic su uno stile nel pannello Stili.

## Creazione ed eliminazione di stili

Si può creare uno stile basandosi sugli attributi di un oggetto selezionato. Lo stile è visualizzato nel pannello Stili.

Direttamente dal pannello Stili, si possono anche eliminare i singoli stili.

I seguenti attributi possono essere salvati come stile:

- Tipo e colore del riempimento, compresi motivi, texture e attributi di sfumature vettoriali quali angolo, posizione e opacità
- Tipo e colore del tratto
- Effetti

- Gli attributi del testo, quali tipo di carattere, dimensioni, stile (grassetto, corsivo o sottolineato), allineamento, antialiasing, crenatura automatica, scalatura orizzontale e interlinea

#### **Per creare un nuovo stile:**



- 1 Creare o selezionare un oggetto vettoriale o un testo con gli attributi desiderati per tratto, riempimento effetti e testo.

- 2 Fare clic sul pulsante Nuovo stile in fondo al pannello Stili.

- 3 Scegliere gli attributi da includere nello stile dalla finestra di dialogo Nuovo stile.

**Nota:** Per salvare gli attributi di testo non elencati, come allineamento, antialiasing, crenatura automatica, scalatura orizzontale e interlinea, scegliere l'opzione Testo altro.

- 4 Assegnare allo stile il nome desiderato e fare clic su OK.

Sul pannello Stili comparirà l'icona relativa allo stile.

#### **Per basare il nuovo stile su uno preesistente:**

- 1 Applicare uno stile esistente a un oggetto selezionato.
- 2 Modificare gli attributi dell'oggetto.
- 3 Salvare gli attributi creando un nuovo stile, come descritto nella procedura precedente.

#### **Per eliminare uno stile:**

- 1 Selezionare uno stile dal pannello Stili.

Fare clic tenendo contemporaneamente premuto il tasto Maiusc per selezionare più stili oppure tenendo premuto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh) per selezionare più stili non contigui.



- 2 Fare clic sul pulsante Elimina stile in fondo al pannello Stili.

## **Modifica degli stili**

Per modificare gli attributi contenuti da uno stile, è possibile intervenire direttamente sullo stile dal pannello Stili.

#### **Per modificare uno stile:**

- 1 Scegliere Seleziona > Deseleziona per deselegionare gli oggetti sull'area di lavoro.
- 2 Fare doppio clic su uno stile nel pannello Stili.
- 3 Nella finestra di dialogo Modifica stile, selezionare o deselegionare i componenti degli attributi da applicare. La finestra di dialogo Modifica stile contiene le stesse opzioni della finestra di dialogo Nuovo stile. Per ulteriori dettagli sulla scelta degli attributi da includere in uno stile, vedere ["Creazione ed eliminazione di stili"](#) a pagina 162.
- 4 Fare clic su OK per applicare le modifiche allo stile.

## Esportazione e importazione di stili

Gli stili si possono condividere con altri utenti di Fireworks per tagliare sui tempi e garantire la massima uniformità. È inoltre possibile condividere gli stili esportandoli per utilizzarli su altri computer.

### Per esportare gli stili:

- 1 Selezionare uno stile dal pannello Stili.  
Fare clic tenendo contemporaneamente premuto il tasto Maiusc per selezionare più stili oppure tenendo premuto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh) per selezionare più stili non contigui.
- 2 Scegliere Esporta stili dal pannello Stili del menu Opzioni.
- 3 Immettere nome e ubicazione per il documento contenente gli stili salvati.
- 4 Fare clic su Salva.

### Per importare gli stili:

- 1 Scegliere Importa stili dal menu Opzioni del pannello Stili.
- 2 Scegliere un documento stili da importare.  
Tutti gli stili del documento stili verranno importati e posizionati direttamente dopo lo stile selezionato nel pannello Stili.

## Uso degli stili predefiniti

Per eliminare tutti gli stili personalizzati dal pannello Stili e ripristinare gli stili predefiniti precedentemente eliminati, ripristinare lo stato predefinito del pannello Stili. Si possono modificare anche le dimensioni delle icone visualizzate nel pannello Stili.

### Per ripristinare gli stili predefiniti del pannello Stili:

- Scegliere Ripristina stili dal menu Opzioni del pannello Stili.

**Nota:** Ripristinando le impostazioni predefinite degli stili si sovrascrivono le scelte personalizzate salvate in precedenza.

### Per modificare le dimensioni delle icone di anteprima dello stile:

- Scegliere Icone grandi dal menu Opzioni per alternare tra le possibili dimensioni dell'anteprima.

## Applicazione degli attributi senza creare uno stile

Invece di creare un nuovo stile nel pannello Stili, si possono copiare gli attributi da un oggetto e applicarli ad altri oggetti. È possibile utilizzare questo metodo per applicare rapidamente gli attributi a un oggetto quando non si prevede di riapplicarli ad altri oggetti. Gli attributi che possono essere copiati e applicati comprendono riempimenti, tratti, effetti e attributi di testo.

### Per copiare gli attributi da un oggetto e applicarli ad altri oggetti:

- 1 Selezionare l'oggetto di cui copiare gli attributi.
- 2 Scegliere Modifica > Clona.

- 3 Deselezionare l'oggetto originale, poi selezionare l'oggetto o gli oggetti ai quali applicare i nuovi attributi.
- 4 Scegliere Modifica > Incolla attributi.  
Gli oggetti selezionati assumono gli stessi attributi dell'oggetto originale.

## Uso dei simboli

In Fireworks sono disponibili tre tipi di simboli: elementi grafici, animazioni e pulsanti. Ciascuno offre caratteristiche uniche per il suo utilizzo specifico. Le istanze sono la rappresentazione di un simbolo di Fireworks. Quando l'oggetto simbolo (l'originale) viene modificato, le istanze (copie) si trasformano automaticamente per riflettere le variazioni apportate al simbolo.

I simboli sono utili quando si intenda riutilizzare un elemento grafico. Le istanze si possono collocare in più documenti di Fireworks, conservando l'associazione con il simbolo. I simboli sono di particolare utilità per creare pulsanti e oggetti animati su più fotogrammi. Per ulteriori informazioni sulle ulteriori caratteristiche delle funzioni di pulsanti e animazioni, vedere [“Creazione di simboli di animazione” a pagina 225](#) e [“Creazione di simboli pulsante” a pagina 201](#).

## Creazione di un simbolo

Utilizzando il sottomenu Modifica > Inserisci si possono creare elementi grafici, animazioni e simboli di pulsanti. Si può creare un simbolo da qualsiasi oggetto, blocco di testo o gruppo, quindi riorganizzarli nel pannello Libreria. Per collocare istanze in un documento, sarà poi sufficiente trascinarle dal pannello Libreria all'area di lavoro.

### Per creare un nuovo simbolo da un oggetto selezionato:

- 1 Selezionare l'oggetto e scegliere **Elabora > Simbolo > Converti in simbolo**.
- 2 Nella casella di testo Nome della finestra di dialogo Proprietà simbolo, digitare un nome per il simbolo.
- 3 Scegliere un tipo di simbolo: Elemento grafico, Animazione o Pulsante. Quindi fare clic su OK.  
Il simbolo compare nella libreria, l'oggetto selezionato diventa un'istanza del simbolo e la finestra di ispezione Proprietà visualizza le opzioni dei simboli.

### Per creare un nuovo simbolo da zero:

- 1 Eseguire una delle seguenti procedure:
  - Scegliere **Modifica > Inserisci > Nuovo simbolo**.
  - Scegliere **Nuovo simbolo** nel menu Opzioni del pannello Libreria.
- 2 Scegliere un tipo di simbolo: Elemento grafico, Animazione o Pulsante. Quindi fare clic su OK.  
A seconda del tipo di simbolo scelto, si apre l'Editor di simboli o l'Editor di pulsanti.
- 3 Utilizzare gli strumenti del pannello Strumenti per creare il simbolo, quindi chiudere l'editor.  
Per ulteriori informazioni, vedere [“Creazione di simboli pulsante” a pagina 201](#) e [“Creazione di simboli di animazione” a pagina 225](#).

## Inserimento di istanze

È possibile aggiungere istanze di un simbolo al documento corrente.

**Per collocare un'istanza:**

- Trascinare un simbolo dal pannello Libreria al documento corrente.



*Istanza del simbolo sull'area di lavoro*

## Modifica dei simboli

Modificando un simbolo nell'editor di simboli saranno modificate automaticamente anche tutte le istanze associate al termine dell'operazione.

**Nota:** In genere, modificando un'istanza si modificano anche il simbolo stesso e le altre istanze. Vi sono tuttavia alcune eccezioni. Per ulteriori informazioni, vedere [“Modifica di istanze” a pagina 167](#).

**Per modificare un simbolo e tutte le sue istanze:**

- 1 Eseguire una delle seguenti procedure per aprire l'Editor di simboli:
  - Fare doppio clic su un'istanza.
  - Selezionare un'istanza e scegliere **Elabora > Simbolo > Modifica simbolo**.
- 2 Modificare il simbolo e chiudere la finestra.  
Il simbolo e tutte le istanze riflettono le modifiche.

**Per rinominare un simbolo:**

- 1 Fare doppio clic sul nome del simbolo nel pannello Libreria.
- 2 Cambiare il nome nella finestra di dialogo **Proprietà simbolo** quindi fare clic su **OK**.

**Per duplicare un simbolo:**

- 1 Nel pannello Libreria, selezionare il simbolo.
- 2 Scegliere **Duplica** dal menu **Opzioni** del pannello Libreria.

**Per modificare il tipo di un simbolo:**

- 1 Fare doppio clic sul nome del simbolo nella Libreria.
- 2 Scegliere un'opzione diversa per il tipo di simbolo.

**Per selezionare tutti i simboli inutilizzati nel pannello Libreria:**

- Scegliere **Seleziona elementi inutilizzati** dal menu **Opzioni** del pannello Libreria.

**Per eliminare un simbolo:**

- 1 Nel pannello Libreria, selezionare il simbolo.
- 2 Scegliere **Elimina** dal menu **Opzioni** del pannello Libreria.
- 3 Fare clic su **Elimina**. Il simbolo e tutte le sue istanze saranno eliminati.

## Modifica di istanze

Quando si fa doppio clic su un'istanza per modificarla, si sta effettivamente modificando il simbolo stesso nell'Editor di simboli o nell'Editor di pulsanti. Per modificare solo l'istanza corrente, è necessario interrompere il collegamento tra l'istanza e il simbolo. Ciò tuttavia interrompe in modo permanente la relazione tra i due e le eventuali future modifiche per creare il simbolo non saranno riflesse nell'istanza precedente.

I simboli del pulsante dispongono di diverse utili funzioni che permettono di conservare la relazione simbolo-istanza per un gruppo di pulsanti, assegnando al contempo un testo univoco del pulsante e gli URL a ciascuna istanza. Per ulteriori informazioni, vedere [“Modifica dei simboli del pulsante” a pagina 206](#).

## Interruzione del collegamento tra i simboli

Si può modificare un'istanza senza incidere sul simbolo o sulle altre istanze sempre che si sia prima interrotto il collegamento tra istanza e simbolo.

### Per interrompere il collegamento tra istanza e simbolo:

- 1 Selezionare l'istanza.
- 2 Scegliere **Elabora > Simbolo > Dividi**.

L'istanza selezionata diventa un gruppo. Nel pannello Libreria, il simbolo non risulterà più associato a quel gruppo. Dopo la separazione dal simbolo, una precedente istanza del pulsante perde le sue caratteristiche di simbolo di pulsante, mentre una precedente istanza di animazione perde le sue caratteristiche di simbolo di animazione.

## Modifica delle proprietà delle istanze

Le proprietà delle istanze si possono modificare nella finestra di ispezione Proprietà senza incidere sul simbolo o sulle altre istanze:

- Modalità fusione
- Opacità
- Effetti
- Larghezza e altezza
- Coordinate  $x$  e  $y$

**Nota:** Le istanze del pulsante dispongono di ulteriori proprietà modificabili senza incidere sul simbolo. Per ulteriori informazioni sulla modifica delle istanze di un pulsante, vedere [“Modifica dei simboli del pulsante” a pagina 206](#).

### Per modificare le proprietà delle istanze senza incidere sul simbolo o interrompere il collegamento con il simbolo:

- 1 Selezionare l'istanza.
- 2 Modificare le proprietà dell'istanza intervenendo dalla finestra di ispezione Proprietà.

## Esportazione e importazione di simboli

Nel pannello Libreria sono archiviati i simboli di animazioni, elementi grafici e pulsanti creati nel documento corrente e anche i simboli importati nel documento corrente. Il pannello Libreria è specifico del documento, ma i simboli di una libreria si possono utilizzare in più documenti di Fireworks importandoli ed esportandoli oppure utilizzando i comandi Taglia e Incolla o il trascinamento.

Si possono importare simboli da altre librerie, tra cui quelle contenenti i simboli realizzati in Macromedia Fireworks e le librerie contenenti i simboli esportati in precedenza dagli utenti. Se invece si sono creati simboli che si desidera riutilizzare o condividere, è possibile esportare le proprie librerie di simboli. Le librerie di simboli vengono esportate sotto forma di file PNG.

### Importazione di simboli

Il sottomenu Modifica > Librerie di Fireworks MX mette a disposizione librerie di simboli da cui è possibile importare simboli di animazione preparati, simboli grafici e simboli di pulsanti, nonché barre di navigazione e temi multisimbolo. Utilizzando questi simboli è possibile creare rapidamente una sofisticata pagina Web contenente elementi di navigazione avanzati senza dover investire tempo extra nella creazione di simboli originali.

#### Per importare uno o più simboli da una libreria di simboli di Fireworks:

- 1 Aprire un documento di Fireworks.
- 2 Scegliere Modifica > Librerie e scegliere una libreria:

**Animazioni** apre una raccolta di simboli animati.

**Indicatori di paragrafo** apre una raccolta di simboli grafici da utilizzare come indicatori di paragrafo.

**Pulsanti** apre una raccolta di simboli di Fireworks a 2, 3 e 4 stati.

**Temi** apre un elenco di simboli di animazione, grafici e di pulsanti; ogni tema è formato da tre simboli dal design e dal nome simili e dai colori coordinati, pensati specificamente per essere utilizzati assieme.

**Altro** apre la finestra di dialogo Apri, da cui è possibile individuare i file PNG della libreria di simboli precedentemente esportati. Per ulteriori informazioni, seguire la procedura seguente.

Inoltre, è possibile importare simboli da file PNG di librerie precedentemente esportate ubicate sul disco rigido, su un CD, o in rete. Per ulteriori informazioni sull'esportazione dei simboli, vedere [“Esportazione di simboli” a pagina 169](#).

#### Per importare nel documento corrente simboli provenienti da un altro file:

- 1 Eseguire una delle seguenti procedure:
  - Scegliere Importa simboli dal menu Opzioni del pannello Libreria.
  - Scegliere Elabora > Librerie > Altro.
- 2 Portarsi sulla cartella contenente il file e sceglierlo, quindi fare clic su Apri.
- 3 Selezionare i simboli da importare e fare clic su Importa.



I simboli importati compariranno nel pannello Libreria.



Inoltre, si possono importare ed esportare i singoli simboli nei pannelli Libreria di più documenti utilizzando le tecniche trascina e rilascia o copia e incolla con le istanze.

**Per importare un simbolo mediante un'operazione di trascina e rilascia o copia e incolla, eseguire una delle procedure seguenti:**

- Trascinare un'istanza di simbolo dal documento contenente il simbolo al documento di destinazione.
- Copiare un'istanza di simbolo nel documento contenente il simbolo, quindi incollarlo nel documento di destinazione.

Il simbolo viene importato nel pannello Libreria del documento di destinazione, conservando contemporaneamente una relazione con il simbolo nel documento originale. Per ulteriori informazioni, vedere [“Aggiornamento di simboli e istanze esportate in più documenti”](#) a pagina 170.

## Esportazione di simboli

Se in un documento di Fireworks si sono creati o importati simboli che si desidera salvare per riutilizzarli in altri documenti o condividerli con altri utenti, è possibile utilizzare il menu Opzioni del pannello Libreria per esportarli in un file PNG. In seguito, si potranno importare i simboli portandosi nel file PNG che contiene i simboli mediante il sottomenu Modifica > Librerie. Per ulteriori informazioni, vedere [“Importazione di simboli”](#) a pagina 168.

**Per esportare i simboli:**

- 1 Scegliere Esporta simboli dal menu Opzioni del pannello Libreria.
- 2 Selezionare i simboli da esportare e fare clic su Esporta.
- 3 Portarsi su una cartella, digitare un nome per il file del simbolo, quindi fare clic su Salva. Fireworks salverà i simboli in un unico file PNG.

## Aggiornamento di simboli e istanze esportate in più documenti

I simboli importati mantengono il proprio collegamento con il documento del simbolo originale. È possibile modificare il documento del simbolo originale e quindi aggiornare i documenti di destinazione affinché riflettano le modifiche.

### Per aggiornare tutti i simboli e le istanze esportate:

- 1 Nel documento originale, selezionare o fare doppio clic su un'istanza, quindi scegliere **Elabora > Simbolo > Modifica simbolo** per aprire l'editor di simboli appropriato.
- 2 Modificare il simbolo e chiudere l'editor.
- 3 Salvare il file.
- 4 Selezionare il simbolo dal pannello Libreria del documento nel quale il simbolo è stato importato.
- 5 Scegliere **Aggiorna** dal menu **Opzioni** del pannello Libreria.

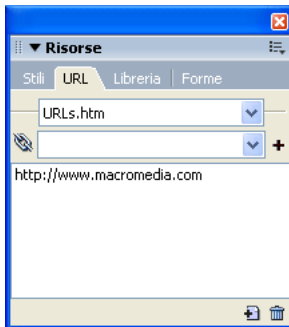
**Nota:** Per aggiornare tutti i simboli importati, selezionare tutti i simboli nel pannello Libreria e scegliere **Aggiorna**.

## Operazioni con gli URL

L'assegnazione di un URL a un oggetto Web crea un collegamento a un file, quale una pagina Web. È possibile assegnare URL a punti attivi, pulsanti e oggetti porzione. Per usare gli stessi URL più volte, è possibile creare una libreria URL nel pannello URL e quindi memorizzarli nella libreria in questione. Usare il pannello URL per aggiungere, modificare e organizzare gli URL.

Ad esempio, se il sito Web contiene diversi pulsanti di navigazione per tornare alla home page, è possibile aggiungere l'URL della home page al pannello URL. Quindi, assegnare l'URL a ciascun pulsante di navigazione selezionandolo nella libreria URL. La funzione **Trova e sostituisci** permette di modificare un URL in più documenti (vedere [“Ricerca e sostituzione di elementi” a pagina 280](#)).

Le librerie di URL sono disponibili per tutti i documenti Fireworks e vengono salvate tra le sessioni.



*Pannello URL*

## Assegnazione di un URL a un oggetto Web

### Per assegnare un URL a un oggetto Web:

- 1 Inserire l'URL nella casella di testo Collega.
- 2 Fare clic sul pulsante Più (+) per aggiugnere l'URL.
- 3 Selezionare un oggetto Web.
- 4 Selezionare l'URL dal pannello anteprima URL.

## Creazione di una libreria di URL

Gli URL possono essere raggruppati in librerie. In questo modo gli URL correlati rimangono insieme ed è più facile accedervi. È possibile salvare gli URL nella libreria predefinita, URLs.htm, o nelle nuove librerie create. È inoltre possibile importare gli URL di un documento HTML esistente e quindi creare una libreria che li contenga.

Il file URLs.htm e le nuove librerie create sono memorizzati nella cartella URL Libraries, all'interno della cartella Macromedia/Fireworks MX 2004, che a sua volta si trova nella cartella Application Data (Windows) o Application Support (Macintosh). Per informazioni su come individuare questa cartella, vedere [“Operazioni con i file di configurazione” a pagina 302](#).

### Per creare una nuova libreria URL:

- 1 Scegliere Nuova libreria URL dal menu Opzioni del pannello URL.
- 2 Immettere il nome della libreria nella casella di testo e fare clic su OK.

Il nuovo nome della libreria compare nel menu a comparsa Libreria del pannello URL.

### Per aggiungere un nuovo URL a una libreria URL:

- 1 Scegliere una libreria dal menu a comparsa Libreria.
- 2 Immettere l'URL prescelto nella casella di testo Collega.
- 3 Fare clic sul pulsante Più (+).

Il pulsante Più (+) consente di aggiungere l'URL corrente alla libreria.

Inoltre, è possibile organizzare ulteriormente i propri URL usando solo quelli utilizzati nel documento.

### Per aggiungere un URL alla libreria e assegnarlo a un oggetto Web contemporaneamente:

- 1 Selezionare l'oggetto.
- 2 Per inserire l'URL, eseguire una delle seguenti procedure:
  - Scegliere Aggiungi URL dal menu Opzioni del pannello URL, inserire un URL assoluto o relativo, poi fare clic su OK.
  - Immettere l'URL prescelto nella casella di testo Collega. Fare clic sul pulsante Più (+).  
L'URL compare nel pannello anteprima URL. Vedere [“Assegnazione degli URL” a pagina 190](#) e [“Impostazione dell'URL per un simbolo del pulsante o un'istanza” a pagina 208](#).

### Per aggiungere gli URL utilizzati a una libreria URL:

- 1 Scegliere una libreria dal menu a comparsa Libreria.
- 2 Scegliere Aggiungi URL utilizzati a libreria dal menu Opzioni del pannello URL.

### **Per eliminare un URL selezionato dal pannello dell'anteprima URL:**



- Fare clic su Elimina URL dal pulsante Libreria, situato nella parte inferiore del pannello URL.

### **Per eliminare tutti gli URL inutilizzati dalla libreria:**

- 1 Scegliere Cancella URL inutilizzati dal menu Opzioni del pannello URL.
- 2 Fare clic su OK.

## **Modifica degli URL**

Il pannello URL permette di modificare rapidamente gli indirizzi URL. È possibile modificare una singola ricorrenza di un URL oppure propagare le modifiche a tutto il documento.

### **Per modificare un URL:**

- 1 Selezionare l'URL da eliminare dal pannello anteprima URL.
- 2 Scegliere Modifica URL dal menu Opzioni del pannello URL.
- 3 Modificare l'URL. Selezionare Modifica ogni ricorrenza nel documento per aggiornare questo collegamento nell'intero documento.

## **URL assoluti e relativi**

Nel pannello URL è possibile inserire URL assoluti o relativi:

- Se il collegamento fa riferimento a una pagina Web al di fuori del proprio sito Web è necessario utilizzare un URL assoluto.
- Se il collegamento fa riferimento a una pagina Web del sito, è possibile utilizzare un URL assoluto o un URL relativo.

Gli URL assoluti sono URL completi che comprendono il protocollo server. Per le pagine Web, in genere, si tratta del protocollo http. Ad esempio, <http://www.macromedia.com/it/support/> è l'URL assoluto della pagina Web Macromedia Fireworks Support. Gli URL assoluti rimangono validi indipendentemente dall'ubicazione del documento sorgente, ma non consentono un collegamento corretto se il documento di destinazione viene spostato.

Gli URL relativi sono relativi alla cartella contenente il documento sorgente. Si riportano alcuni esempi della sintassi di navigazione degli URL relativi:

- file.htm esegue il collegamento a un file ubicato nella stessa cartella del documento sorgente.
- ../file.htm esegue il collegamento a un file ubicato nella cartella di due gradi inferiore alla cartella contenente il documento sorgente. Ogni elemento ../ rappresenta un grado.
- htmldocs/file.htm esegue il collegamento a un file ubicato in una cartella denominata htmldocs che si trova all'interno della cartella che contiene il documento sorgente.

Gli URL relativi sono spesso gli URL di più facile utilizzo per i collegamenti ai file che si troveranno sempre nella stessa cartella del documento corrente.

## Importazione ed esportazione di URL

Se il pannello URL contiene URL che si desidera riutilizzare in altri documenti Fireworks, è possibile esportarli per utilizzarli in futuro. È possibile importarli facilmente in qualsiasi documento di Fireworks per un rapido accesso.

Si possono inoltre importare tutti gli URL ai quali si fa riferimento nei documenti HTML esistenti.

### **Per esportare gli URL:**

- 1 Scegliere Esporta URL dal menu Opzioni del pannello URL.
- 2 Inserire un nome file e fare clic su Salva.

Viene creato un file HTML. Questo file contiene gli URL esportati.

### **Per importare gli URL:**

- 1 Scegliere Importa URL dal menu Opzioni del pannello URL.
- 2 Selezionare un file HTML, quindi fare clic su Apri.

Tutti gli URL del file vengono importati.



# CAPITOLO 9

## Porzioni, rollover e punti attivi

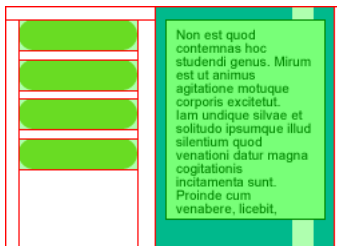
Le porzioni sono gli elementi di base per la creazione dell'interattività in Macromedia Fireworks MX 2004. Le porzioni vengono definite oggetti Web, poiché non sono di fatto immagini, ma piuttosto codice HTML. È possibile visualizzarle, selezionarle e rinominarle intervenendo nel Livello Web del pannello Livelli. Questo capitolo presenta i concetti principali che riguardano la suddivisione in porzioni e presenta le procedure per utilizzare le porzioni in modo interattivo all'interno delle pagine Web.

Utilizzando il metodo trascina e rilascia per rendere interattive le porzioni, è possibile creare rapidamente rollover ed effetti di scambio immagini direttamente nello spazio di lavoro. È tuttavia ancora possibile visualizzare, creare e assegnare i comportamenti anche dal pannello Comportamenti per realizzare interazioni complesse.

È inoltre possibile incorporare l'interattività nelle pagine Web anche avvalendosi dei punti attivi. I punti attivi sono utilizzati per creare una mappa immagine, ossia il codice HTML che definisce una *regione attiva* all'interno di un documento HTML. Queste regioni non costituiscono necessariamente un collegamento, ma possono attivare un comportamento o definire del testo alternativo. I punti attivi possono anche ricevere gli eventi del mouse, permettendo di intervenire sui comportamenti JavaScript all'interno delle porzioni.

### Creazione e modifica di porzioni

La suddivisione in porzioni permette di suddividere un documento di Fireworks in parti più piccole ed esportare ciascuna di esse in un file separato. Al momento dell'esportazione, Fireworks crea inoltre un file HTML contenente il codice necessario per riassemblare l'elemento grafico nel browser.



*La suddivisione in porzioni permette di suddividere un documento in più parti, esportate come file separati.*

La suddivisione di un'immagine presenta almeno tre vantaggi principali:

**Ottimizzazione** Uno dei problemi principali affrontati dai Web designer è quello di garantire che le immagini abbiano dimensioni sufficientemente ridotte da consentire un rapido download, senza però sacrificare la qualità. La suddivisione in porzioni consente di convertire ogni singola porzione utilizzando le impostazioni di formato file e compressione più appropriate. Per ulteriori informazioni, vedere [Capitolo 12, "Ottimizzazione ed esportazione,"](#) a pagina 239.

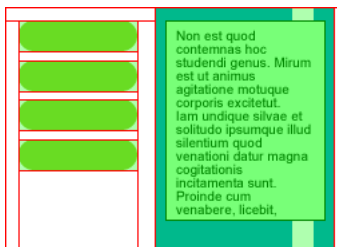
**Interattività** È possibile utilizzare le porzioni per creare aree che reagiscono quando sono attraversate dal puntatore o quando l'utente fa clic su di esse. Per ulteriori informazioni sul collegamento dell'interattività alle porzioni, vedere ["Applicazione di interattività alle porzioni" a pagina 182.](#)

**Aggiornamento di parti di una pagina Web** La suddivisione in porzioni permette di aggiornare rapidamente le parti di una pagina Web che cambiano frequentemente. Ad esempio, la pagina Web di un'azienda potrebbe presentare una sezione dedicata al dipendente del mese, modificata con frequenza mensile. La suddivisione in porzioni permette di modificare rapidamente solo il nome e la foto del dipendente senza dover sostituire l'intera pagina.

## Creazione di oggetti porzione

È possibile creare un oggetto porzione disegnandolo con lo strumento Porzione oppure inserendo una porzione basata su un oggetto selezionato.

Le linee che si estendono dall'oggetto porzione sono le guide porzione, che determinano i limiti dei file di immagini separati in cui verrà suddiviso l'oggetto all'esportazione. Per impostazione predefinita, le guide sono di colore rosso.



### Per inserire una porzione rettangolare basata su un oggetto selezionato:

- 1 Scegliere **Modifica > Inserisci > Porzione**. La porzione è costituita da un rettangolo la cui area comprende i pixel più esterni dell'oggetto selezionato.
- 2 Se è stato selezionato più di un oggetto, scegliere le modalità di applicazione delle guide:  
Facendo clic su **Una** si crea una porzione singola che copre tutti gli oggetti selezionati.  
Facendo clic su **Più di una** si crea un oggetto porzione per ogni oggetto selezionato.



### Per disegnare un oggetto porzione rettangolare:

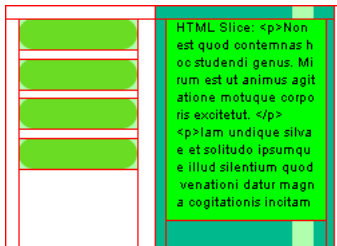


- 1 Scegliere lo strumento Porzione.
- 2 Trascinare per disegnare l'oggetto porzione. L'oggetto porzione compare sul livello Web e le guide porzione compaiono nel documento.

**Nota:** È persino possibile regolare la posizione di una porzione durante l'operazione di trascinamento per disegnarla. Mentre si tiene premuto il pulsante del mouse, tenere premuta la barra spaziatrice della tastiera, quindi trascinare la porzione in un'altra posizione sull'area di lavoro. Rilasciare la barra spaziatrice per continuare a disegnare la porzione.

## Creazione di porzioni HTML

La porzione HTML definisce un'area in cui, nel browser, comparirà del normale testo HTML. Questo tipo di porzione non esporta un'immagine, ma il testo HTML che compare nella cella della tabella definita dalla porzione.



Le porzioni HTML sono particolarmente utili per aggiornare rapidamente i messaggi che compaiono sul sito Web senza dover creare nuovi elementi grafici.

### Per creare una porzione HTML:

- 1 Disegnare un oggetto porzione e lasciarlo selezionato.
- 2 Nella finestra di ispezione Proprietà, scegliere HTML dal menu a comparsa Tipo.
- 3 Fare clic su Modifica.
- 4 Digitare il testo nella finestra Modifica porzione HTML e formattare il testo aggiungendo i tag di formattazione HTML.

**Nota:** In alternativa, è possibile aggiungere i tag di formattazione all'HTML dopo l'esportazione, utilizzando un editor di testo o un editor HTML quale Dreamweaver Macromedia.

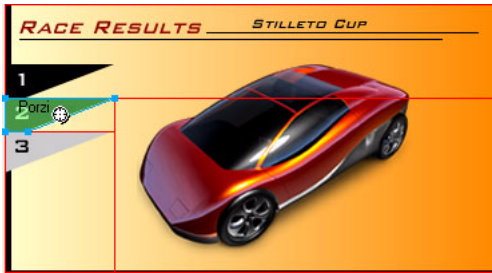
- 5 Fare clic su OK per applicare le modifiche e chiudere la finestra Modifica porzione HTML.

Il testo e i tag HTML inseriti compaiono nel file PNG Fireworks nel corpo della porzione come puro codice HTML.

**Nota:** Le porzioni di testo HTML possono variare nell'aspetto quando sono visualizzate in browser diversi e su sistemi operativi diversi, a causa delle diverse impostazioni del carattere e delle sue dimensioni.

## Creazione di porzioni di forma non rettangolare

Le porzioni rettangolari potrebbero non essere sufficienti se si devono rendere interattive immagini di forma irregolare. Se, ad esempio, si prevede di collegare un effetto rollover a una porzione e gli oggetti porzione si sovrappongono o sono di forma irregolare, l'uso di una porzione rettangolare potrebbe inserire elementi grafici di sfondo indesiderati durante lo scambio di immagini. Fireworks risolve questo problema consentendo di disegnare porzioni di qualsiasi forma con lo strumento Porzione poligonale.



È inoltre possibile inserire una porzione sopra il tracciato vettoriale per creare forme irregolari.

### Per disegnare un oggetto porzione poligonale:



- 1 Scegliere lo strumento Porzione poligonale.
- 2 Fare clic per posizionare i punti d'angolo del poligono. Lo strumento Porzione poligonale disegna solo segmenti di linee rette.
- 3 Quando si disegna un oggetto porzione poligonale attorno ad oggetti con bordi attenuati, accertarsi di includere l'intero oggetto per evitare di creare bordi rigidi indesiderati nel grafico porzione.
- 4 Per uscire dallo strumento Porzione poligonale, scegliere un altro strumento dal pannello Strumenti. Per chiudere il poligono non è necessario fare di nuovo clic sul primo punto.

**Nota:** Si raccomanda di non abusare delle porzioni poligonali, in quanto richiedono più codice JavaScript rispetto alle porzioni rettangolari. L'uso eccessivo di porzioni poligonali può aumentare il tempo di elaborazione del browser Web.

### Per creare una porzione poligonale da un oggetto o tracciato vettoriale:

- 1 Selezionare un tracciato vettoriale.
- 2 Scegliere Modifica > Inserisci > Punto attivo.
- 3 Scegliere Modifica > Inserisci > Porzione.

Viene generata una porzione corrispondente alla forma dell'oggetto vettoriale.

**Nota:** Per evitare l'esportazione di una mappa immagine non necessaria all'interno dell'HTML, è preferibile eliminare il punto attivo una volta completati questi passaggi.

## Visualizzazione di porzioni e guide porzione

È possibile controllare la visibilità delle porzioni e di altri oggetti Web nel documento utilizzando il pannello Livelli e il pannello Strumenti. Quando si disattiva la visibilità per l'intero documento, vengono nascoste anche le guide porzione.

Utilizzando la finestra di ispezione Proprietà, le porzioni possono essere organizzate assegnando un colore univoco a ogni oggetto porzione. Inoltre, è possibile modificare il colore delle guide porzione dal menu Visualizza.

### Visualizzazione delle porzioni nel pannello Livelli

Il Livello Web visualizza tutti gli oggetti Web presenti nel documento, in modo da consentire di selezionarli e visualizzarli singolarmente.

**Per visualizzare e selezionare una porzione utilizzando il pannello Livelli:**

- 1 Scegliere Finestra > Livelli per aprire il pannello Livelli.
- 2 Espandere il Livello Web facendo clic sul pulsante Più (Windows) o sul triangolo (Macintosh).  
Il livello Web visualizza l'elenco intero degli oggetti Web attualmente presenti nel documento.
- 3 Fare clic su nome di una porzione per selezionarla.  
La porzione è evidenziata nel livello Web ed è selezionata sull'area di lavoro.

### Visualizzazione e occultamento delle porzioni

Occultando una porzione la si rende invisibile nel file PNG di Fireworks. È possibile disattivare tutti gli oggetti Web del documento o solo oggetti specifici. Poiché le porzioni sono oggetti Web, vengono elencate nel livello Web del pannello Livelli, dove è possibile attivare o disattivare la visibilità per la porzione selezionata. La visibilità delle porzioni si può controllare anche dal pannello Strumenti. L'occultamento di un oggetto porzione non ne impedisce l'esportazione in HTML.

**Per nascondere determinate porzioni o punti attivi:**



- 1 Fare clic sull'icona a forma di occhio che si trova accanto ai singoli oggetti Web del pannello Livelli.
- 2 Fare clic sulla colonna occhio per ripristinare la visibilità. L'icona occhio ricompare quando gli oggetti Web sono nuovamente visibili.

**Per nascondere o mostrare tutti i punti attivi, le porzioni e le guide, eseguire una delle seguenti procedure:**

- Fare clic sul pulsante Nascondi/Mostra porzioni nella sezione degli strumenti Web del pannello Strumenti.



- Fare clic sull'icona a forma di occhio a fianco del Livello Web nel pannello Livelli.

**Per nascondere o mostrare le guide porzione in qualsiasi vista del documento:**

- Scegliere Visualizza > Guide porzione.

## Modifica del colore di porzioni e guide porzione

Se i colori utilizzati nel documento sono simili ai colori della porzione, può essere difficile riconoscere le porzioni rispetto agli oggetti del documento. Per agevolare la visualizzazione, è possibile assegnare un nuovo colore alle porzioni selezionate. Le porzioni possono essere organizzate mediante l'assegnazione di un colore univoco a ogni oggetto porzione. È inoltre possibile modificare il colore delle guide porzione.

**Nota:** Durante l'anteprima del documento, le porzioni deselectionate vengono visualizzate come una sovrapposizione bianca.

### Per modificare il colore di un oggetto porzione selezionato:

- Nella finestra di ispezione Proprietà, scegliere un nuovo colore dalla vaschetta colori.

### Per modificare il colore delle guide porzione:

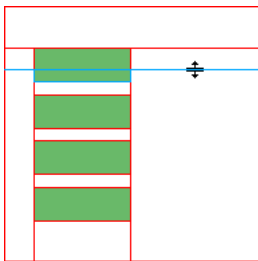
- 1 Scegliere Visualizza > Guide > Modifica guide.
- 2 Scegliere il nuovo colore dalla sezione Colore porzione della finestra di dialogo Guide e fare clic su OK.

## Modifica delle porzioni

In Fireworks è possibile lavorare con un layout di porzioni come se si trattasse di una tabella in un'applicazione di elaborazione testi. Quando si trascina una guida per ridimensionare una porzione, vengono automaticamente ridimensionate anche tutte le porzioni rettangolari adiacenti. Inoltre, è possibile utilizzare la finestra di ispezione Proprietà per ridimensionare e trasformare le porzioni come si farebbe con oggetti bitmap e vettoriali.

## Spostamento delle guide porzione per modificare le porzioni

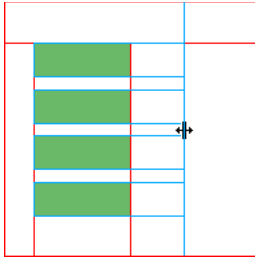
Le guide porzione definiscono il perimetro e la posizione delle porzioni. Le guide porzione che si estendono oltre gli oggetti porzione definiscono la modalità di suddivisione in porzioni del resto del documento al momento dell'esportazione. Per modificare la forma di un oggetto porzione rettangolare, trascinare le guide porzione che lo circondano. Gli oggetti porzione di forma non rettangolare non possono essere ridimensionati mediante lo spostamento delle guide porzione.



*Ridimensionamento di un oggetto porzione mediante il trascinamento delle guide*

**Nota:** Trascinando le guide porzione che circondano un pulsante di Fireworks nella finestra del documento si ridimensiona la porzione che definisce l'area attiva per il pulsante. Tuttavia, questa tecnica non consente di eliminare l'area attiva di un pulsante di Fireworks.

Se più oggetti porzione sono allineati lungo un'unica guida porzione, è possibile trascinare la guida per ridimensionare tutti gli oggetti porzione contemporaneamente.



*Ridimensionamento di più oggetti porzione mediante il trascinamento di una singola guida*

Inoltre, trascinando una singola guida lungo una determinata coordinata, si sposteranno anche tutte le altre guide sulla stessa coordinata.

#### **Per ridimensionare una o più porzioni:**

- 1 Posizionare lo strumento Puntatore o Sottoselezione su una guida porzione.



Il puntatore si trasforma nel cursore di movimento delle guide.

- 2 Trascinare la guida porzione nella posizione desiderata.

Le porzioni vengono ridimensionate, così come tutte le porzioni adiacenti.

#### **Per riposizionare una guida porzione al bordo dell'area di lavoro,**

- Utilizzare lo strumento Puntatore o lo strumento Sottoselezione per trascinare la guida porzione oltre il bordo dell'area di lavoro.

#### **Per spostare le guide porzione adiacenti:**

- 1 Tenendo premuto il tasto Maiusc, trascinare una guida porzione sulle guide adiacenti.
- 2 Rilasciare la guida porzione nella posizione desiderata.

Tutte le guide su cui si è eseguito il trascinamento vengono spostate in questa posizione.

**Suggerimento:** È possibile annullare questa operazione rilasciando il tasto Maiusc prima di rilasciare il pulsante del mouse. Tutte le guide porzione ritorneranno alla loro posizione originale.

## **Uso degli strumenti per modificare gli oggetti porzione**

Avvalersi degli strumenti Puntatore, Sottoselezione e Trasformazione per ridefinire o ridimensionare una porzione. È possibile inclinare e distorcere solo le porzioni poligonali.

**Nota:** Ridimensionando e rimodellando le porzioni con questi strumenti si creano porzioni sovrapposte, poiché le dimensioni degli oggetti porzione adiacenti non vengono regolate automaticamente. Se le porzioni risultano sovrapposte, quella in cima ha la precedenza per quanto riguarda l'interattività. Per evitare la sovrapposizione delle porzioni, utilizzare le guide porzione per modificarle. Per ulteriori informazioni, vedere ["Spostamento delle guide porzione per modificare le porzioni" a pagina 180.](#)

#### **Per modificare la forma di una porzione selezionata, eseguire una delle seguenti procedure:**

- Scegliere lo strumento Puntatore o lo strumento Sottoselezione e trascinare i punti d'angolo della porzione per modificarne la forma.
- Usare uno strumento di trasformazione per eseguire la trasformazione desiderata.

Per ulteriori informazioni sull'uso degli strumenti di trasformazione, vedere [“Trasformazione e distorsione di oggetti selezionati e di selezioni”](#) a pagina 20.

**Nota:** La trasformazione di una porzione rettangolare può modificarne forma, posizione o dimensioni, ma la porzione stessa rimane di tipo rettangolare.

## Modifica degli oggetti porzione con la finestra di ispezione Proprietà o il pannello Info

È inoltre possibile modificare la posizione e le dimensioni di un oggetto porzione numericamente utilizzando la finestra di ispezione Proprietà. Per ulteriori informazioni sulla modifica delle dimensioni di un oggetto per via numerica, vedere [“Trasformazione numerica degli oggetti”](#) a pagina 23. Per ulteriori informazioni sulla modifica della posizione di un oggetto per via numerica, vedere [“Modifica di oggetti selezionati”](#) a pagina 19.

## Applicazione di interattività alle porzioni

Gli elementi di base per la creazione dell'interattività in Fireworks sono gli oggetti porzione. Fireworks offre due diversi modi per rendere interattive le porzioni:

- Il metodo rollover trascina e rilascia rappresenta il sistema più semplice per rendere interattiva una porzione. Basta semplicemente trascinare la maniglia di un comportamento porzione e rilasciarla sulla porzione obiettivo per creare rapidamente una semplice interattività.
- Il pannello Comportamenti permette di realizzare interazioni più complesse. Questo pannello contiene una serie di comportamenti interattivi collegabili alle porzioni. Collegando più comportamenti a una singola porzione si possono creare interessanti effetti. È inoltre possibile scegliere tra una vasta gamma di operazioni eseguite con il mouse che attivano comportamenti interattivi.

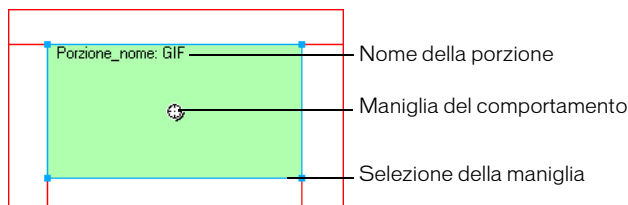
I comportamenti di Fireworks sono compatibili con i comportamenti di Macromedia Dreamweaver. Quando si esporta un rollover di Fireworks in Dreamweaver, è possibile modificare i comportamenti di Fireworks utilizzando il pannello Comportamenti di Dreamweaver.

## Aggiunta di interattività semplice alle porzioni

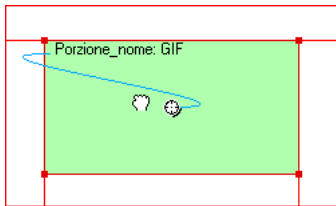
Il metodo rollover trascina e rilascia rappresenta un sistema rapido ed efficiente per creare rollover ed effetti di scambio immagini.

In particolare, questo metodo consente di determinare cosa accade a una porzione quando viene attraversata dal puntatore. Il risultato prodotto è comunemente noto come immagine rollover. Le immagini rollover sono elementi grafici che cambiano aspetto nel browser Web quando si porta il cursore su di essi.

Quando la porzione è selezionata, al centro della porzione compare un cerchio con un mirino, chiamato *maniglia del comportamento*.



Trascinando la maniglia del comportamento da una porzione di innesco e rilasciandola su una porzione di obiettivo si possono facilmente creare effetti rollover e di scambio immagini. La porzione di innesco e quella obiettivo possono essere la stessa.

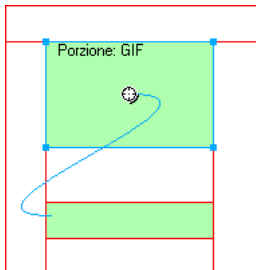


Anche i punti attivi dispongono di maniglie del comportamento per incorporare gli effetti rollover. Per ulteriori informazioni, vedere [“Creazione di punti attivi” a pagina 195](#).

## Informazioni sui rollover

I rollover funzionano tutti nello stesso modo. Un elemento grafico innesca la visualizzazione di un'altra immagine quando il puntatore del mouse vi passa sopra. L'elemento di innesco (o attivazione) è sempre un oggetto Web, ovvero una porzione, un punto attivo o un pulsante.

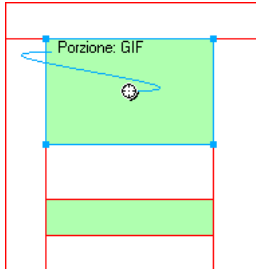
I rollover più semplici scambiano un'immagine del Fotogramma 1 con un'immagine posta direttamente al di sotto nel Fotogramma 2. È possibile creare anche rollover più complessi. I rollover di scambio immagini possono ad esempio scambiare un'immagine da qualsiasi fotogramma; i rollover disgiunti visualizzano un'immagine proveniente da una porzione diversa dalla porzione di innesco.



Quando in Fireworks si seleziona un oggetto Web di innesco creato utilizzando una maniglia del comportamento o il pannello Comportamenti, vengono visualizzate tutte le sue relazioni dei comportamenti. Per impostazione predefinita, l'interazione di un rollover è rappresentata da una linea di comportamento blu.

## Creazione di un rollover semplice

Un rollover semplice esegue lo scambio nel fotogramma, direttamente sotto il fotogramma superiore, e riguarda una sola porzione.

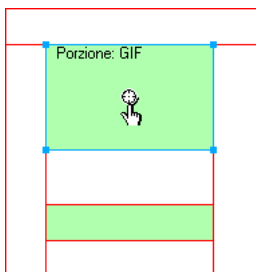


### Per collegare un rollover semplice a una porzione:

- 1 Accertarsi che l'oggetto di innesco non sia su un livello condiviso. Per ulteriori informazioni, vedere ["Condivisione dei livelli" a pagina 138](#).
- 2 Scegliere Modifica > Inserisci > Porzione per creare un'immagine sopra l'oggetto di innesco.
- 3 Creare un nuovo fotogramma con il pannello Fotogrammi facendo clic sul pulsante Nuovo fotogramma/Duplica fotogramma.
- 4 Creare, incollare o importare un'immagine da utilizzare come immagine di scambio nel nuovo fotogramma.

Posizionare l'immagine sotto alla porzione creata al passaggio 2, che continua a essere visibile anche se ci si trova nel Fotogramma 2. Le porzioni sono visibili su tutti i fotogrammi.

- 5 Selezionare il Fotogramma 1 nel pannello Fotogrammi per tornare al fotogramma in cui si trova l'immagine originale.
- 6 Selezionare la porzione e posizionare il puntatore sulla maniglia del comportamento. Il puntatore si trasforma in una mano.



**Nota:** È possibile selezionare la porzione in qualsiasi fotogramma.

- 7 Fare clic sulla maniglia del comportamento e scegliere Rollover semplice dal menu.
- 8 Fare clic sulla scheda Anteprima per provare il rollover semplice, oppure premere F12 per eseguire l'anteprima in un browser.



## Creazione di un rollover disgiunto

Un rollover disgiunto scambia un'immagine in un oggetto Web quando il puntatore attraversa un altro oggetto Web. Se con il puntatore si attraversa o si fa clic sull'immagine di innesco, comparirà un'immagine in una posizione diversa della pagina Web. L'immagine attraversata dal puntatore è considerata l'elemento di innesco, mentre quella che cambia è l'immagine obiettivo.

Come per i rollover semplici che utilizzano una sola porzione, è necessario prima impostare le immagini di innesco e obiettivo e il fotogramma in cui risiede l'immagine di scambio. Quindi, è possibile collegare l'elemento di innesco alla porzione obiettivo con una linea di comportamento.

**Nota:** L'elemento di innesco per un rollover disgiunto non deve necessariamente essere una porzione. Anche i punti attivi e i pulsanti dispongono di maniglie del comportamento utilizzabili per creare rollover disgiunti. Per ulteriori informazioni sui punti attivi, vedere [“Creazione di punti attivi” a pagina 195](#). Per ulteriori informazioni sui pulsanti, vedere [“Creazione di simboli pulsante” a pagina 201](#).

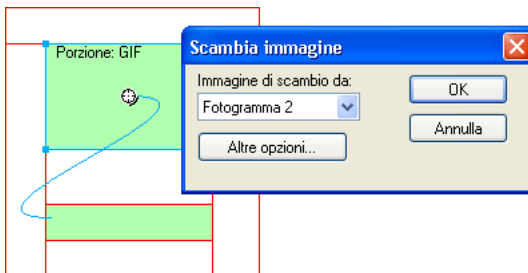
### Per collegare un rollover disgiunto a un'immagine selezionata:

- 1 Scegliere Modifica > Inserisci > Porzione o Punto attivo per collegare una porzione o un punto attivo all'immagine di innesco.

**Nota:** Questo passaggio non è necessario se l'oggetto selezionato è un pulsante o se l'immagine è già coperta da una porzione o da un punto attivo.

- 2 Creare un nuovo fotogramma con il pannello Fotogrammi facendo clic sul pulsante Nuovo fotogramma/Duplica fotogramma.
- 3 Collocare una seconda immagine, da utilizzare come elemento obiettivo, nel nuovo fotogramma nella posizione desiderata dell'area di lavoro. Si può posizionare l'immagine in qualsiasi punto, ma non sotto alla porzione creata al passaggio 1.
- 4 Selezionare l'immagine, quindi scegliere Modifica > Inserisci > Porzione per collegare una porzione all'immagine.
- 5 Selezionare il Fotogramma 1 nel pannello Fotogrammi per tornare al fotogramma in cui si trova l'immagine originale.
- 6 Selezionare la porzione, il punto attivo o il pulsante che copre l'area di attivazione (l'immagine originale) e posizionare il puntatore sulla maniglia del comportamento. Il puntatore si trasforma in una mano.
- 7 Trascinare la maniglia del comportamento della porzione di innesco o del punto attivo verso la porzione obiettivo creata al passaggio 4.

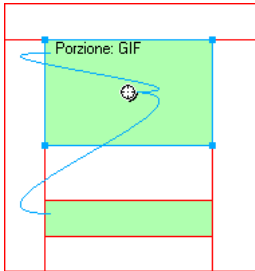
La linea del comportamento si estende dal centro dell'elemento di innesco verso l'angolo superiore sinistro della porzione obiettivo e si apre la finestra di dialogo Scambia immagine.



- 8 Nel menu a comparsa Immagine di scambio da, selezionare il fotogramma creato al passaggio 2, poi fare clic su OK.
- 9 Fare clic sul pulsante Anteprima per visualizzare e provare il rollover disgiunto.

## Applicazione di più rollover a una porzione

È possibile trascinare più maniglie del comportamento da una singola porzione per creare più comportamenti di rollover. Ad esempio, è possibile innescare un rollover e un rollover disgiunto dalla stessa porzione.



*Una porzione che innesci un comportamento rollover e un comportamento rollover disgiunto*

**Nota:** Per aggiungere comportamenti multipli si può utilizzare anche il pannello Comportamenti. Per ulteriori informazioni, vedere ["Uso del pannello Comportamenti per aggiungere interattività alle porzioni"](#) a pagina 186.

### Per applicare più di un rollover a una porzione selezionata:

- 1 Trascinare una maniglia del comportamento dalla porzione selezionata verso il bordo della stessa porzione o su un'altra porzione.

Trascinando la maniglia verso il margine superiore sinistro della stessa porzione si crea un'immagine di scambio, mentre trascinandola verso un'altra porzione si crea un rollover disgiunto.

- 2 Selezionare il fotogramma dell'immagine di scambio e fare clic su OK.
- 3 Creare più rollover ripetendo i passaggi 1 e 2 per tutte le volte che si desidera.

## Rimozione di un rollover di trascinamento

I rollover di trascinamento si possono rimuovere facilmente da porzioni, punti attivi o pulsanti.

### Per rimuovere un rollover di trascinamento da un oggetto Web o pulsante selezionato:

- 1 Fare clic sulla linea blu del comportamento da eliminare.
- 2 Fare clic su OK per rimuovere il comportamento di scambio immagini.

## Uso del pannello Comportamenti per aggiungere interattività alle porzioni

Oltre ai rollover, è possibile collegare altri tipi di interattività alle porzioni utilizzando il pannello Comportamenti. Per creare interazioni personalizzate è possibile modificare comportamenti già esistenti.

**Nota:** Sebbene sia possibile creare rollover semplici, disgiunti e complessi con il pannello Comportamenti, si raccomanda di utilizzare il metodo rollover trascina e rilascia. Per ulteriori informazioni, vedere ["Aggiunta di interattività semplice alle porzioni"](#) a pagina 182.

I seguenti comportamenti sono disponibili in Fireworks:

**Rollover semplice** aggiunge un comportamento rollover alla porzione o all'oggetto Web selezionati utilizzando il Fotogramma 1 come stato Su e il Fotogramma 2 come stato Sopra. Una volta selezionato questo comportamento, occorre creare un'immagine in un secondo fotogramma, nella stessa porzione, per creare lo stato Sopra. L'opzione Rollover semplice in pratica è un gruppo contenente i comportamenti Scambia immagine e Ripristina immagine di scambio.

**Scambia immagine** sostituisce il contenuto della porzione specificata con il contenuto di un altro fotogramma della porzione stessa o con il contenuto di un file esterno.

**Ripristina immagine di scambio** ripristina l'aspetto predefinito dell'oggetto obiettivo sul Fotogramma 1.

**Imposta immagine barra di navigazione** imposta una porzione in modo da inserirla in una barra di navigazione di Fireworks. A ciascuna porzione che fa parte della barra di navigazione deve corrispondere questo comportamento. L'opzione Imposta immagine barra navigazione in pratica è un gruppo contenente i comportamenti Sopra barra nav, Giù barra nav e Ripristina barra nav. Questo comportamento è impostato automaticamente per impostazione predefinita quando si utilizza l'editor di pulsanti per creare un pulsante che comprenda Includi stato Sopra e premuto oppure lo stato Mostra immagine Giù al caricamento. Quando si crea un pulsante a due stati, alla porzione viene assegnato un comportamento di rollover semplice. Quando si crea un pulsante a tre o quattro stati, alla porzione viene assegnato un comportamento Imposta immagine barra di navigazione. Per ulteriori informazioni sui pulsanti, vedere [“Creazione di simboli pulsante” a pagina 201](#).

**Sopra barra nav** specifica lo stato Sopra per la porzione correntemente selezionata quando essa fa parte di una barra di navigazione e, se lo si desidera, specifica lo stato Precarica immagini e Includi stato Sopra e premuto.

**Giù barra nav** specifica lo stato Giù per la porzione correntemente selezionata quando essa fa parte di una barra di navigazione e, se lo si desidera, lo stato Precarica immagini.

**Ripristina barra nav** riporta tutte le altre porzioni della barra di navigazione allo stato Su.

**Mostra menu a comparsa** collega un menu a comparsa a una porzione o a un punto attivo. Quando si applica un comportamento menu a comparsa, è possibile utilizzare l'Editor di menu a comparsa. Per ulteriori informazioni, vedere [“Creazione di menu a comparsa” a pagina 211](#).

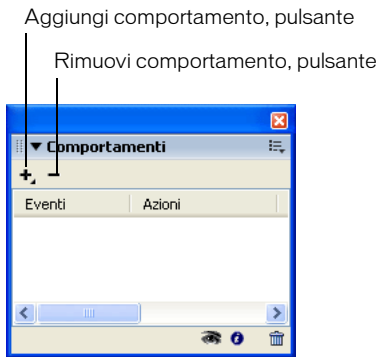
**Imposta testo barra di stato** consente di definire il testo visualizzato nella barra di stato situata nella parte inferiore delle schermate dei browser.

## Collegamento di comportamenti

Usando il pannello Comportamenti è possibile collegare un comportamento a una porzione o un punto attivo. È inoltre possibile collegare più di un comportamento.

### Per collegare un comportamento a una porzione selezionata utilizzando il pannello Comportamenti:

- 1 Fare clic sul pulsante Aggiungi comportamento (il pulsante Più) del pannello Comportamenti.



- 2 Selezionare un comportamento dal pulsante Aggiungi comportamento. Per una spiegazione dei singoli comportamenti, vedere [“Uso del pannello Comportamenti per aggiungere interattività alle porzioni” a pagina 186.](#)

## Modifica dei comportamenti

Il pannello Comportamenti offre la capacità di modificare i comportamenti già esistenti. È possibile specificare il tipo di evento eseguito con il mouse (come onClick) che attiva il comportamento.

**Nota:** Non è possibile modificare l'evento per Rollover semplice e Imposta immagine barra navigazione.

### Per modificare l'evento del mouse che attiva il comportamento:

- 1 Selezionare la porzione o il punto attivo di innesco contenente il comportamento da modificare. Tutti i comportamenti associati a tale porzione o punto attivo sono visualizzati nel pannello Comportamenti.
- 2 Selezionare il comportamento da modificare.
- 3 Fare clic sulla freccia a lato dell'evento e scegliere un nuovo evento dal menu a comparsa:
  - onMouseOver** innesca il comportamento quando il puntatore attraversa l'area di innesco.
  - onMouseOut** innesca il comportamento quando il puntatore lascia l'area di innesco.
  - onClick** innesca il comportamento quando si fa clic sull'oggetto di innesco.
  - onLoad** innesca il comportamento quando viene caricata la pagina Web.

## Uso di file esterni per le immagini di scambio

Si può usare un'immagine esterna al documento di Fireworks come immagine sorgente per un'immagine di scambio. Le immagini sorgente possono essere in formato GIF, GIF animato, JPEG o PNG. Il file esterno scelto come immagine sorgente sarà scambiato con la porzione obiettivo quando l'immagine di scambio viene innescata in un browser Web.

Il file deve avere la stessa larghezza e altezza della porzione con la quale viene scambiato. In caso contrario, il browser ridimensiona il file per adattarlo all'oggetto porzione. Il ridimensionamento del file ne potrebbe ridurre la qualità, specialmente nel caso delle GIF animate.

### Per scegliere un file di immagine esterno come sorgente per l'immagine di scambio:

- 1 Scegliere File immagine nella finestra di dialogo Scambia immagine, Sopra e premuto barra nav o Giù barra nav, poi fare clic sull'icona della cartella.

**Nota:** Se questa opzione non compare nella finestra di dialogo File immagine, scegliere Altre opzioni, quindi eseguire il passaggio 1.

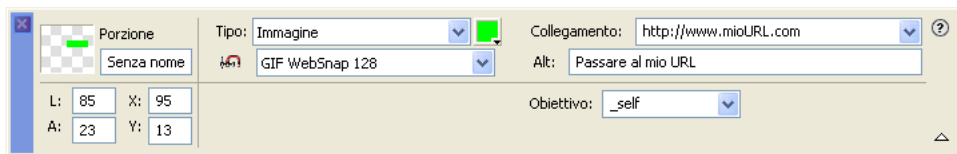
- 2 Individuare il file da utilizzare e fare clic su Apri.
- 3 All'occorrenza, deselezionare Precarica immagini (se il file esterno è una GIF animata).

La pre-memorizzazione nella cache può interrompere la visualizzazione delle GIF animate come stati di rollover. Per evitare questo problema, deselezionare la casella Precarica immagini quando si imposta il rollover.

**Nota:** Se si prevede di esportare il documento per utilizzarlo sul Web, accertarsi che il file di immagine esterno sia accessibile dall'HTML esportato di Fireworks. Fireworks crea percorsi relativi al documento per i file di immagine. Si raccomanda pertanto di collocare i file esterni all'interno del sito locale prima di utilizzarli come immagini di scambio in Fireworks. Quindi, una volta caricati i file sul Web, accertarsi che sia caricato anche il file di immagine esterno. Per ulteriori informazioni sul codice HTML di Fireworks, vedere ["Esportazione di HTML" a pagina 266](#).

## Preparazione delle porzioni per l'esportazione

Utilizzando la finestra di ispezione Proprietà è possibile rendere interattive le porzioni assegnando loro collegamenti e obiettivi. Si può anche specificare il testo alternativo da visualizzare nel browser durante il caricamento dell'immagine. Inoltre, è possibile scegliere un formato di esportazione per ottimizzare una porzione selezionata. Se la finestra di ispezione Proprietà è ridotta a icona, fare clic sulla freccia di espansione nella parte inferiore destra per visualizzare tutte le proprietà.



### *Proprietà della porzione nella finestra di ispezione Proprietà*

Utilizzando la finestra di ispezione Proprietà o del pannello Livelli, è possibile assegnare alle porzioni nomi univoci. Fireworks utilizza il nome specificato per denominare all'esportazione i file generati dalla suddivisione in porzioni. Se non si inserisce un nome di porzione nella finestra di ispezione Proprietà o nel pannello Livelli, Fireworks assegna automaticamente i nomi alle porzioni al momento dell'esportazione. Per modificare la convenzione di denominazione automatica utilizzata da Fireworks, intervenire dalla finestra di dialogo Impostazioni HTML.

Fireworks esporta un documento di Fireworks suddiviso in porzioni come file HTML e una serie di file grafici. È possibile definire le proprietà per il file HTML esportato utilizzando la finestra di dialogo Impostazioni HTML.

## Assegnazione degli URL

Un URL, acronimo di Uniform Resource Locator, è l'indirizzo di una pagina o un file specifico su Internet. L'assegnazione di un URL a una porzione permette all'utente di portarsi direttamente all'indirizzo indicato facendo clic sul punto attivo all'interno del proprio browser Web.

**Per assegnare un URL a una porzione selezionata:**

- Immettere l'URL nella casella di testo Collegamento della finestra di ispezione Proprietà.

**Suggerimento:** Se si intende riutilizzare lo stesso URL più volte, creare una libreria di URL nel pannello e quindi memorizzare l'URL nella libreria. Per ulteriori informazioni, vedere [“Operazioni con gli URL” a pagina 170](#).

## Immissione del testo alternativo

Il testo alternativo (alt) appare nel segnaposto dell'immagine mentre l'immagine stessa viene caricata dal Web o al posto di grafica che non è possibile scaricare. In alcune versioni più recenti di browser, esso appare anche in corrispondenza del puntatore come Descrizione comando.

L'inserimento di un testo alternativo breve e significativo assume un'importanza sempre maggiore nel Web design. Sempre più persone non vedenti utilizzano applicazioni di lettura delle schermate, che convertono il testo alternativo in una voce sintetizzata quando il puntatore del mouse passa sugli elementi grafici di una pagina Web.

**Per specificare il testo alternativo per una porzione o un punto attivo selezionati:**

- Digitare il testo alternativo nella casella di testo Alt della finestra di ispezione Proprietà.

## Assegnazione di un obiettivo

Per obiettivo si intende un frame di pagina Web alternativo o una finestra di browser Web nei quali viene aperto il documento collegato. È possibile specificare un obiettivo per la porzione selezionata nella finestra di ispezione Proprietà. Se la finestra di ispezione Proprietà è ridotta a icona, fare clic sulla freccia di espansione per visualizzare tutte le proprietà.

**Per specificare un obiettivo per la porzione o il punto attivo selezionati nella finestra di ispezione Proprietà:**

- Immettere il nome di un frame HTML nella casella di testo Obiettivo o scegliere un obiettivo riservato dal menu a comparsa Obiettivo.

**blank** carica i documenti collegati in una nuova finestra di browser senza nome.

**parent** carica il documento collegato nel set di frame o finestra principali del frame contenente il collegamento. Se il frame contenente il collegamento non è nidificato, il documento collegato viene caricato nella finestra di browser intera.

**self** carica il documento collegato nello stesso frame o nella stessa finestra del collegamento. Questo obiettivo è sottinteso, per cui in genere non occorre specificarlo.

**\_top** carica il documento collegato nella finestra del browser intera, eliminando così tutti i frame.

## Impostazioni di esportazione

Per ottimizzare una porzione, selezionare un'opzione dal menu a comparsa Impostazioni esportazione nella finestra di ispezione Proprietà. Per impostare rapidamente un formato di file e applicare diverse impostazioni specifiche per il formato, è possibile scegliere tra le impostazioni di esportazione standard. Per ulteriori informazioni sull'utilizzo e la personalizzazione di queste impostazioni, vedere [“Uso delle impostazioni di ottimizzazione” a pagina 245](#).

## Denominazione delle porzioni

La suddivisione in porzioni ritaglia l'immagine in varie parti. Fireworks esporta ogni parte di ogni fotogramma come file separato: per questo motivo, ad ogni file deve essere assegnato un nome.

Al momento dell'esportazione, Fireworks assegna un nome ad ogni file di porzione. Si può accettare la convenzione di denominazione predefinita, scegliere di modificarla oppure immettere nomi personalizzati per ogni porzione.

### Attribuzione di nomi personalizzati alle porzioni

Assegnando nomi specifici alle porzioni, sarà possibile identificare più facilmente tali file nella struttura dei file del sito Web. Ad esempio, se sulla barra di navigazione è presente un pulsante che consente di tornare alla home page, si può assegnare il nome *“home”* alla porzione

**Per inserire un nome di porzione personalizzato, eseguire una delle seguenti procedure:**

- Selezionare la porzione sull'area di lavoro, inserire un nome nella casella Nome oggetto nella finestra di ispezione Proprietà e premere Invio.
- Fare doppio clic sul nome della porzione nel livello Web, digitare il nuovo nome e premere Invio.

Non aggiungere un'estensione al nome base. Fireworks aggiunge infatti automaticamente le estensioni ai file delle porzioni al momento dell'esportazione.

### Attribuzione automatica del nome ai file porzione

Se non si inserisce un nome per la porzione nella finestra di ispezione Proprietà o nel pannello Livelli, Fireworks torna automaticamente all'assegnazione automatica dei nomi. Questa funzione assegna automaticamente un nome esclusivo a ogni file di porzione sulla base della convenzione di denominazione predefinita.

**Per assegnare automaticamente il nome a un file porzione:**

- All'esportazione dell'immagine suddivisa in porzioni, immettere un nome nel campo Nome file (Windows) o Nome (Macintosh) della finestra di dialogo Esporta. Non aggiungere un'estensione al file. Fireworks aggiunge infatti automaticamente le estensioni ai file delle porzioni al momento dell'esportazione.

## Modifica della convenzione predefinita di assegnazione automatica del nome

Per modificare la convenzione di assegnazione automatica del nome, intervenire dalla scheda Specifiche del documento nella finestra di dialogo Impostazioni HTML.

Fireworks consente di specificare le convenzioni di denominazione personalizzate utilizzando la vasta gamma di opzioni disponibili. È possibile creare una convenzione di denominazione che comprenda fino a sei elementi. Un elemento può essere formato da qualsiasi delle opzioni di denominazione automatica elencate di seguito.

Opzione	Descrizione
Nessuno	Nessun nome viene applicato all'elemento.
doc.nome	L'elemento assume il nome del documento.
"porzione"	È possibile inserire la parola "porzione" nella convenzione di denominazione.
Porzione n. (1,2,3...)	L'elemento viene etichettato in ordine numerico o alfabetico in base allo stile prescelto.
Porzione n. (01,02,03...)	
Porzione n. (a,b,c...)	
Porzione n. (a,b,c...)	
riga/colonna (r3_c2, r4_c7...)	Riga (r##) e Col (c##) designano le righe e le colonne della tabella che i browser Web utilizzano per ricostruire l'immagine suddivisa in porzioni. Queste informazioni possono essere utilizzate nella convenzione di denominazione.
Sottolineato	L'elemento utilizza questi caratteri, in genere come separatori tra gli altri elementi.
Punto	
Spazio	
Trattino	

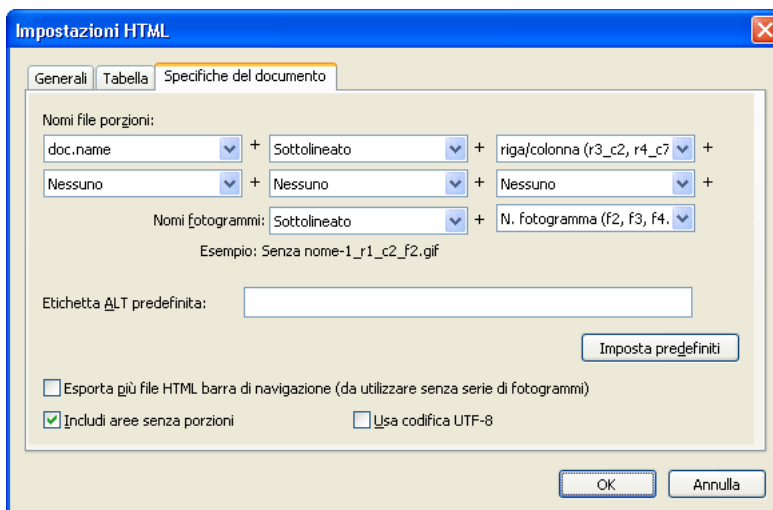
Ad esempio, se il nome del documento è `miodoc`, la convenzione di denominazione `doc.nome` + "porzione" + Porzione n. (A,B,C...) darà come risultato una porzione denominata `miodocporzioneA`. Nella maggior parte dei casi non è nemmeno richiesta una convenzione di denominazione che utilizzi tutti gli otto elementi.

Se la porzione è composta da più fotogramma, per impostazione predefinita Fireworks aggiungerà un numero a ognuno dei file. Ad esempio, se si inserisce il nome personalizzato "**home**" per un pulsante a tre stati, Fireworks assegnerà all'immagine dello stato Su il nome `home.gif`, all'immagine dello stato Sopra il nome `home_f2.gif` e all'immagine dello stato Giù il nome `home_f3.gif`. È possibile creare la propria convenzione di denominazione per le porzioni multifotogramma utilizzando la finestra di dialogo Impostazioni HTML.



### Per modificare la convenzione predefinita di assegnazione automatica del nome:

- 1 Scegliere File > Impostazioni HTML per aprire la finestra di dialogo Impostazioni HTML.
- 2 Fare clic sulla scheda Specifiche del documento.
- 3 Nella sezione Nomi file, creare la nuova convenzione di denominazione selezionando le opzioni dagli elenchi.



- 4 (Opzionale) Fare clic su Imposta predefiniti per impostare queste informazioni come predefinite per tutti i nuovi documenti di Fireworks.

**Nota:** Fare attenzione a quando si sceglie Nessuno come opzione di menu per l'assegnazione automatica dei nomi alle porzioni. Se si sceglie infatti questa opzione per i primi tre menu, Fireworks esporta i file delle porzioni che si sovrascrivono reciprocamente, producendo un singolo elemento grafico esportato e una tabella che visualizza tale elemento in ogni cella.

## Definizione delle modalità di esportazione delle tabelle HTML

La suddivisione in porzioni definisce l'aspetto che avrà la struttura della tabella HTML al momento dell'esportazione del documento di Fireworks per l'uso sul Web.

Quando si esporta in HTML un documento di Fireworks suddiviso in porzioni, esso viene riassembleto utilizzando una tabella HTML. Ogni elemento suddiviso in porzioni dal documento di Fireworks risiede in una cella della tabella. Una volta esportata, la porzione di Fireworks si traduce in una cella di tabella HTML.

È possibile specificare le modalità di ricostruzione della tabella di Fireworks nel browser. Tra le altre opzioni, è possibile scegliere se utilizzare gli spaziatori o le tabelle nidificate per l'esportazione in HTML:

- Gli spaziatori sono immagini utilizzate per spaziare le celle di una tabella in modo da ottenere un allineamento appropriato nella visualizzazione all'interno di un browser.
- Una tabella nidificata è una tabella racchiusa in un'altra tabella. Le tabelle nidificate non utilizzano spaziatori. Potrebbero richiedere tempi maggiori di caricamento nei browser, ma vista l'assenza di spaziatori, sarà più semplice modificarne il codice HTML.

Per ulteriori informazioni sul codice HTML, vedere [“Esportazione di HTML”](#) a pagina 266.

### Per definire il modo in cui Fireworks esporta le tabelle HTML:

- 1 Scegliere File > Impostazioni HTML, oppure fare clic sul pulsante Opzioni nella finestra di dialogo Esporta.
- 2 Fare clic sulla scheda Tabella.
- 3 Scegliere un'opzione di spaziatura dal menu a comparsa Spazio con:

**Tabelle nidificate - Nessuno spaziatore** crea una tabella nidificata senza spaziatori.

**Tabella singola - Nessuno spaziatore** crea una tabella singola senza spaziatori. Con questa opzione è possibile che le tabelle siano talvolta visualizzate in modo errato.

**Spaziatore trasparente da 1 pixel** utilizza come spaziatore un GIF trasparente di 1 pixel per 1 pixel, ridimensionato come necessario nel file HTML. Ciò genera una riga di altezza pari a 1 pixel nella parte superiore della tabella e una colonna di larghezza pari a 1 pixel sul lato destro.

- 4 Scegliere un colore della cella per le porzioni HTML:
  - Selezionare Usa Colore area di lavoro per assegnare alle celle lo stesso colore di sfondo dell'area di lavoro del documento.
  - Deselezionare Usa Colore area di lavoro per scegliere un colore dalla finestra a comparsa dei colori.

**Nota:** Se si sceglie un colore dalla finestra a comparsa dei colori, questo sarà applicato solo alle porzioni HTML; le porzioni di immagine continuano a usare il colore dell'area di lavoro.

- 5 Dal menu a comparsa Contenuto, scegliere cosa collocare nelle celle vuote:

**Nessuno** fa sì che le celle vuote rimangano tali.

**Immagine spaziatore** colloca una piccola immagine trasparente, spacer.gif, nelle celle vuote.

**Spazio unificatore** colloca un tag HTML spazio nelle celle vuote. La cella appare vuota.

**Nota:** Le celle vuote sono presenti solo se l'opzione Includi aree senza porzioni è deselezionata nella finestra di dialogo Esporta.

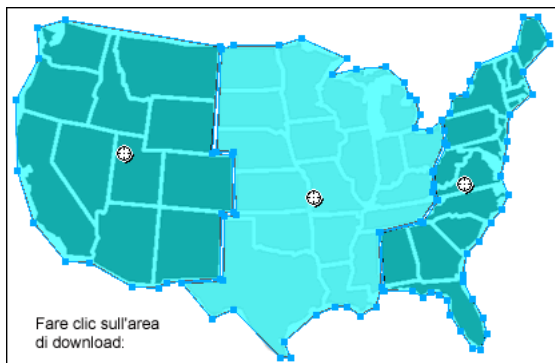
- 6 Fare clic su OK.

Per ulteriori informazioni sulla specifica delle opzioni di esportazione HTML, vedere [“Impostazione delle opzioni di esportazione HTML” a pagina 274](#).

**Nota:** È consentito specificare delle impostazioni di esportazione tabelle esclusive per gli oggetti suddivisi in porzioni di ciascun documento. Oppure è possibile utilizzare il pulsante Imposta predefiniti della finestra di dialogo Impostazioni HTML per applicare i valori predefiniti a tutti i nuovi documenti.

## Operazioni con i punti attivi e le mappe immagine

I Web designer possono utilizzare i punti attivi per creare parti più piccole da un elemento grafico interattivo di maggiori dimensioni, collegando aree della grafica Web a un URL. Per creare una mappa immagine in Fireworks, occorre esportare l'HTML da un documento che contiene punti attivi.



*Mappa immagine con punti attivi*

I punti attivi e le mappe immagine fanno spesso un uso meno intensivo delle risorse rispetto agli elementi grafici suddivisi in porzioni. La suddivisione in porzioni richiede un uso più intensivo delle risorse per i browser Web a causa del codice HTML aggiuntivo che devono scaricare e della potenza di elaborazione richiesta per riassemblare gli elementi grafici in porzione.

**Nota:** È possibile creare una mappa immagine suddivisa in porzioni. In genere l'esportazione di una mappa immagine suddivisa in porzioni genera diversi file grafici. Per ulteriori informazioni sulla suddivisione in porzioni, vedere [“Creazione di oggetti porzione” a pagina 176](#).

I punti attivi rappresentano la soluzione ideale per collegare le aree di un'immagine ad altre pagine Web, ma tali aree non sono necessarie per evidenziare o produrre effetti rollover in risposta al movimento o alle azioni del mouse. I punti attivi e le mappe immagine sono ideali anche quando l'elemento grafico su cui si sono collocati i punti attivi è esportabile al meglio come file grafico singolo. In altre parole, l'esportazione ottimale dell'intero elemento grafico si ottiene utilizzando le stesse impostazioni di formato file e ottimizzazione.

### Creazione di punti attivi

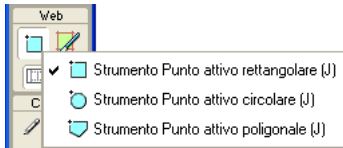
Dopo aver identificato le aree dell'elemento grafico sorgente adatte alla funzione di punti chiave per la navigazione, è possibile creare i punti attivi desiderati e assegnarvi collegamenti URL, menu a comparsa, messaggi della barra di stato e testo alternativo. Sono disponibili due diverse modalità per creare i punti attivi:

- Disegnare il punto attivo attorno all'area prescelta dell'elemento grafico utilizzando lo strumento Punto attivo rettangolare, Punto attivo circolare o Punto attivo poligonale (per le forme irregolari).
- Selezionare un oggetto e inserirvi il punto attivo.

Il punto attivo non deve essere necessariamente un rettangolo o un cerchio. È consentito infatti creare dei punti attivi poligonali formati da molti punti. Questo sistema offre ottimi risultati quando si lavora con immagini complesse.

### Per creare un punto attivo di forma rettangolare o circolare:

- 1 Scegliere lo strumento Punto attivo rettangolare o Punto attivo circolare dalla sezione Web del pannello Strumenti.



- 2 Trascinare lo strumento Punto attivo per tracciare un punto attivo su un'area dell'elemento grafico. Tenere premuto il tasto Alt (Windows) od Opzione (Macintosh) per disegnare da un punto centrale.

**Nota:** È possibile regolare la posizione di un punto attivo durante l'operazione di trascinamento per disegnarlo. Mentre si tiene premuto il pulsante del mouse, tenere premuta la barra spaziatrice della tastiera, quindi trascinare la porzione in un'altra posizione sull'area di lavoro. Rilasciare la barra spaziatrice per continuare a disegnare il punto attivo.

### Per creare un punto attivo di forma irregolare:



- 1 Scegliere lo strumento Punto attivo poligonale.
- 2 Fare clic per disegnare i punti vettoriali, come se si disegnassero dei segmenti dritti con lo strumento Penna. L'area del punto attivo viene definita dal riempimento, indipendentemente dal fatto che il tracciato sia aperto o chiuso.

### Per creare un punto attivo comprendente uno o più oggetti selezionati:

- 1 Scegliere Modifica > Inserisci > Punto attivo.

Se si sono selezionati più oggetti, comparirà un messaggio che richiede se creare un unico punto attivo rettangolare che racchiuda tutti gli oggetti o più punti attivi, uno per ciascun oggetto.

- 2 Fare clic su Una o Più di una. Il livello Web visualizza i nuovi punti attivi o i punti attivi disponibili.

## Modifica dei punti attivi

I punti attivi sono oggetti Web e, come molti altri oggetti, possono essere modificati utilizzando gli strumenti Puntatore, Sottoselezione e Trasformazione. Per ulteriori informazioni sull'uso di questi strumenti per modificare un oggetto Web, vedere [“Uso degli strumenti per modificare gli oggetti porzione” a pagina 181](#).

È inoltre possibile modificare la posizione e le dimensioni di un punto attivo numericamente utilizzando la finestra di ispezione Proprietà o il pannello Info. Per ulteriori informazioni sulla modifica delle dimensioni di un oggetto per via numerica, vedere [“Trasformazione numerica degli oggetti” a pagina 23](#). Per ulteriori informazioni sulla modifica della posizione di un oggetto per via numerica, vedere [“Modifica di oggetti selezionati” a pagina 19](#).

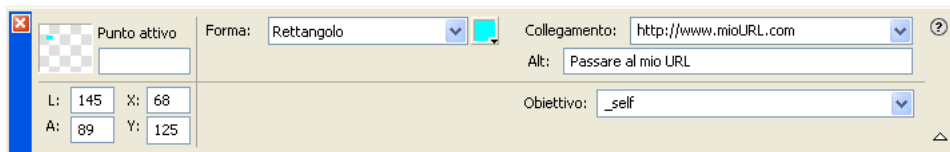
È inoltre possibile modificare la forma di un punto attivo utilizzando la finestra di ispezione Proprietà.

### Per convertire un punto attivo selezionato in un punto attivo rettangolare, circolare o poligonale:

- Scegliere Rettangolo, Cerchio o Poligono dal menu a comparsa Forma punto attivo della finestra di ispezione Proprietà.

## Preparazione dei punti attivi per l'esportazione

La finestra di ispezione Proprietà permette di assegnare URL, testo alternativo, obiettivi e nomi personalizzati ai punti attivi. Se la finestra di ispezione Proprietà è ridotta a icona, fare clic sulla freccia di espansione nella parte inferiore destra per visualizzare tutte le proprietà.



Per assegnare le proprietà dei punti attivi, procedere nel modo previsto per l'assegnazione delle proprietà delle porzioni. Per ulteriori informazioni sull'uso della finestra di ispezione Proprietà per l'assegnazione di URL, testo alternativo, fotogrammi obiettivo e nomi personalizzati, vedere [“Preparazione delle porzioni per l'esportazione” a pagina 189](#).

## Creazione di mappe immagine

Una volta inseriti diversi punti attivi sull'elemento grafico desiderato, è necessario esportarlo come mappa immagine, in modo che possa funzionare in un browser Web. L'esportazione di una mappa immagine genera gli elementi grafici e il file HTML contenente le informazioni di mappa relative ai punti attivi e ai corrispondenti collegamenti URL.

**Nota:** All'esportazione, Fireworks produce solo mappe immagine client-side.

In alternativa all'esportazione, è possibile copiare la mappa immagine negli Appunti e incollarla in Dreamweaver o in un altro editor HTML.

### Per esportare una mappa immagine o copiarla negli Appunti:

- 1 Ottimizzare l'elemento grafico da preparare per l'esportazione.  
Per ulteriori informazioni, vedere [“Ottimizzazione” a pagina 240](#).
- 2 Scegliere File > Esporta.
- 3 Se si esporta l'immagine (piuttosto che copiarla negli Appunti), portarsi nella cartella in cui collocare il file HTML e assegnare un nome al file.  
Se è già stata realizzata una struttura di file locale per il sito Web prescelto è possibile salvare l'elemento grafico nella cartella appropriata del sito.
- 4 Scegliere HTML e immagini dal menu a comparsa Salva come tipo.
- 5 Scegliere un'opzione dal menu a comparsa HTML:

**Esporta file HTML** genera il file HTML richiesto e i corrispondenti file grafici, che si potranno importare in seguito in Dreamweaver o in un altro editor HTML.

**Copia negli Appunti** copia tutto l'HTML necessario, compresa una tabella, se il documento è suddiviso in porzioni, negli Appunti, in modo che possa essere successivamente incollato in Dreamweaver o in un altro editor di HTML.

- 6 Per Porzioni, scegliere Nessuna solo se il documento non contiene porzioni.
- 7 All'occorrenza, selezionare la casella Inserisci immagine nella sottocartella e portarsi nella cartella appropriata.

**Nota:** Se si sceglie Copia negli Appunti, questo passaggio non è necessario, dunque l'opzione è disattivata.

8 Fare clic su Salva per chiudere la finestra di dialogo Esporta.

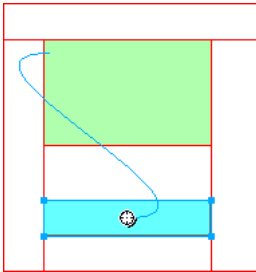
**Suggerimento:** Al momento dell'esportazione dei file, Fireworks può utilizzare i commenti HTML per identificare chiaramente l'inizio e il termine del codice per le mappe immagine e altre caratteristiche Web create in Fireworks. Per impostazione predefinita, i commenti HTML non sono inclusi nel codice. Per includerli, scegliere Includi commenti HTML nella scheda Generali della finestra di dialogo Impostazioni HTML.

Per ulteriori informazioni sul posizionamento del contenuto esportato di Fireworks in Dreamweaver o altri editor HTML, vedere “Working with Macromedia Dreamweaver” (Operazioni con Macromedia Dreamweaver) nella sezione dedicata alle operazioni con altre applicazioni del centro di supporto Fireworks, all'indirizzo [www.macromedia.com/it/support/](http://www.macromedia.com/it/support/).

## Creazione di rollover con punti attivi

Utilizzando il metodo di creazione dell'interattività con rollover trascina e rilascia, è possibile collegare facilmente un effetto rollover a un punto attivo se l'area obiettivo è definita da una porzione. Gli effetti rollover sono applicati ai punti attivi nello stesso modo in cui avviene per le porzioni. Per ulteriori informazioni, vedere “[Aggiunta di interattività semplice alle porzioni](#)” a pagina 182.

**Nota:** Un punto attivo può attivare solo un rollover disgiunto. Non può essere l'obiettivo di un rollover proveniente da un altro punto attivo o porzione.

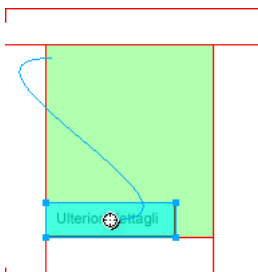


Una volta creato un rollover disgiunto con un punto attivo, la linea di collegamento blu rimane visibile mentre il punto attivo è selezionato.

## Uso dei punti attivi sulle porzioni

È possibile collocare un punto attivo sopra a una porzione per innescare un'azione o un comportamento. Ad esempio, si può eseguire questa operazione se si dispone di un elemento grafico di grandi dimensioni e si desidera che solo una piccola parte di esso funga da innesco per l'azione.

Ad esempio, può essere disponibile un elemento grafico di grandi dimensioni contenente del testo e si vuole che sia solo il testo a innescare l'azione o un comportamento, come l'effetto rollover. In questo caso si può collocare una porzione sull'elemento grafico, poi posizionare un punto attivo sul testo. Se si passa il cursore solo sul testo, si attiva l'effetto rollover, ma l'intero elemento grafico sotto la porzione viene scambiata quando si verifica l'effetto rollover. Evitare di creare punti attivi che si sovrappongono a più di una porzione, perché potrebbero prodursi comportamenti imprevedibili.



**Per creare un elemento di innesco per un effetto rollover utilizzando un punto attivo su una porzione:**

- 1 Inserire una porzione sull'immagine da scambiare.
- 2 Nel pannello Fotogrammi, creare un nuovo fotogramma e inserire l'immagine da utilizzare come immagine di scambio. Accertarsi di collocarla sotto alla porzione inserita al passaggio 1.
- 3 Trascinare dal punto attivo alla porzione contenente l'immagine da scambiare.  
Comparirà la finestra di dialogo Scambia immagine.
- 4 Scegliere il fotogramma che contiene l'immagine del rollover dall'elenco Immagine di scambio da, quindi fare clic su OK.





# CAPITOLO 10

## Creazione di pulsanti e menu a comparsa

Macromedia Fireworks MX 2004 consente anche agli utenti più inesperti di creare una vasta gamma di pulsanti e menu a comparsa JavaScript.

L'innovativo Editor di pulsanti di Fireworks gestisce l'intero processo di creazione dei pulsanti, automatizzando molte delle relative operazioni. Il risultato prodotto è un comodo simbolo di pulsante. Dopo aver creato un simbolo pulsante, è possibile generare facilmente istanze del simbolo per creare una barra di navigazione, o barra nav.

Inoltre, Fireworks dispone di un Editor di menu a comparsa, che permette di creare rapidamente e facilmente menu a comparsa orizzontali o verticali. La scheda Avanzate dell'Editor offre il controllo creativo sulla spaziatura e sulla spaziatura interna delle celle, sul rientro del testo, sui margini della cella e su altre proprietà.

All'esportazione dei pulsanti o dei menu a comparsa, Fireworks genera automaticamente il codice JavaScript necessario per visualizzarli in un browser Web. Grazie a Macromedia Dreamweaver è inoltre possibile inserire con facilità il codice JavaScript e HTML proveniente da Fireworks nelle proprie pagine Web. Inoltre, il codice può anche essere tagliato e incollato in qualsiasi file HTML.

### Creazione di simboli pulsante

I pulsanti sono elementi di navigazione per le pagine Web. I pulsanti creati nell'editor di pulsanti hanno le seguenti caratteristiche:

- Quasi tutti gli oggetti grafici o di testo possono essere trasformati in pulsanti.
- È possibile creare un pulsante completamente nuovo oppure convertire un oggetto preesistente, o ancora importare pulsanti già preimpostati.
- Il pulsante è un tipo speciale di simbolo. Le sue istanze possono essere trascinate direttamente dalla libreria di simboli al documento.

Questo permette di modificare l'aspetto grafico di un singolo pulsante e aggiornare automaticamente l'aspetto di tutte le istanze del pulsante in una barra di navigazione. Per ulteriori informazioni sui simboli, vedere ["Uso dei simboli" a pagina 165](#).

- È possibile modificare il testo, l'URL e la destinazione di una istanza pulsante senza influenzare altre istanze dello stesso pulsante e senza interrompere la relazione simbolo-istanza.
- Un'istanza pulsante è incapsulata. Quando si trascina l'istanza pulsante all'interno del documento, Fireworks sposta tutti i componenti e gli stati associati ad essa, rendendo superflua la modifica di più fotogrammi.

- I pulsanti possono essere modificati con la massima facilità. Fare doppio clic sull'istanza nell'area di lavoro per modificarla direttamente nell'Editor di pulsanti o nella finestra di ispezione Proprietà.
- Come qualsiasi altro simbolo, i pulsanti creati con l'Editor di pulsanti dispongono di un punto di registrazione. Il punto di registrazione è un punto centrale che permette di allineare il testo e i diversi stati del pulsante mentre ci si trova all'interno dell'Editor.

## Informazioni sugli stati dei pulsanti

Un pulsante può avere sino a quattro stati diversi. Ognuno di essi rappresenta l'aspetto che assume il pulsante in risposta a un evento del mouse:

**Lo stato Su** corrisponde all'aspetto predefinito o "a riposo" del pulsante, quando il puntatore è lontano da esso.

**Lo stato Sopra** corrisponde all'aspetto che ha il pulsante quando il puntatore viene portato su di esso. Questo stato avverte gli utenti che facendo clic con il mouse sul pulsante si produrrà un'azione.

**Lo stato Giù** rappresenta il pulsante una volta che vi viene fatto clic sopra. Spesso viene usata un'immagine concava del pulsante per indicare che è stato premuto. Questo stato del pulsante di solito rappresenta la pagina Web corrente nelle barre di navigazione multipulsante.

**Lo stato Sopra e premuto** corrisponde all'aspetto del pulsante quando l'utente porta il puntatore del mouse su un pulsante che si trova nello stato Giù. Questo stato del pulsante di solito viene utilizzato per mostrare che il puntatore è sopra al pulsante della pagina Web corrente nelle barre di navigazione multipulsante.

L'Editor di pulsanti consente di creare tutti questi differenti stati del pulsante, oltre a un'area per l'attivazione dell'azione del pulsante.

## Uso dell'Editor di pulsanti

L'Editor di pulsanti è l'area di Fireworks che permette di creare e modificare i simboli pulsante in JavaScript. Le schede lungo la parte superiore dell'Editor di pulsanti corrispondono ai quattro stati del pulsante e all'area attiva. I suggerimenti forniti per ogni opzione dalla guida dell'Editor di pulsanti agevolano le decisioni relative all'impostazione dei quattro stati del pulsante.

## Creazione di un semplice pulsante a due stati

Con l'Editor di pulsanti, è possibile creare pulsanti personalizzati tracciando forme, importando immagini grafiche o trascinando oggetti dalla finestra del documento. L'Editor di pulsanti quindi guida l'utente nelle varie fasi necessarie a controllare il comportamento del pulsante.

### Per creare uno stato Su:

- 1 Scegliere Modifica > Inserisci > Nuovo pulsante per aprire l'Editor di pulsanti.  
L'Editor di pulsanti si aprirà sulla scheda dello stato Su.
- 2 Importazione o creazione di un elemento grafico con stato Su:
  - Trascinare e rilasciare o importare l'elemento grafico che compare come stato Su del pulsante nell'area di lavoro dell'Editor di pulsanti.
  - Usare gli strumenti di disegno per creare un elemento grafico o utilizzare lo strumento Testo per creare un pulsante dal testo.

- Fare clic su Importa un pulsante e selezionare un pulsante modificabile pronto all'uso dalla libreria Importa pulsanti. Se si sceglie questa opzione, non occorre preoccuparsi della creazione degli stati rimanenti per il pulsante. Ciascuno degli stati del pulsante verrà automaticamente riempito con gli elementi grafici e il testo più appropriati.
- 3 Se lo si desidera, scegliere lo strumento Testo e creare testo per il pulsante.

**Per creare uno stato Sopra:**

- 1 Con l'Editor di pulsanti aperto, fare clic sulla scheda Sopra.
- 2 Eseguire una delle seguenti procedure per creare lo stato Sopra del pulsante:
  - Fare clic su Copia grafico Su per incollare una copia del pulsante dello stato Su nella finestra Sopra e quindi modificarlo per variarne l'aspetto o il testo.
  - Trascinare e rilasciare, importare o disegnare un elemento grafico.

## Creazione di un pulsante a tre o quattro stati

Quando si crea un pulsante, oltre agli stati Su e Sopra, è possibile aggiungere uno stato Giù e uno stato Sopra e premuto. Questi stati forniscono indicazioni visive aggiuntive agli utenti delle pagine Web.

Si possono creare barre nav con pulsanti a due o a tre stati, ma solo quelli con tutti e quattro gli stati vengono considerati pulsanti della barra di navigazione a tutti gli effetti. Fireworks dispone di diversi comportamenti della barra che fanno agire i pulsanti come se fossero correlati tra loro. Per esempio, è possibile creare pulsanti della barra che agiscono come i pulsanti di una vecchia autoradio: quando si fa clic su un pulsante, questo rimane abbassato sino a che si fa clic su un altro pulsante.

Sebbene i pulsanti a quattro stati non siano obbligatori per la creazione di una barra di navigazione, il loro utilizzo consente di sfruttare i comportamenti della barra nav forniti da Fireworks.

Per dettagli sulla creazione degli stati Su e Sopra di un pulsante, vedere [“Creazione di un semplice pulsante a due stati” a pagina 202](#).

**Per creare uno stato Giù:**

- 1 Con un pulsante a due stati aperto nell'Editor di pulsanti, fare clic sulla scheda Giù.
- 2 Eseguire una delle seguenti procedure per creare lo stato Giù del pulsante:
  - Fare clic su Copia grafico Sopra per incollare una copia del pulsante dello stato Su nella finestra Giù e quindi modificarla per variarne l'aspetto.
  - Trascinare e rilasciare, importare o disegnare un elemento grafico.

**Nota:** Quando si inserisce o si crea un elemento grafico per lo stato Giù, l'opzione Includi stato Giù barra nav viene selezionata automaticamente. Questo stato del pulsante è riservato ai pulsanti che non fanno parte delle barre di navigazione.

**Per creare uno stato Sopra e premuto:**

- 1 Con un pulsante a tre stati aperto nell'Editor di pulsanti, fare clic sulla scheda Sopra e premuto.
- 2 Eseguire una delle seguenti procedure per creare lo stato Sopra e premuto del pulsante:
  - Fare clic su Copia grafico Giù per incollare una copia dell'elemento grafico dello stato Giù nella finestra Sopra e premuto, quindi modificarlo per variarne l'aspetto.
  - Trascinare e rilasciare, importare o disegnare un elemento grafico.





**Nota:** Quando si inserisce o si crea un elemento grafico per lo stato Sopra e premuto, l'opzione Includi stato Sopra e premuto barra nav viene scelta automaticamente. Questo stato del pulsante è riservato ai pulsanti che non fanno parte delle barre di navigazione.

## Uso degli effetti smusso per disegnare gli stati dei pulsanti

Mentre si creano elementi grafici per ogni stato del pulsante, è possibile applicare effetti dal vivo preimpostati per creare un aspetto comune per ciascuno stato. Ad esempio, se si sta realizzando un pulsante a quattro stati, si può applicare l'effetto Sollevato all'elemento grafico dello stato Su, l'effetto Evidenziato all'elemento grafico dello stato Giù e così via.

### Per applicare effetti dal vivo preimpostati a un simbolo del pulsante:

- 1 Con il simbolo del pulsante desiderato aperto nell'Editor di pulsanti, selezionare l'elemento grafico al quale aggiungere un effetto dal vivo.
- 2 Fare clic sul pulsante Aggiungi effetti nella finestra di ispezione Proprietà.
- 3 Nel menu a comparsa, eseguire una delle seguenti procedure:
  - Scegliere Smusso e Rilievo > Smusso interno.
  - Scegliere Smusso e Rilievo > Smusso esterno.
- 4 Nella finestra a comparsa che appare, scegliere un effetto Preimpostazione pulsante. Tali effetti sono descritti di seguito.

Effetto Preimpostazione pulsante	Descrizione
Sollevato 	Lo smusso appare più in alto rispetto agli oggetti sottostanti.
Evidenziato 	Il colore del pulsante risulta schiarito.
Concentrico 	Lo smusso appare più in basso rispetto agli oggetti sottostanti.
Inverso 	Lo smusso sembra affondare negli oggetti sottostanti e il colore del pulsante risulta più chiaro.

- 5 Ripetere i passaggi da 1 a 4 per gli stati rimanenti del pulsante, assegnando a ogni stato un diverso effetto Preimpostazione pulsante.

## Conversione in pulsanti dei rollover di Fireworks

Si possono creare i pulsanti a partire dai rollover creati in precedenti versioni di Fireworks. I componenti saranno convertiti in un pulsante, mentre il nuovo pulsante sarà collocato nella libreria.

Per ulteriori informazioni sui rollover, vedere [“Applicazione di interattività alle porzioni” a pagina 182](#).

### Per convertire in pulsante un rollover di Fireworks:

- 1 Eliminare la porzione o punto attivo che coprono le immagini del rollover.
- 2 Scegliere Mostra tutti i fotogrammi dal menu a comparsa Tecnica Onion skin del pannello Fotogrammi.
- 3 Selezionare tutti gli oggetti da includere nel pulsante.

**Suggerimento:** Utilizzare lo strumento Seleziona dietro per selezionare un oggetto nascosto o oscurato da altri oggetti. Per ulteriori informazioni, vedere [“Uso dello strumento Seleziona dietro” a pagina 9](#).

- 4 Scegliere Elabora > Simbolo > Converti in simbolo.  
Si apre la finestra di dialogo Proprietà simbolo.
- 5 Inserire un nome per il simbolo nella casella di testo Nome.
- 6 Scegliere il tipo di simbolo per il pulsante.
- 7 Fare clic su OK.

Il nuovo pulsante viene aggiunto alla libreria.

**Suggerimento:** Inoltre è possibile convertire le animazioni da quattro fotogrammi in pulsanti. Selezionare semplicemente tutti e quattro gli oggetti e ciascuno viene collocato nel suo personale stato del pulsante.

## Inserimento di pulsanti in un documento

È possibile inserire istanze di simboli del pulsante in un documento dal pannello Libreria.

### Per collocare istanze di un simbolo del pulsante in un documento:

- 1 Aprire il pannello Libreria.
- 2 Trascinare il simbolo del pulsante nel documento.

### Per collocare istanze aggiuntive di un simbolo del pulsante in un documento, eseguire una delle seguenti procedure:

- Selezionare un'istanza, quindi scegliere Modifica > Clona per collocare un'altra istanza direttamente di fronte all'istanza selezionata. La nuova istanza diventa l'oggetto selezionato.  
**Suggerimento:** La clonazione delle istanze del pulsante è pratica quando si crea una barra di navigazione allineata, poiché è possibile spostare i cloni in una direzione con i tasti freccia pur mantenendo l'allineamento con l'altra coordinata di posizione.
- Trascinare un'altra istanza del pulsante dal pannello Libreria al documento.
- Trascinare un'istanza sull'area di lavoro tenendo premuto Alt (Windows) oppure Opzione (Macintosh) per creare un'altra istanza del pulsante.
- Copiare un'istanza e quindi incollare istanze aggiuntive.

## Importazione di simboli del pulsante

I simboli del pulsante nel pannello Libreria sono specifici per il documento. Se il pannello Libreria contiene un documento aperto contenente dei simboli e successivamente si crea un nuovo documento, il pannello Libreria del nuovo documento sarà vuoto. Tuttavia, esistono diversi metodi per importare i simboli del pulsante nel pannello Libreria di un documento, sia da una libreria che da un altro documento di Fireworks.

**Per importare simboli del pulsante nel pannello Libreria del documento, eseguire una delle seguenti procedure:**

- Trascinare e rilasciare nel documento un'istanza del pulsante proveniente da un altro documento di Fireworks.
- Tagliare e incollare nel documento un'istanza di un pulsante proveniente da un altro documento di Fireworks.
- Importare simboli del pulsante da un file PNG di Fireworks.
- Esportare simboli del pulsante da un altro documento di Fireworks in un file di libreria PNG, e quindi importarli dal file libreria di PNG al documento.
- Scegliere **Modifica > Librerie** e importare i simboli del pulsante dalle librerie del sottomenu al pannello Libreria del documento. Queste librerie contengono un'ampia varietà di simboli predefiniti di pulsante preparati da Macromedia.

L'importazione ed esportazione dei simboli del pulsante sono analoghe a quelle per i simboli grafici e di animazione. Per ulteriori informazioni, vedere [“Importazione di simboli” a pagina 168](#) e [“Esportazione di simboli” a pagina 169](#).

## Modifica dei simboli del pulsante

I simboli del pulsante di Fireworks sono un tipo speciale di simboli, caratterizzati da due tipi di proprietà: alcune cambiano in tutte le istanze quando si modifica un'istanza del simbolo, altre che influenzano solo l'istanza corrente.

I simboli del pulsante di Fireworks permettono di sfruttare la praticità dei simboli, consentendo tuttavia di modificare alcune proprietà di un'istanza del pulsante, quali il testo, senza incidere sulle altre istanze.

### Modifica delle proprietà a livello di simbolo

I simboli del pulsante possono essere modificati dall'Editor di pulsanti. Le proprietà dell'istanza che possono essere modificate sono quelle che normalmente si ritrovano in tutti i pulsanti di una barra di navigazione.

- Modifiche all'aspetto grafico, quali il colore e il tipo del tratto, il colore e il tipo del riempimento, la forma del tracciato e le immagini
- Effetti dal vivo, opacità o modalità fusione applicate ai singoli oggetti all'interno del simbolo del pulsante
- Dimensioni e posizione dell'area attiva
- Comportamento del pulsante principale
- Impostazioni di ottimizzazione ed esportazione
- Collegamento URL (disponibile anche come proprietà a livello di istanza)
- Fotogramma obiettivo (disponibile anche come proprietà a livello di istanza)

### Per modificare le proprietà del pulsante a livello di simbolo:

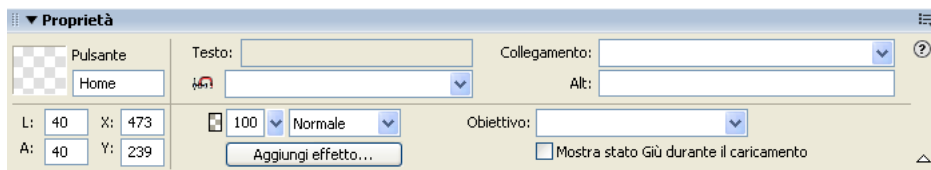
- 1 Eseguire una delle seguenti procedure per aprire il pulsante nell'Editor di pulsanti:
  - Fare doppio clic sull'istanza del pulsante nello spazio di lavoro.
  - Nel pannello Libreria, fare doppio clic sull'anteprima del pulsante o sull'icona del simbolo accanto al simbolo del pulsante.
- 2 Apportare modifiche alle caratteristiche grafiche del pulsante e fare clic su Fine.  
Le modifiche vengono applicate a tutte le istanze del simbolo del pulsante.

### Modifica delle proprietà a livello di istanza

Le proprietà a livello di istanza vengono modificate nella finestra di ispezione Proprietà quando si seleziona un'istanza singola. È possibile modificare queste proprietà per un'istanza senza incidere sul simbolo associato né sulle altre istanze del simbolo. Generalmente queste proprietà sono diverse da pulsante a pulsante in una serie di pulsanti:

- Il nome dell'oggetto di un'istanza, che compare nel pannello Livelli e viene usato per la definizione del nome all'esportazione delle porzioni per l'istanza del pulsante
- Gli effetti dal vivo, l'opacità, o la modalità fusione applicata ai singoli oggetti all'interno del simbolo del pulsante
- I caratteri di testo e gli attributi di formattazione, quali tipo di carattere, dimensioni, orientamento e colore
- Il collegamento URL (ha la priorità sugli URL esistenti in una proprietà a livello di simbolo)
- La descrizione dell'immagine alternativa (alt)
- Il fotogramma obiettivo (ha la priorità sui fotogrammi obiettivo esistenti in una proprietà a livello di simbolo)
- I comportamenti aggiuntivi assegnati a un'istanza utilizzando il pannello Comportamenti
- L'opzione Mostra stato Giù durante il caricamento nella finestra di ispezione Proprietà per le istanze in una barra di navigazione

**Nota:** In Fireworks MX 2004, non occorre scegliere l'opzione Mostra stato Giù durante il caricamento per ogni istanza di pulsante di una barra di navigazione. La sezione Specifiche del documento della finestra di dialogo Impostazioni HTML contiene un'opzione chiamata Esporta file multipli che, se scelta prima dell'esportazione di una barra di navigazione, fa sì che Fireworks MX 2004 esporti ogni pagina HTML con lo stato Giù del pulsante corrispondente. Per ulteriori informazioni, vedere ["Impostazione delle opzioni di esportazione HTML" a pagina 274](#).



### Per modificare le proprietà a livello di istanza di un singolo simbolo del pulsante:

- 1 Selezionare l'istanza del pulsante nello spazio di lavoro.
- 2 Definire le proprietà nella finestra di ispezione Proprietà.

## Impostazione del proprietà del pulsante interattivo

Con Fireworks, è possibile controllare gli elementi interattivi di un pulsante, inclusa l'area attiva, l'URL, l'obiettivo e la descrizione dell'immagine alternativa (alt).

### Modifica dell'area attiva di un simbolo del pulsante

L'area attiva di un simbolo del pulsante innesca l'interattività quando l'utente passa il puntatore del mouse su di essa o vi fa clic sopra in un browser Web. L'area attiva di un pulsante è una proprietà a livello di simbolo ed è esclusiva dei simboli del pulsante.

Alla creazione di un simbolo di pulsante, Fireworks genera automaticamente una porzione speciale grande a sufficienza per racchiudere tutti gli stati di un pulsante. È possibile modificare la porzione di un pulsante solo nella scheda Area attiva dell'Editor di pulsanti. Ogni pulsante può avere una sola porzione. Se si disegna una porzione con uno degli strumenti appositi nell'area attiva, la porzione precedente viene sostituita da quella appena disegnata. Si possono tracciare oggetti punto attivo nella scheda Area attiva, ma questi punti attivi sono modificabili solo nell'Editor di pulsanti.

**Nota:** Gli oggetti Web che definiscono l'area attiva di un simbolo del pulsante compaiono nel documento quando le porzioni e i punti attivi non sono nascosti; tuttavia, non essendo elencati nel pannello Livelli, gli oggetti Web del pulsante non possono essere modificati nello spazio di lavoro.

#### Per modificare una porzione o un punto attivo nell'area attiva del simbolo di un pulsante:

- 1 Eseguire una delle seguenti procedure per aprire il simbolo del pulsante nell'Editor di pulsanti:
  - Fare doppio clic sull'istanza del pulsante nello spazio di lavoro.
  - Nel pannello Libreria, fare doppio clic sull'anteprima del pulsante o sull'icona del simbolo accanto al simbolo del pulsante.
- 2 Fare clic sulla scheda Area attiva.
- 3 Eseguire una delle seguenti procedure:
  - Usare lo strumento Puntatore per spostare o rimodellare la porzione o spostare una guida della porzione.
  - Usare qualsiasi strumento porzione o punto attivo per disegnare una nuova area attiva.

### Impostazione dell'URL per un simbolo del pulsante o un'istanza

Un URL, o Uniform Resource Locator, è un collegamento a un'altra pagina Web, sito Web, o punto di aggancio sulla stessa pagina Web. Gli URL possono essere proprietà del pulsante a livello di simbolo o istanza e possono essere allegati a un'istanza del pulsante selezionato tramite la finestra di ispezione Proprietà o il pannello URL.

È possibile allegare un URL a un simbolo, in modo che lo stesso URL appaia nella casella di testo Collegamento della finestra di ispezione Proprietà per ogni istanza. Questa soluzione è utile quando si immettono URL assoluti in un sito; in questo caso sarà infatti necessario completare solo l'ultima parte dell'URL della casella di testo Collegamento di ogni istanza nella finestra di ispezione Proprietà per collegare le diverse istanze del pulsante.

**Nota:** Per informazioni sugli URL statici rispetto a quelli dinamici, vedere ["URL assoluti e relativi" a pagina 172](#).



### Per impostare l'URL del simbolo di un pulsante nell'Editor di pulsanti:

- 1 Eseguire una delle seguenti procedure per aprire il pulsante nell'Editor di pulsanti:
  - Fare doppio clic sull'istanza del pulsante nello spazio di lavoro.
  - Nel pannello Libreria, fare doppio clic sull'anteprima del pulsante o sull'icona del simbolo accanto al simbolo del pulsante.
- 2 Fare clic sulla scheda Area attiva nell'Editor di pulsanti.
- 3 Selezionare la porzione o il punto attivo dell'area.
- 4 Eseguire una delle seguenti procedure:
  - Immettere l'URL nella casella di testo Collegamento nella finestra di ispezione Proprietà.
  - Scegliere un URL dal pannello URL.

**Nota:** La modifica dell'URL per un simbolo del pulsante non cambia l'URL per le istanze esistenti di quel simbolo che già dispongono di URL univoci assegnati. Ciò è valido per le modifiche apportate all'obiettivo del simbolo del pulsante e al testo alternativo.

### Per impostare l'URL dell'istanza di pulsante selezionata nello spazio di lavoro, eseguire una delle seguenti procedure:

- Immettere l'URL nella casella di testo Collegamento nella finestra di ispezione Proprietà.
- Scegliere un URL dal pannello URL.

## Impostazione dell'obiettivo per un pulsante

L'obiettivo è la finestra o il frame nel quale compare la pagina Web di destinazione quando si fa clic su un'istanza del pulsante. Se non si immette un obiettivo nella finestra di ispezione Proprietà, la pagina Web compare nello stesso frame o finestra del collegamento che ne ha effettuato la chiamata. L'obiettivo può essere una proprietà del pulsante a livello di simbolo o di proprietà. È possibile impostare l'obiettivo per un simbolo, in modo che tutte le sue istanze abbiano la stessa opzione Obiettivo.

### Per impostare l'obiettivo per un simbolo di pulsante nell'Editor di pulsanti:

- 1 Eseguire una delle seguenti procedure per aprire il pulsante nell'Editor di pulsanti:
  - Fare doppio clic sull'istanza del pulsante nello spazio di lavoro.
  - Nel pannello Libreria, fare doppio clic sull'anteprima del pulsante o sull'icona del simbolo accanto al simbolo del pulsante.
- 2 Eseguire una delle seguenti procedure nella finestra di ispezione Proprietà:
  - Scegliere un obiettivo preimpostato nel menu a comparsa Obiettivo:
    - Nessuno** o **\_self** carica la pagina Web nello stesso frame o finestra del collegamento.
    - blank** carica la pagina Web in una nuova finestra del browser senza nome.
    - parent** carica la pagina Web nella finestra o nel set di frame principale del frame contenente il collegamento.
    - top** carica la pagina Web nella finestra del browser, eliminando tutti i frame.
  - Immettere un obiettivo nella casella di testo Obiettivo.

**Nota:** La modifica dell'obiettivo per un simbolo del pulsante non cambia l'obiettivo per le istanze esistenti di quel simbolo cui sono già stati assegnati obiettivi univoci. Ciò è valido per le modifiche apportate all'URL del simbolo del pulsante e al testo alternativo.

### Per impostare l'obiettivo di un'istanza di pulsante nello spazio di lavoro:

- 1 Selezionare l'istanza del pulsante nello spazio di lavoro.
- 2 Eseguire una delle seguenti procedure nella finestra di ispezione Proprietà:
  - Scegliere un obiettivo preimpostato nel menu a comparsa Obiettivo:
    - Nessuno** o **\_self** carica la pagina Web nello stesso frame o finestra del collegamento.
    - \_blank** carica la pagina Web in una nuova finestra del browser senza nome.
    - \_parent** carica la pagina Web nella finestra o nel set di frame principale del frame contenente il collegamento.
    - \_top** carica la pagina Web nella finestra del browser, eliminando tutti i frame.
  - Immettere un obiettivo nella casella di testo Obiettivo.

### Impostazione del testo alternativo (alt) per un simbolo o istanza del pulsante

Il testo alternativo (alt) compare su o accanto a un segnaposto dell'immagine mentre è in corso il download dal Web o al posto dell'immagine se il download non riesce. Inoltre, sostituisce gli elementi grafici qualora l'utente abbia impostato il browser per evitare la visualizzazione delle immagini. Il testo alternativo può essere una proprietà del pulsante a livello di simbolo o di istanza. È possibile impostarlo per simboli o istanze di pulsanti dalla finestra di ispezione Proprietà.

**Suggerimento:** Le applicazioni che dispongono di ausili sonori per le persone non vedenti leggono il testo alternativo degli elementi grafici delle pagine Web visualizzate nel browser. Si consiglia di inserire testo alternativo conciso e significativo per le descrizioni degli elementi grafici.

### Per impostare il testo alt per un simbolo di pulsante nell'Editor di pulsanti:

- 1 Eseguire una delle seguenti procedure per aprire il pulsante nell'Editor di pulsanti:
  - Fare doppio clic sull'istanza del pulsante nello spazio di lavoro.
  - Nel pannello Libreria, fare doppio clic sull'anteprima del pulsante o sull'icona del simbolo accanto al simbolo del pulsante.
- 2 Nella finestra di ispezione Proprietà, immettere il testo da far comparire nei browser come testo alternativo.

**Nota:** La modifica del testo alt per un simbolo del pulsante non cambia l'obiettivo delle istanze esistenti di quel simbolo cui è già stato assegnato testo alt univoco. Ciò è valido per le modifiche apportate all'obiettivo del simbolo del pulsante e all'URL.

### Per impostare il testo alt di un'istanza di pulsante nello spazio di lavoro:

- 1 Selezionare l'istanza del pulsante nello spazio di lavoro.
- 2 Immettere la descrizione nella casella Testo alt della finestra di ispezione Proprietà.

## Creazione di barre di navigazione

Una barra di navigazione, o barra nav, è un gruppo di pulsanti che offre collegamenti ad aree differenti di un sito Web. Generalmente rimane costante in tutto il sito, offrendo un metodo uniforme di navigazione, a prescindere dalla posizione dell'utente all'interno del sito. La barra nav ha lo stesso aspetto di pagina Web in pagina Web, ma in alcuni casi, i collegamenti possono essere specifici della funzione di ogni pagina.

In Fireworks, si realizza una barra nav creando un simbolo di pulsante nell'Editor di pulsanti e quindi posizionando le istanze di quel simbolo nello spazio di lavoro.

### Per creare una barra di navigazione elementare:

- 1 Creare un simbolo del pulsante. Per ulteriori informazioni, vedere [“Creazione di simboli pulsante” a pagina 201](#).
- 2 Trascinare un'istanza (copia) del simbolo dal pannello Libreria allo spazio di lavoro.
- 3 Eseguire una delle seguenti procedure per creare una copia dell'istanza del pulsante:
  - Selezionare l'istanza del pulsante e scegliere Modifica > Clona.
  - Trascinare l'istanza del pulsante tenendo premuto Alt (Windows) oppure Opzione (Macintosh).
- 4 Trascinare un pulsante tenendo premuto il tasto Maiusc per allinearlo orizzontalmente o verticalmente. Per un controllo più preciso, usare i tasti freccia per spostare l'istanza.
- 5 Ripetere i passaggi 3 e 4 per creare istanze aggiuntive del pulsante.
- 6 Selezionare ogni istanza e assegnarle testo univoco, un URL e altre proprietà usando la finestra di ispezione Proprietà.

## Creazione di menu a comparsa

I menu a comparsa vengono visualizzati nel browser quando l'utente fa clic o passa con il puntatore su un oggetto Web di innesco, ad esempio una porzione o un punto attivo. Agli elementi del menu a comparsa possono essere allegati collegamenti URL per la navigazione. Ad esempio, si possono usare i menu a comparsa per organizzare diverse opzioni di navigazione correlate a un determinato pulsante in una barra di navigazione. È possibile creare un numero a piacere di livelli di sottomenu nei menu a comparsa.

Ogni elemento di menu a comparsa è visualizzato sotto forma di cella HTML o immagine, che dispone di uno stato Su, uno stato Sopra e testo in entrambi gli stati. Per visualizzare l'anteprima di un menu a comparsa in un browser, premere F12. Le anteprime dello spazio di lavoro di Fireworks non consentono di visualizzare i menu a comparsa.

### Informazioni sull'Editor di menu a comparsa

L'Editor di menu a comparsa è una finestra di dialogo a schede che guida l'utente attraverso le varie fasi della creazione di un menu a comparsa. Le numerose opzioni per il controllo delle caratteristiche dei menu a comparsa sono organizzate in quattro schede:

**Contenuto** contiene le opzioni per determinare la struttura base dei menu, oltre a testo, collegamento URL e obiettivo per ogni elemento di menu.

**Aspetto** contiene le opzioni che determinano l'aspetto dello stato Su e Sopra della cella di ogni menu, oltre all'orientamento verticale e orizzontale del menu.

**Avanzate** contiene le opzioni che determinano le dimensioni della cella e la spaziatura interna ed esterna, l'ampiezza e il colore dei margini della cella, il ritardo del menu e il rientro del testo.

**Posizione** contiene le opzioni che determinano la collocazione dei menu e dei sottomenu:

- L'impostazione Menu colloca il menu a comparsa in relazione alla porzione. Le preimpostazioni includono le posizioni in basso, in fondo a destra, in alto e in alto a destra della porzione.
- L'impostazione Sottomenu colloca il sottomenu a comparsa a destra o in basso a destra del menu principale, oppure sotto di esso.

Testo	Collegamento	Obiettivo
Nord America		
Stati Uniti	http://www.macromedia.com	
Canada	http://www.macromedia.com	
America Latina	http://www.macromedia.com	
Europa	http://www.macromedia.com	
Africa	http://www.macromedia.com	
Medio Oriente	http://www.macromedia.com	
Asia/Pacifico	http://www.macromedia.com	

A seconda del tipo di menu a comparsa, può essere impossibile usare tutte le schede o le opzioni dell'Editor di menu a comparsa. È possibile modificare le impostazioni in qualsiasi scheda e in ogni momento, ma è necessario aggiungere almeno una voce di menu nella scheda Contenuto per creare un menu di cui sia possibile visualizzare un'anteprima in un browser.

## Creazione di un menu a comparsa di base

La scheda Contenuto dell'Editor di menu a comparsa è il punto in cui si determina la struttura di base e il contenuto del menu a comparsa. Le impostazioni correnti o predefinite per le opzioni delle altre schede dell'Editor menu a comparsa vengono applicate al menu al momento della sua effettiva creazione.

### Per creare un menu a comparsa semplice:

- 1 Selezionare un punto attivo o una porzione che funga da area di attivazione per il menu a comparsa.
- 2 Eseguire una delle seguenti procedure per aprire l'Editor di menu a comparsa:
  - Scegliere Elaborazione > Menu a comparsa > Aggiungi menu a comparsa.
  - Fare clic sulla maniglia di comportamento posta al centro della porzione e scegliere Aggiungi menu a comparsa.
- 3 Fare clic sulla scheda Contenuto se non è già visualizzata.
- 4 Fare clic sul pulsante Aggiungi menu per aggiungere un elemento di menu vuoto. È possibile aggiungere, eliminare e modificare le celle in qualsiasi momento.
- 5 Fare doppio clic su ogni cella e immettere o scegliere le informazioni appropriate:

**Testo** specifica il testo dell'elemento del menu.

**Collegamento** determina l'URL dell'elemento del menu. È possibile immettere un collegamento personalizzato, o sceglierne uno dal menu a comparsa Collega, se ce ne sono di disponibili. Gli URL immessi per altri oggetti Web nel documento sono elencati nel menu a comparsa Collegamento.

**Obiettivo** designa l'obiettivo dell'URL. È possibile immettere un collegamento personalizzato, o sceglierne uno dal menu a comparsa Obiettivo.

L'immissione del contenuto nell'ultima riga della finestra aggiunge una riga al di sotto di essa.

**Suggerimento:** Per passare da una cella attiva a un'altra e continuare e immettere informazioni, premere il tasto Scheda per passare da una cella all'altra e i tasti freccia Su e freccia Giù per scorrere verticalmente l'elenco.

- 6 Ripetere i passaggi 4 e 5 sino ad aggiungere tutti gli elementi del menu.
- 7 In caso di necessità, per eliminare un elemento di menu, è sufficiente evidenziarlo e fare clic sul pulsante Elimina menu.
- 8 Eseguire una delle seguenti procedure:
  - Fare clic su Avanti per passare alla scheda Aspetto o scegliere un'altra scheda per continuare a creare il menu a comparsa.
  - Creare voci di sottomenu per il menu a comparsa. Per informazioni, vedere ["Creazione di sottomenu all'interno di un menu a comparsa"](#) a pagina 214.
  - Fare clic su Fine per completare il menu a comparsa chiudendo l'Editor menu a comparsa.


Nello spazio di lavoro, il punto attivo o la porzione in cui viene creato il menu a comparsa visualizza una linea di comportamento blu collegata a un contorno sul livello più alto del menu a comparsa.

**Nota:** Per visualizzare un'anteprima del menu a comparsa in un browser, premere F12. Le anteprime dello spazio di lavoro di Fireworks non consentono di visualizzare i menu a comparsa.

## Creazione di sottomenu all'interno di un menu a comparsa

Utilizzando i pulsanti Menu rientrato e Menu sporgente nella scheda Contenuto dell'Editor di menu a comparsa, è possibile creare sottomenu, ossia menu che compaiono quando si fa clic o si passa con il puntatore su un elemento del menu a comparsa. Non c'è limite al numero di livelli di sottomenu.


### Per creare un sottomenu a comparsa:

- 1 Aprire la scheda Contenuto dell'Editor menu a comparsa e creare elementi di menu. Creare gli elementi di menu da utilizzare anche per il sottomenu e collocarli direttamente al di sotto dell'elemento di menu del quale saranno un sottomenu. Per ulteriori informazioni, vedere [“Creazione di un menu a comparsa di base” a pagina 212](#).
- 2 Fare clic per evidenziare l'elemento di menu a comparsa da utilizzare per il sottomenu.
-  3 Fare clic sul pulsante Menu rientrato per designare un elemento come voce di sottomenu dell'elemento che lo precede nell'elenco.
- 4 Per aggiungere l'elemento successivo al sottomenu, evidenziarlo e fare clic su Menu rientrato. Tutti gli elementi rientrati in modo contiguo allo stesso livello costituiscono un singolo sottomenu a comparsa.
- 5 Opzionalmente, evidenziare un elemento di menu o sottomenu e fare clic su Aggiungi menu per inserire un nuovo elemento proprio sotto di esso.
- 6 Eseguire una delle seguenti procedure:
  - Fare clic su Avanti per passare alla scheda successiva o scegliere un'altra scheda per continuare a creare il menu a comparsa.
  - Fare clic su Fine per chiudere l'Editor di menu a comparsa.

### Per creare un sottomenu a comparsa all'interno di un altro sottomenu a comparsa:

- 1 Evidenziare un elemento di sottomenu nella scheda Contenuto dell'Editor di menu a comparsa. Per ulteriori informazioni, vedere la procedura precedente.
- 2 Fare clic sul pulsante Menu rientrato per farlo rientrare ulteriormente, in modo che sia rientrato rispetto all'elemento di sottomenu immediatamente precedente.  
È possibile continuare a inserire rientri per creare il numero di livelli di sottomenu nidificati desiderato.

### Per spostare un elemento di menu in un sottomenu di rango superiore o nel menu a comparsa principale:

- 1 Evidenziare l'elemento di menu nella scheda Contenuto dell'Editor di menu a comparsa.
-  2 Fare clic sul pulsante Menu sporgente.  
Per ulteriori informazioni sul posizionamento dei sottomenu, vedere [“Posizionamento di menu e sottomenu a comparsa” a pagina 219](#).
- 3 Eseguire una delle seguenti procedure per completare il menu a comparsa o continuare a crearlo:
  - Fare clic su Avanti per passare alla scheda Aspetto o scegliere un'altra scheda per continuare a creare il menu a comparsa.
  - Fare clic su Fine per chiudere l'Editor di menu a comparsa.Nello spazio di lavoro, il punto attivo o la porzione in cui viene creato il menu a comparsa visualizza una linea di comportamento blu collegata a un contorno sul livello più alto del menu a comparsa.

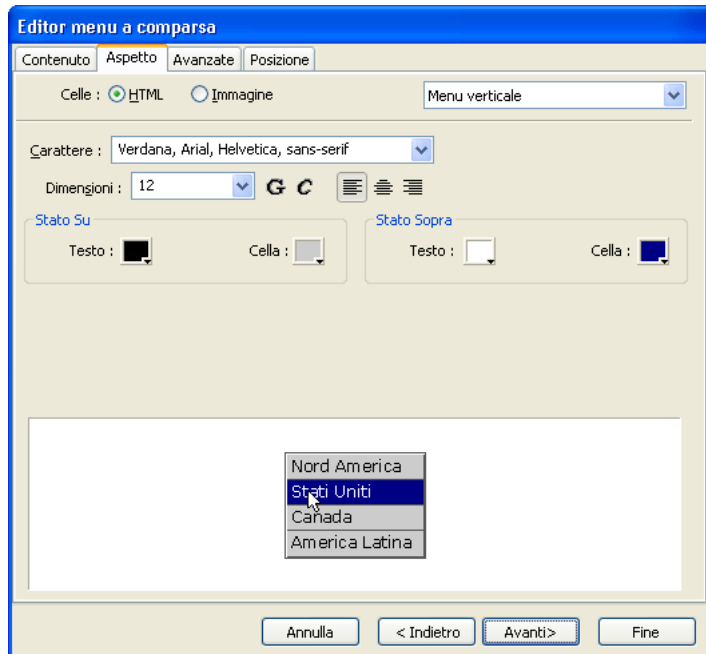
**Nota:** Per visualizzare l'anteprima di un menu a comparsa in un browser, premere F12. Le anteprime dello spazio di lavoro di Fireworks non consentono di visualizzare i menu a comparsa.

**Per spostare una voce nel menu a comparsa:**

- 1 Con il menu desiderato visualizzato nell'Editor di menu a comparsa, fare clic sulla scheda Contenuto.
- 2 Trascinare la voce di menu in una nuova posizione nell'elenco.
- 3 Fare clic su Fine.

## Progettazione dell'aspetto di un menu a comparsa

Una volta creato un menu di base e i sottomenu opzionali, è possibile formattare il testo, applicare stili grafici agli stati Sopra e Su e scegliere l'orientamento orizzontale o verticale nella scheda Aspetto dell'Editor di menu a comparsa.



**Per impostare l'orientamento di un menu a comparsa:**

- 1 Con il menu a comparsa desiderato visualizzato nell'Editor di menu a comparsa, fare clic sulla scheda Aspetto.

Per informazioni sull'apertura di un menu esistente nell'Editor di menu a comparsa, vedere [“Modifica dei menu a comparsa” a pagina 221](#).

- 2 Scegliere Orizzontale o Verticale dal menu a comparsa Orientamento.

### Per impostare se un menu a comparsa sia basato su HTML o immagine:

- 1 Con il menu a comparsa desiderato visualizzato nell'Editor di menu a comparsa, fare clic sulla scheda Aspetto.

Per informazioni sull'apertura di un menu esistente nell'Editor di menu a comparsa, vedere ["Modifica dei menu a comparsa" a pagina 221](#).

- 2 Scegliere un'opzione per le Celle.

**HTML** imposta l'aspetto del menu usando solo il codice HTML. Con questa impostazione si ottengono pagine con dimensioni di file più contenute.

**Immagine** offre una selezione di stili di immagini grafiche da usare come sfondo della cella. Con questa impostazione si ottengono con dimensioni del file maggiori.

**Nota:** È possibile aggiungere i propri stili di menu a comparsa personalizzati a questa selezione di stili. Per ulteriori informazioni, vedere ["Aggiunta di stili ai menu a comparsa" a pagina 217](#).

### Per formattare il testo nel menu a comparsa corrente:

- 1 Con il menu a comparsa desiderato visualizzato nell'Editor di menu a comparsa, fare clic sulla scheda Aspetto.

Per informazioni sull'apertura di un menu esistente nell'Editor di menu a comparsa, vedere ["Modifica dei menu a comparsa" a pagina 221](#).

- 2 Scegliere una dimensione predefinita dal menu a comparsa Dimensioni o immettere un valore nella casella di testo Dimensioni.

**Nota:** Quando la larghezza e l'altezza della cella sono impostate su Automatico nella scheda Avanzate dell'Editor di menu a comparsa, le dimensioni del testo determinano le dimensioni degli elementi grafici associati con l'elemento di menu.

- 3 Scegliere un gruppo di caratteri di sistema dal menu a comparsa Carattere o immettere un nome di un carattere personalizzato.

**Nota:** Prestare attenzione durante la scelta del carattere. Se gli utenti che visualizzano la pagina Web non dispongono del carattere scelto installato sul sistema, nel loro browser Web viene visualizzato un carattere di sostituzione.

- 4 Se si desidera, fare clic sul pulsante di uno stile di testo per applicare uno stile grassetto o corsivo.
- 5 Fare clic su un pulsante giustificazione per allineare il testo a sinistra o a destra o centrarlo.
- 6 Scegliere un colore del testo dalla vaschetta Colore del testo.

### Per impostare l'aspetto delle celle di un menu:

- 1 Con il menu a comparsa desiderato visualizzato nell'Editor di menu a comparsa, fare clic sulla scheda Aspetto.

Per informazioni sull'apertura di un menu esistente nell'Editor di menu a comparsa, vedere ["Modifica dei menu a comparsa" a pagina 221](#).

- 2 Scegliere i colori del testo e della cella per ogni stato.
- 3 Se si seleziona Immagine come tipo di cella, scegliere uno stile grafico per ogni stato.
- 4 Eseguire una delle seguenti procedure:
  - Fare clic su Avanti per passare alla scheda Avanzate o scegliere un'altra scheda per continuare a creare il menu a comparsa.
  - Fare clic su Fine per chiudere l'Editor di menu a comparsa.



Nello spazio di lavoro, il punto attivo o la porzione in cui viene creato il menu a comparsa visualizza una linea di comportamento blu collegata a un contorno sul livello più alto del menu a comparsa.

**Nota:** Per visualizzare l'anteprima di un menu a comparsa in un browser, premere F12. Le anteprime dello spazio di lavoro di Fireworks non consentono di visualizzare i menu a comparsa.

## Aggiunta di stili ai menu a comparsa

È possibile aggiungere stili personalizzati della cella all'Editor di menu a comparsa. Gli stili cella personalizzati sono disponibili assieme alle scelte predefinite nella scheda Aspetto quando si sceglie l'opzione Immagine come tipo cella, che definisce l'uso di celle con sfondo grafico per i menu a comparsa.

**Per aggiungere uno stile cella personalizzato all'Editor di menu a comparsa:**

- 1 Applicare qualsiasi combinazione di tratto, riempimento, texture ed effetti dal vivo a un oggetto, quindi salvarlo come stile utilizzando il pannello Stili. Per ulteriori informazioni, vedere ["Creazione ed eliminazione di stili" a pagina 162](#).
- 2 Selezionare il nuovo stile nel pannello Stili, quindi scegliere Esporta stile dal menu Opzioni del pannello Stili.
- 3 Passare alla cartella Nav Menu sul disco rigido, rinominare il file, se lo si desidera, quindi fare clic su Salva.

**Nota:** La posizione esatta della cartella Nav Menu varia a seconda del sistema operativo. Per ulteriori informazioni, vedere ["Operazioni con i file di configurazione" a pagina 302](#).

Quando si ritorna alla scheda Aspetto dell'Editor di menu a comparsa e si sceglie l'opzione Immagine alla voce Cella, il nuovo stile è disponibile assieme agli stili predefiniti per gli stati Su e Sopra delle celle dei menu a comparsa.

## Impostazione delle proprietà avanzate dei menu a comparsa

La scheda Avanzate dell'Editor di menu a comparsa offre impostazioni aggiuntive per controllare dimensioni e spaziatura interna ed esterna della cella, rientro del testo, ritardo di scomparsa del menu, nonché ampiezza, colore, ombreggiatura ed evidenziazione dei margini.

Editor menu a comparsa

Contenuto Aspetto Avanzate Posizione

Larghezza cella: 102 Automatica

Altezza cella: 18 Automatica

Margine cella: 3 Spaziatura tra parole: 0

Spaziatura celle: 1 Ritardo menu: 1000 ms

Margini menu a comparsa: ☒ Mostra margini

Spessore bordo: 1 Ombra: ☐

Colore bordo:  Evidenziazione:

Nord America  
Stati Uniti  
Canada  
America Latina

Annulla < Indietro Avanti > Fine

### Per impostare le proprietà avanzate delle celle del corrente menu a comparsa:

- 1 Con il menu desiderato visualizzato nell'Editor di menu a comparsa, fare clic sulla scheda Avanzate.

Per informazioni sull'apertura di un menu esistente nell'Editor di menu a comparsa, vedere ["Modifica dei menu a comparsa" a pagina 221](#).

- 2 Scegliere un vincolo di larghezza o altezza dal menu a comparsa Automatica/Pixel.

**Automatica** forza l'altezza delle celle a conformarsi alle dimensioni del testo impostate nella scheda Aspetto dell'Editor di menu a comparsa e la larghezza della cella a conformarsi all'elemento di menu che contiene il testo più lungo.

**Pixel** consente di immettere misure specifiche in pixel nelle caselle di testo Larghezza cella e Altezza cella.

- 3 Immettere un valore nella casella di testo Spaziatura interna della cella per determinare la distanza tra il testo del menu a comparsa e il margine della cella.
- 4 Immettere un valore nella casella di testo Spaziatura della cella per impostare la quantità di spazio tra le celle del menu.
- 5 Immettere un valore nella casella di testo Rientro testo per definire la quantità del rientro per il testo del menu a comparsa.
- 6 Immettere un valore nella casella di testo Ritardo menu per impostare la quantità di tempo in millisecondi durante la quale il menu resta visibile dopo l'allontanamento del puntatore.

7 Impostazione delle proprietà dei margini per i menu a comparsa:

**Mostra margini** consente di mostrare o nascondere i margini dei menu a comparsa. Se questa opzione non è selezionata, le seguenti opzioni sono disattivate.

**Spessore bordo** imposta la larghezza del margine dei menu a comparsa.

**Colore bordo, Ombra ed Evidenziazione** consentono di modificare il colore dei margini dei menu a comparsa.

**Nota:** Numerose di queste opzioni sono disattivate se nella scheda Aspetto è selezionato il tipo Cella immagine.

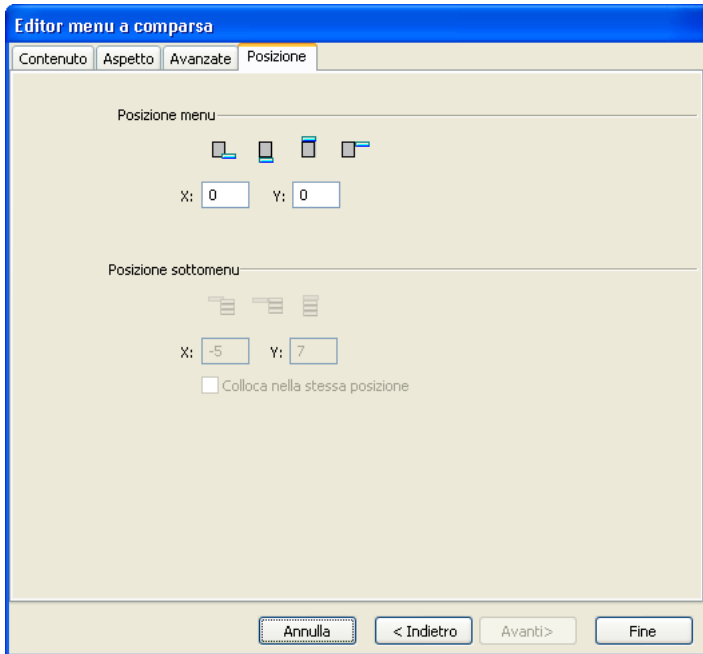
8 Eseguire una delle seguenti procedure per completare il menu a comparsa o continuare a crearlo:

- Fare clic su Avanti per passare alla scheda Posizione o scegliere un'altra scheda per continuare a creare il menu a comparsa.
- Fare clic su Fine per chiudere l'Editor di menu a comparsa. Nello spazio di lavoro, il punto attivo o la porzione in cui viene creato il menu a comparsa visualizza una linea di comportamento blu collegata a un contorno sul livello più alto del menu a comparsa.

**Nota:** Per visualizzare l'anteprima di un menu a comparsa in un browser, premere F12. Le anteprime dello spazio di lavoro di Fireworks non consentono di visualizzare i menu a comparsa.

## Posizionamento di menu e sottomenu a comparsa

La scheda Posizione dell'Editor di menu a comparsa permette di definire la posizione del menu creato. È inoltre possibile posizionare un menu a comparsa di livello superiore trascinando il suo contorno nello spazio di lavoro quando è visibile il livello Web.



**Per impostare la posizione di un menu usando l'Editor di menu a comparsa:**

- 1 Con il menu a comparsa desiderato visualizzato nell'Editor di menu a comparsa, fare clic sulla scheda Posizione.

Per informazioni sull'apertura di un menu esistente nell'Editor di menu a comparsa, vedere ["Modifica dei menu a comparsa" a pagina 221](#).

- 2 Eseguire una delle seguenti procedure per definire la posizione del menu:
  - Fare clic su un pulsante Posizione per definire la collocazione del menu a comparsa in relazione alla porzione che lo attiva.
  - Immettere le coordinate  $x$  e  $y$ . Il valore 0,0 allinea l'angolo superiore sinistro del menu a comparsa con l'angolo superiore sinistro della porzione o del punto attivo che lo attiva.
- 3 Eseguire una delle seguenti procedure:
  - Se sono presenti sottomenu, posizionarli come descritto nella procedura successiva.
  - Fare clic su Indietro per modificare le proprietà delle altre schede.
  - Fare clic su Fine per chiudere l'Editor di menu a comparsa.

**Per impostare la posizione di un sottomenu a comparsa usando l'Editor di menu a comparsa:**

- 1 Con il menu a comparsa desiderato visualizzato nell'Editor di menu a comparsa, fare clic sulla scheda Posizione.

Per informazioni sull'apertura di un menu esistente nell'Editor di menu a comparsa, vedere ["Modifica dei menu a comparsa" a pagina 221](#).

- 2 Eseguire una delle seguenti procedure per definire la posizione del sottomenu:
  - Fare clic su un pulsante Posizione sottomenu per definire la collocazione del sottomenu a comparsa in relazione alla porzione che lo attiva.
  - Immettere le coordinate  $x$  e  $y$ . Con il valore 0,0 l'angolo superiore sinistro del menu a comparsa viene allineato all'angolo superiore destro della porzione che lo attiva.
- 3 Eseguire una delle seguenti procedure:
  - Per rendere la posizione di ogni sottomenu relativa all'elemento del menu principale che la attiva, deselezionare l'opzione Colloca nella stessa posizione.
  - Per rendere la posizione di ogni sottomenu relativa al menu a comparsa principale, selezionare Colloca nella stessa posizione.
- 4 Fare clic su Fine per chiudere l'Editor di menu a comparsa o su Indietro per modificare le proprietà delle altre schede.

**Per impostare la posizione di un menu a comparsa trascinandolo:**

- 1 Se necessario, eseguire una delle seguenti procedure per visualizzare il livello Web:
  - Fare clic sul pulsante Mostra porzioni e punti attivi nel pannello Strumenti.
  - Fare clic sulla colonna indicata dal simbolo dell'occhio all'interno del pannello Livelli.
- 2 Selezionare l'oggetto Web che permette di attivare il menu a comparsa.
- 3 Nello spazio di lavoro, trascinare il contorno del menu a comparsa in un'altra posizione.

## Modifica dei menu a comparsa

Nell'Editor di menu a comparsa, è possibile modificare o aggiornare il contenuto di un menu a comparsa, ridisporre gli elementi del menu o modificare altre proprietà in una qualsiasi delle quattro schede.

### Per modificare un menu nell'Editor di menu a comparsa:

- 1 Se necessario, eseguire una delle seguenti procedure per visualizzare il livello Web:
  - Fare clic sul pulsante Mostra porzioni e punti attivi nel pannello Strumenti.
  - Fare clic sulla colonna indicata dal simbolo dell'occhio all'interno del pannello Livelli.
- 2 Selezionare la porzione a cui è collegato il menu a comparsa.
- 3 Nello spazio di lavoro, fare doppio clic sul contorno blu del menu a comparsa.  
L'Editor menu a comparsa si apre visualizzando le voci di menu a comparsa definite dall'utente.
- 4 Apportare le modifiche desiderate a una qualsiasi delle quattro schede e fare clic su Fine.

### Per modificare il testo di una voce di menu a comparsa:

- 1 Con il menu desiderato visualizzato nell'Editor di menu a comparsa, fare clic sulla scheda Contenuto.
- 2 Fare doppio clic sulle caselle di testo Testo, Collegamento oppure Obiettivo e modificare il testo del menu.
- 3 Fare clic all'esterno dell'elenco delle voci per applicare la modifica.
- 4 Fare clic su Fine.

### Per spostare una voce nel menu a comparsa:

- 1 Con il menu desiderato visualizzato nell'Editor di menu a comparsa, fare clic sulla scheda Contenuto.
- 2 Trascinare la voce di menu in una nuova posizione nell'elenco.
- 3 Fare clic su Fine.

## Informazioni sull'esportazione di menu a comparsa

Fireworks genera tutto il codice JavaScript necessario a visualizzare i menu a comparsa in browser Web. All'esportazione in HTML di un documento di Fireworks contenente menu a comparsa nella stessa posizione del file HTML, viene esportato anche il file JavaScript mm\_menu.js.

Al caricamento dei file, mm\_menu.js dovrà essere caricato nella stessa directory della pagina Web contenente il menu a comparsa. Se si intende collocare il file in una posizione diversa, è necessario aggiornare il collegamento ipertestuale che fa riferimento a mm\_menu.js nel codice HTML di Fireworks per riflettere la collocazione personalizzata. Se il documento contiene diversi menu a comparsa, oppure l'utente dispone di più documenti con menu a comparsa, Fireworks non crea ulteriori file menu.js; per tutti i documenti viene usato un unico file.

Se si includono sottomenu, Fireworks genera un file immagine chiamato arrows.gif. Questa immagine è la freccetta che compare accanto a una voce di menu per segnalare all'utente l'esistenza di un sottomenu. Indipendentemente dal numero di sottomenu contenuti nel documento, Fireworks utilizzerà sempre lo stesso file arrows.gif.

Per ulteriori informazioni sull'esportazione di HTML e JavaScript, vedere [“Esportazione di HTML” a pagina 266](#).



# CAPITOLO 11

## Creazione di animazioni

Gli elementi grafici animati conferiscono un aspetto brillante ed elegante al sito Web. Macromedia Fireworks MX 2004 permette di creare elementi grafici animati con banner pubblicitari, logotipi e cartoni animati. Ad esempio, è possibile fare in modo di creare un'animazione della mascotte della società su una pagina mentre il logotipo appare e scompare.

Un modo per creare le animazioni di Fireworks consiste nella creazione dei simboli e nella conseguente modifica delle loro proprietà nel tempo per dare l'illusione del movimento. Un simbolo è come un attore di cui è possibile dirigere i movimenti. L'azione di ogni simbolo viene memorizzata su un fotogramma. La riproduzione di tutti i fotogrammi in sequenza permette di ottenere l'animazione.

Si possono applicare diverse impostazioni al simbolo in modo da modificare gradualmente il contenuto di fotogrammi successivi. Inoltre, si può creare l'illusione che il simbolo si sposti all'interno dell'area di lavoro, sfumi, cambi forma, diventi più grande o più piccolo oppure ruoti.

Dato che un singolo file può contenere più simboli, l'utente può realizzare animazioni complesse nelle quali diversi tipi di azione si verificano contemporaneamente.

Il pannello Ottimizza consente di impostare valori di ottimizzazione ed esportazione per controllare il processo di creazione di un file. Fireworks può esportare animazioni in formato GIF animato o Flash SWF. Inoltre, è possibile anche importare animazioni Fireworks direttamente in Macromedia Flash per ulteriori modifiche.

### Creazione di animazioni

In Fireworks le animazioni possono essere create assegnando proprietà agli oggetti chiamati *simboli di animazione*. L'animazione di un simbolo viene scomposta in *fotogrammi*, che contengono le immagini e gli oggetti che compongono ogni fase dell'animazione. È possibile disporre di più simboli in un filmato e ogni simbolo può avere un'azione diversa. Simboli differenti possono inoltre contenere un numero diverso di fotogrammi. L'animazione termina quando sono state completate tutte le azioni di tutti i simboli.

### Per creare un'animazione utilizzando i simboli dell'animazione di Fireworks:

- 1 Creare un simbolo animazione, creando un simbolo da zero oppure convertendo di un oggetto esistente in un simbolo. Per ulteriori informazioni, vedere [“Creazione di simboli di animazione” a pagina 225](#).
- 2 Usare la finestra di ispezione Proprietà o la finestra di dialogo Anima per inserire le impostazioni del simbolo dell'animazione. È possibile impostare grado e direzione di spostamento, scalatura, opacità (dissolvenza), nonché angolo e direzione di rotazione. Per ulteriori informazioni, vedere [“Modifica dei simboli di animazione” a pagina 225](#).  
**Nota:** Le opzioni relative a grado e direzione di spostamento sono presenti solo nella finestra di dialogo Anima.
- 3 Usare i comandi Ritardo fotogramma nel pannello Fotogrammi per impostare la velocità del movimento dell'animazione. Per ulteriori informazioni, vedere [“Impostazione del ritardo dei fotogrammi” a pagina 228](#).
- 4 Ottimizzare il documento come GIF animata. Per ulteriori informazioni, vedere [“Ottimizzazione di un'animazione” a pagina 235](#).
- 5 Esportare il documento come GIF animata o SWF, oppure salvarlo come Fireworks PNG e importarlo in Macromedia Flash per ulteriori modifiche. Per ulteriori informazioni, vedere [“Formati di esportazione dell'animazione” a pagina 235](#).

## Operazioni con i simboli di animazione

I simboli dell'animazione del file di Fireworks eseguono le azioni proprio come gli attori di un film. Ad esempio, nell'animazione di tre uccelli in volo, ogni animale rappresenta un membro del cast.

Un simbolo animazione può essere qualsiasi oggetto creato o importato dall'utente ed è possibile avere numerosi simboli in uno stesso file. Ogni simbolo ha le sue proprietà e viene animato in modo indipendente. In questo modo è possibile creare simboli che si spostano sullo schermo mentre altri crescono o rimpiccioliscono.

Non è necessario utilizzare simboli per ogni aspetto dell'animazione. Tuttavia, l'uso di simboli e istanze per la grafica che compaiono su più fotogrammi permette di contenere le dimensioni del file, oltre a offrire tutti gli altri vantaggi illustrati in questo capitolo.

Le proprietà del simbolo dell'animazione possono essere modificate in qualsiasi momento usando la finestra di dialogo Anima o la finestra di ispezione Proprietà. Inoltre, l'Editor di simboli permette di modificare l'illustrazione del simbolo. L'Editor di simboli consente di modificare il simbolo senza influenzare il resto del documento. Il movimento di un simbolo può essere modificato anche spostando il suo tracciato di movimento.

Dato che i simboli dell'animazione vengono posizionati automaticamente nella libreria è possibile riutilizzarli per creare altre animazioni.



## Creazione di simboli di animazione

Dopo aver creato un simbolo, è possibile impostarne le proprietà che determinano il numero di fotogrammi e il tipo di azione dell'animazione, ad esempio la scalatura e la rotazione. Per impostazione predefinita, il nuovo simbolo di animazione ha cinque fotogrammi, ciascuno con un ritardo di 0,07 secondi.

### Per creare un simbolo di animazione:

- 1 Scegliere Modifica > Inserisci > Nuovo simbolo.
- 2 Nella finestra di dialogo Proprietà simbolo, inserire un nome per il nuovo simbolo.
- 3 Scegliere Animazione e fare clic su OK.
- 4 Nell'Editor di simboli, usare gli strumenti di disegno o di testo per creare un nuovo oggetto. È possibile disegnare oggetti vettoriali o bitmap.
- 5 Chiudere la finestra Editor di simboli.

Fireworks colloca il simbolo nella libreria e una copia al centro del documento.

È possibile aggiungere nuovi fotogrammi al simbolo usando il dispositivo di scorrimento Fotogrammi nella finestra di ispezione Proprietà. Scegliere Finestra > Proprietà per aprire la finestra di ispezione Proprietà, qualora non fosse già aperta.

### Per convertire un oggetto in un simbolo di animazione:

- 1 Selezionare l'oggetto.
- 2 Scegliere Elabora > Animazione > Anima selezione.
- 3 Inserire le impostazioni desiderate nella finestra di dialogo. Per ulteriori informazioni sulle impostazioni, vedere [“Modifica dei simboli di animazione” a pagina 225](#).

I controlli di animazione compaiono sul perimetro di delimitazione dell'oggetto e una copia viene aggiunta alla libreria.

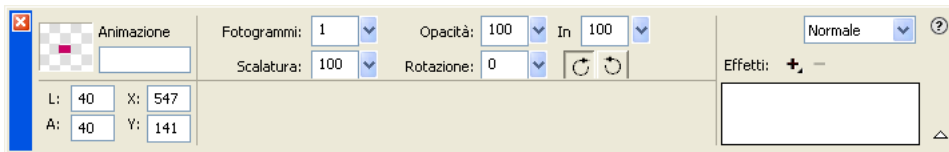
## Modifica dei simboli di animazione

È possibile manipolare le proprietà dei simboli di animazione per vivacizzare un sito Web. È possibile modificare una varietà di proprietà che vanno dalla velocità di animazione all'opacità e alla rotazione. Manipolando queste proprietà, è possibile applicare a un simbolo effetti di rotazione, accelerazione e dissolvenza, oppure creare una combinazione di queste possibilità.

Una proprietà chiave di ogni simbolo di animazione è il numero di fotogrammi. Questa proprietà determina il numero di passaggi impiegati dal simbolo per completare la sua animazione. Quando si imposta il numero di fotogrammi di un simbolo, Fireworks aggiunge automaticamente il numero di fotogrammi richiesto per completare l'azione. Se il simbolo richiede un numero di fotogrammi superiore a quello attualmente presente nell'animazione, Fireworks propone all'utente la possibile aggiunta di fotogrammi extra.

## Modifica delle proprietà dell'animazione

È possibile modificare le proprietà dell'animazione usando la finestra di dialogo Anima o la finestra di ispezione Proprietà.



*Proprietà dell'animazione di un simbolo nella finestra di ispezione Proprietà*

È possibile modificare una delle seguenti proprietà dei simboli animazione:

**Fotogrammi** è il numero dei fotogrammi da includere nell'animazione. Sebbene il valore massimo consentito dal dispositivo di scorrimento sia 250, in realtà è possibile immettere il numero desiderato nella casella di testo Fotogrammi. L'impostazione predefinita è 5.

**Spostamento** è la distanza, in pixel, di cui ogni oggetto deve spostarsi. Questa opzione è disponibile solo nella finestra di dialogo Anima. Sebbene il valore predefinito sia 72, in realtà è possibile immettere qualsiasi numero desiderato nella casella di testo Spostamento. Lo spostamento è lineare e non ci sono fotogrammi chiave (a differenza di Macromedia Flash e Director).

**Direzione** è la direzione, in gradi, verso la quale l'oggetto deve spostarsi. I valori possibili sono compresi tra 0 e 360°. Questa opzione è disponibile solo nella finestra di dialogo Anima.

È inoltre possibile modificare i valori di Spostamento e Direzione trascinando le maniglie di animazione dell'oggetto (vedere [“Modifica dei tracciati di movimento del simbolo” a pagina 227](#)).

**Scala** è la variazione delle dimensioni espressa in percentuale dall'inizio alla fine. Sebbene il valore predefinito sia 100, in realtà è possibile immettere il numero desiderato nella casella di testo Scala. Per scalare un oggetto da 0 a 100%, l'oggetto originale deve essere di dimensioni molto ridotte. Si consiglia di utilizzare questa funzione solo per gli oggetti vettoriali.

**Opacità** è il grado di dissolvenza dall'inizio alla fine. I valori possibili sono compresi tra 0 e 100 e quello predefinito è 100%. La creazione di un effetto comparsa/scomparsa richiede due istanze dello stesso simbolo, una per la riproduzione della comparsa, l'altra per la scomparsa.

**Rotazione** è la quantità, in gradi, di rotazione del simbolo dall'inizio alla fine. I valori possibili sono compresi tra 0 e 360°. È possibile digitare valori più elevati per più di una rotazione. L'impostazione predefinita è 0°.

**Oraria e Antioraria** sono le direzioni di possibile rotazione dell'oggetto. Oraria indica una rotazione in senso orario, mentre Antioraria indica una rotazione in senso antiorario.

### Per cambiare le proprietà del simbolo dell'animazione:

- 1 Selezionare un simbolo di animazione.
- 2 Scegliere **Elabora > Animazione > Impostazioni** per aprire la finestra di dialogo Anima o **Finestra > Proprietà** per aprire la finestra di ispezione Proprietà qualora non fosse già aperta.
- 3 Cambiare le proprietà desiderate.
- 4 Se si sta utilizzando la finestra di dialogo Anima, fare clic su OK per accettare le modifiche alle proprietà.

## Rimozione delle animazioni

È possibile rimuovere le animazioni eliminando il simbolo dell'animazione dalla libreria oppure rimuovendo l'animazione dal simbolo.

### Per rimuovere un simbolo dalla libreria:

- 1 Nel pannello Libreria, selezionare il simbolo animazione da rimuovere.
- 2 Trascinare il simbolo sull'icona del cestino che si trova nell'angolo inferiore destro.

### Per rimuovere l'animazione da un simbolo di animazione selezionato:

- Scegliere **Elabora > Animazione > Rimuovi animazione**.  
Il simbolo diventa un simbolo grafico e non viene più animato. Se successivamente si converte nuovamente il simbolo in un simbolo animazione, le precedenti impostazioni dell'animazione vengono ripristinate.

## Modifica degli elementi grafici dei simboli

Oltre alle proprietà, è possibile modificare anche l'immagine su cui si basa un simbolo. I simboli grafici vengono modificati nell'Editor di simboli. L'Editor di simboli consente di utilizzare gli strumenti di disegno, di testo e di colore per modificare gli elementi grafici. Mentre si lavora nell'Editor di simboli, vengono modificati solo i simboli selezionati.

Dato che il simbolo è un elemento della Libreria, se si modifica una delle sue istanze, si modificano anche tutte le altre.

### Per modificare gli attributi grafici del simbolo selezionato:

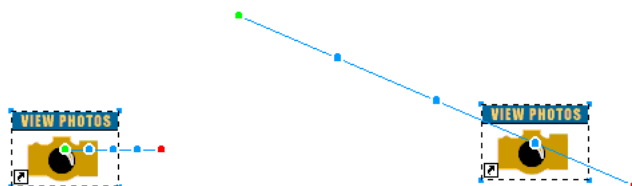
- 1 Eseguire una delle seguenti procedure per aprire l'Editor di simboli:
  - Fare doppio clic sull'oggetto simbolo.
  - Scegliere **Elabora > Simbolo > Modifica simbolo**.
  - Fare clic sul pulsante **Modifica** nella finestra di dialogo **Anima**.
- 2 Modificare il simbolo dell'animazione e modificare testi, tratti, riempimenti ed effetti a piacere.
- 3 Chiudere l'Editor di simboli.

## Modifica dei tracciati di movimento del simbolo

Quando si seleziona un simbolo dell'animazione, questo è dotato di un perimetro di delimitazione univoco e di un tracciato di movimento che indica la direzione di spostamento del simbolo.

Il punto verde sul tracciato di movimento indica la posizione di partenza, mentre quello rosso indica il punto finale. I punti blu sul tracciato rappresentano i fotogrammi. Ad esempio, un simbolo con cinque fotogrammi avrà un punto verde, tre punti blu e un punto rosso sul tracciato. La posizione dell'oggetto sul tracciato indica il fotogramma corrente. Quindi, se l'oggetto compare al terzo punto, il Fotogramma 3 è quello corrente.

È possibile modificare la direzione del movimento, variando l'angolazione del tracciato.



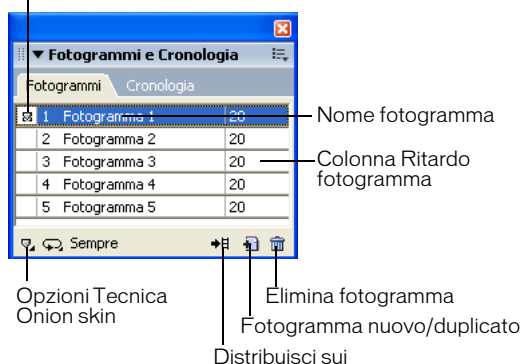
**Per modificare lo spostamento o la direzione:**

- Trascinare una delle maniglie iniziali o finali di animazione del simbolo in una nuova posizione. Il punto verde indica il punto di partenza; il rosso indica il punto finale. Tenere premuto il tasto Maiusc durante il trascinamento per vincolare la direzione di movimento a incrementi di 45 gradi.

## Operazioni con i fotogrammi

È possibile produrre animazioni creando un certo numero di fotogrammi. Il pannello Fotogrammi consente di visualizzare il contenuto di ogni fotogramma. La creazione e l'organizzazione dei fotogrammi avviene nel pannello Fotogrammi. È possibile attribuire nomi ai fotogrammi, riorganizzarli, impostare manualmente la tempistica dell'animazione e spostare gli oggetti da un fotogramma a un altro.

Colonna Tecnica Onion skin



Ogni fotogramma dispone anche di una varietà di proprietà associate. Impostando il ritardo del fotogramma oppure occultando un fotogramma è possibile conferire all'animazione l'aspetto desiderato durante la procedura di costruzione e modifica.

## Impostazione del ritardo dei fotogrammi

Il ritardo dei fotogrammi determina per quanto tempo verrà visualizzato il fotogramma corrente. Questo parametro viene visualizzato in centesimi di secondo. Ad esempio, un'impostazione pari a 50 visualizza il fotogramma per mezzo secondo, mentre un'impostazione di 300 lo visualizza per 3 secondi.

### **Per impostare il valore di ritardo del fotogramma:**

- 1 Selezionare uno o più fotogrammi:
  - Per selezionare un intervallo di fotogrammi contigui, tenere premuto il tasto Maiusc e selezionare il primo e l'ultimo fotogramma.
  - Per selezionare un intervallo di fotogrammi non contigui, tenere premuto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh), quindi fare clic sui nomi di ciascun fotogramma.
- 2 Eseguire una delle seguenti procedure:
  - Scegliere Proprietà dal menu Opzioni del pannello Fotogrammi.
  - Fare doppio clic sulla colonna del ritardo dei fotogrammi.

Viene visualizzata la finestra a comparsa Proprietà fotogramma.
- 3 Immettere un valore per il ritardo del fotogramma.
- 4 Premere Invio, oppure fare clic all'esterno del pannello per chiudere la finestra a comparsa.

## **Visualizzazione e occultamento dei fotogrammi per la riproduzione**

È possibile mostrare o nascondere i fotogrammi per la riproduzione. Un fotogramma nascosto non viene visualizzato durante la riproduzione e non viene esportato.

### **Per mostrare o nascondere un fotogramma:**

- 1 Eseguire una delle seguenti procedure:
  - Scegliere Proprietà dal menu Opzioni del pannello Fotogrammi.
  - Fare doppio clic sulla colonna del ritardo dei fotogrammi.

Viene visualizzata la finestra a comparsa Proprietà fotogramma.
- 2 Deselezionare Includi all'esportazione.
- Una X rossa copre il valore di ritardo del fotogramma.
- 3 Premere Invio, oppure fare clic all'esterno della finestra a comparsa Proprietà fotogramma per chiuderla.

## **Definizione del nome dei fotogrammi dell'animazione**

Durante l'impostazione di un'animazione, Fireworks crea il numero appropriato di fotogrammi e li visualizza nel pannello Fotogrammi. Per impostazione predefinita, ai fotogrammi viene attribuito il nome di Fotogramma 1, Fotogramma 2 e così via. Quando si sposta un fotogramma nel pannello, Fireworks ridefinisce il nome di tutti gli elementi in base al nuovo ordine.

È consigliabile definire per i fotogrammi un nome di facile interpretazione per facilitarne l'uso e il riconoscimento. In questo modo è sempre possibile sapere quale fotogramma contiene quale parte di un'animazione. Se un fotogramma che è stato rinominato viene spostato, mantiene comunque lo stesso nome.

### **Per cambiare il nome di un fotogramma:**

- 1 Nel pannello Fotogrammi, fare doppio clic sul nome del fotogramma.
- 2 Nella casella di testo a comparsa, digitare un nuovo nome e premere Invio.

## Aggiunta, spostamento, copia ed eliminazione dei fotogrammi

Nel pannello Fotogrammi è consentito aggiungere, copiare eliminare e modificare l'ordine dei fotogrammi.

### Per aggiungere un nuovo fotogramma:



- Fare clic sul pulsante Fotogramma nuovo/duplicato in fondo al pannello Fotogrammi.

### Per aggiungere fotogrammi a un punto specifico della sequenza:

- 1 Scegliere Aggiungi fotogrammi dal menu Opzioni del pannello Fotogrammi.
- 2 Immettere il numero di fotogrammi da aggiungere.
- 3 Scegliere il punto nel quale inserire i fotogrammi: prima del fotogramma corrente, in un punto successivo, all'inizio, oppure alla fine, quindi fare clic su OK.

### Per eseguire una copia di un fotogramma:

- Trascinare un fotogramma preesistente sul pulsante Fotogramma nuovo/duplicato in fondo al pannello Fotogrammi.

### Per copiare un fotogramma selezionato e collocarlo in una sequenza:

- 1 Scegliere Duplica fotogramma dal menu Opzioni del pannello Fotogrammi.
- 2 Immettere il numero di duplicati da creare per il fotogramma selezionato, quindi scegliere il punto nel quale inserire i fotogrammi duplicati, quindi fare clic su OK.

La duplicazione di un fotogramma può essere utilizzata per far riapparire gli oggetti in altri punti dell'animazione.

### Per riordinare i fotogrammi:

- Trascinare i singoli fotogrammi in una nuova posizione all'interno dell'elenco.

### Per eliminare il fotogramma selezionato, eseguire una delle seguenti procedure:



- Fare clic sul pulsante Elimina fotogramma nel pannello Fotogrammi.
- Trascinare il fotogramma sul pulsante Elimina fotogramma.
- Scegliere Elimina fotogramma dal menu Opzioni del pannello Fotogrammi.

## Spostamento degli oggetti selezionati nel pannello Fotogrammi

È possibile usare il pannello Fotogrammi per spostare oggetti in un fotogramma differente. Gli oggetti che compaiono in un singolo fotogramma, sembrano svanire durante l'esecuzione dell'animazione. È possibile spostare degli oggetti in modo da farli comparire e scomparire in punti diversi del filmato.

### Per spostare indietro un oggetto selezionato:

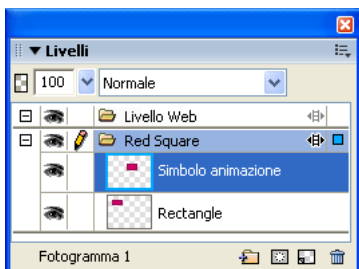
- Nel pannello Fotogrammi, trascinare sul nuovo fotogramma l'indicatore di selezione (il quadrato blu a destra del tempo di ritardo) del fotogramma.

## Condivisione dei livelli tra i fotogrammi

I livelli suddividono il documento di Fireworks in piani discreti, come fogli sovrapposti di carta da ricalco. All'interno di un'animazione i livelli possono essere utilizzati per organizzare gli oggetti che fanno parte dell'ambientazione o del fondale dell'animazione stessa. Questo permette di modificare gli oggetti di un livello in modo che non influenzino il resto dell'animazione. Per ulteriori informazioni, vedere [“Operazioni con i livelli” a pagina 133](#).

Per fare in modo che gli oggetti compaiano per l'intera durata di un'animazione, è possibile collocarli su un livello, quindi usare il pannello Livelli per condividere il livello tra i fotogrammi. Quando un livello è condiviso tra tutti i fotogrammi, tutti gli oggetti su quel livello sono visibili su ciascun fotogramma.

È possibile modificare gli oggetti sui livelli condivisi di qualsiasi fotogramma; queste modifiche si riflettono su tutti gli altri fotogrammi.



*In questo esempio, il livello quadrato rosso viene condiviso tra i fotogrammi.*

### Per condividere un livello tra i fotogrammi:

- 1 Fare doppio clic sul livello.
- 2 Selezionare Condividi tra fotogrammi.

**Nota:** Tutto il contenuto di un livello condiviso compare su ogni fotogramma.

### Per disattivare la condivisione di un livello tra più fotogrammi:

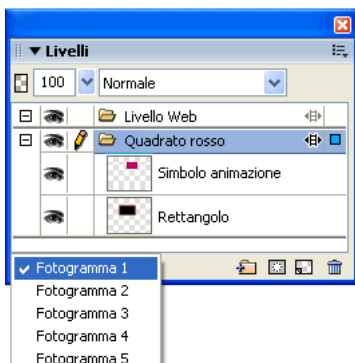
- 1 Fare doppio clic sul livello condiviso.
- 2 Deselezionare l'opzione Condividi tra fotogrammi.
- 3 Scegliere una delle opzioni seguenti per le modalità di copia degli oggetti sui fotogrammi:
  - Lasciare il contenuto del livello condiviso unicamente sul fotogramma corrente.
  - Copiare il contenuto del livello condiviso su tutti i fotogrammi.

## Visualizzazione degli oggetti di un fotogramma specifico

È possibile visualizzare facilmente gli oggetti di uno specifico fotogramma utilizzando il menu a comparsa Fotogramma del pannello Livelli.

**Per visualizzare gli oggetti di un fotogramma specifico:**

- Scegliere il fotogramma desiderato dal menu a comparsa Fotogramma posto in fondo al pannello Livelli.



Tutti gli oggetti nel fotogramma selezionato sono elencati nel pannello Livelli e visualizzati nell'area di lavoro.

## Uso della tecnica Onion skin

Questa tecnica consente di visualizzare i contenuti dei fotogrammi precedenti e successivi a quello attualmente selezionato. La tecnica Onion skin consente di animare in modo uniforme i fotogrammi senza dover passare ripetutamente dall'uno all'altro. Il termine *Onion skin* deriva da una tecnica di animazione tradizionale che consiste nell'uso di carta da ricalco traslucida per visualizzare le sequenze animate.

Quando la tecnica Onion skin è attivata, gli oggetti sui fotogrammi precedenti e successivi a quello corrente non sono attivi, in modo da poterli distinguere dagli oggetti sul fotogramma corrente.

Per impostazione predefinita, è attivata l'opzione Modifica più fotogrammi, che implica che è possibile selezionare e modificare gli oggetti disattivati su altri fotogrammi senza abbandonare il fotogramma corrente. È possibile utilizzare lo strumento Seleziona dietro per selezionare oggetti in fotogrammi in ordine sequenziale.

**Per regolare il numero di fotogrammi visibili prima e dopo quello corrente:**

- 1 Nel pannello Fotogrammi, fare clic sul pulsante Tecnica onion skin.
- 2 Scegliere un'opzione di visualizzazione:

**Tecnica Onion skin disattivata** disabilita la tecnica Onion skin e visualizza solo il contenuto del fotogramma corrente.

**Mostra fotogramma successivo** visualizza il contenuto del fotogramma corrente e di quello successivo.

**Prima e dopo** visualizza il contenuto del fotogrammi corrente e di quelli adiacenti.

**Mostra tutti i fotogrammi** visualizza il contenuto di tutti i fotogrammi.



**Personalizzata** imposta un numero personalizzato di fotogrammi e controlla l'opacità della tecnica onion skin.

**Modifica più fotogrammi** consente di selezionare e modificare tutti gli oggetti visibili. Deselezionare questa opzione per selezionare e modificare solo gli oggetti presenti nel fotogramma corrente.

## Intercalaggio

*Intercalaggio* è un termine tradizionale di animazione che descrive il procedimento con cui un capo animatore disegna solo i fotogrammi chiave (i fotogrammi che contengono le variazioni principali) mentre gli assistenti disegnano i fotogrammi intermedi.

In Fireworks, l'intercalaggio fonde due o più istanze dello stesso simbolo, creando istanze intermedie con attributi interpolati. L'intercalaggio è un procedimento manuale utile per realizzare movimenti complessi all'interno dell'area di lavoro e per gli oggetti i cui effetti dal vivo cambiano in ogni fotogramma dell'animazione.

Per esempio, è possibile intercalare un oggetto in modo che sembri muoversi lungo un tracciato lineare.

### Per intercalare le istanze:

- 1 Selezionare due o più istanze dello stesso simbolo grafico dall'area di lavoro. Non selezionare istanze di simboli diversi.
- 2 Scegliere **Elabora > Simbolo > Intercalaggio istanze**.
- 3 Immettere il numero di passaggi di intercalaggio da inserire tra la coppia originale nella finestra di dialogo **Intercalaggio istanze**.
- 4 Per distribuire gli oggetti intercalati su fotogrammi separati, scegliere **Distribuisce sui fotogrammi** e fare clic su **OK**.



Se si sceglie di non distribuire gli oggetti su fotogrammi separati, è possibile farlo in seguito selezionando tutte le istanze e facendo clic sul pulsante **Distribuisce sui fotogrammi** nel pannello **Fotogrammi**.

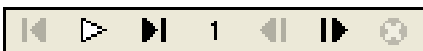
**Nota:** Nella maggior parte dei casi, l'uso di simboli di animazione è preferibile all'intercalaggio. Per ulteriori informazioni, vedere ["Operazioni con i simboli di animazione" a pagina 224](#).

## Anteprima di un'animazione

È possibile visualizzare in anteprima l'animazione su cui si sta lavorando per controllarne la progressione. Si può inoltre visualizzare in anteprima un'animazione dopo l'ottimizzazione per verificarne l'aspetto in un browser Web.

### Per visualizzare un'anteprima dell'animazione nello spazio di lavoro:

- Utilizzare i comandi del fotogramma che compaiono in fondo alla finestra del documento.



*Comandi dei fotogrammi*

Tenere presente quanto segue quando si effettua l'anteprima delle animazioni:

- Per impostare la durata di comparsa di ogni fotogramma nella finestra del documento, immettere le impostazioni di ritardo fotogrammi nel pannello **Fotogrammi**.

- I fotogrammi esclusi dalla procedura di esportazione non vengono visualizzati durante l'anteprima.
- L'anteprima dell'animazione eseguita nella vista Originale visualizza le immagini sorgente a risoluzione piena, non l'anteprima ottimizzata utilizzata per il file esportato.

**Per eseguire l'anteprima nella vista Anteprima:**

- 1 Fare clic sul pulsante Anteprima posto nell'angolo superiore sinistro della finestra del documento.
- 2 Utilizzare i comandi dei fotogrammi.

**Nota:** Si sconsiglia l'esecuzione di anteprime in visualizzazione 2 per volta o 4 per volta.

**Per eseguire l'animazione di un'animazione all'interno di un browser Web:**

- Scegliere File > Anteprima nel browser e scegliere un browser nel sottomenu.

**Nota:** Si deve selezionare GIF animata come formato di file da esportare nel pannello Ottimizza, o nessun movimento sarà visibile durante l'anteprima del documento nel browser. Questo è necessario anche se si programma di importare l'animazione in Flash come file SWF o Fireworks PNG.

## Esportazione dell'animazione

Dopo aver creato o importato i simboli e i fotogrammi che compongono l'animazione, è possibile esportare il file come animazione. Prima di esportare i file, occorre impostare alcuni parametri che semplificano il caricamento e l'esecuzione dell'animazione. È possibile impostare i parametri di riproduzione quali la ripetizione continua e la trasparenza e quindi usare l'ottimizzazione per rendere più piccolo e più facile da scaricare il file esportato.

**Nota:** Se si programma di importare l'animazione in Macromedia Flash per ulteriori modifiche, non è necessario esportarla. Flash MX è in grado di importare direttamente i file sorgente Fireworks PNG. Per ulteriori informazioni, vedere "Working with Macromedia Flash MX 2004" (Operazioni con Macromedia Flash MX 2004) nell'articolo sull'uso con altri programmi nel sito Web del centro di supporto Fireworks all'indirizzo [www.macromedia.com/it/support/](http://www.macromedia.com/it/support/).

## Impostazione della ripetizione dell'animazione

L'impostazione ciclo nel pannello Fotogrammi determina il numero di ripetizioni dell'animazione. Questa funzione inserisce i fotogrammi in un ciclo di riproduzione ininterrotto in modo da minimizzare il numero dei fotogrammi utilizzati per creare un'animazione.

**Per impostare la ripetizione dell'animazione selezionata:**

- 1 Scegliere Finestra > Fotogrammi per visualizzare il pannello Fotogrammi.
- 2 Fare clic sul pulsante Ripetizione continua animazione GIF posto in fondo al pannello.
- 3 Scegliere il numero di ripetizioni dell'animazione dopo la prima riproduzione.



Se si sceglie 4, ad esempio, l'animazione viene riprodotta solo cinque volte in totale. Sempre ripete l'animazione di continuo.

## Impostazione della trasparenza

Il processo di ottimizzazione consente di impostare uno o più colori di una GIF animata in modo da farli apparire trasparenti all'interno del browser Web. Ciò risulta utile per rendere visibile nell'animazione un colore o un'immagine di sfondo della pagina Web.

**Per visualizzare un colore come trasparente all'interno del browser Web:**

- 1 Scegliere Finestra > Ottimizza se il pannello non è visibile.
- 2 Scegliere Trasparenza indice o Trasparenza alfa dal menu a comparsa Trasparenza, nel pannello Ottimizza. Per una descrizione di queste opzioni, vedere [“Creazione di aree trasparenti” a pagina 255](#).
- 3 Utilizzare gli strumenti di trasparenza del pannello Ottimizza per selezionare i colori di trasparenza.



## Ottimizzazione di un'animazione

L'ottimizzazione comprime il file in pacchetti di dimensioni minori per snellire le operazioni di caricamento ed esportazione e ridurre il tempo di download nel sito Web.

**Per ottimizzare un'animazione:**

- 1 Se si programma di esportare l'animazione come GIF animata, scegliere GIF animata come formato di file da esportare nel pannello Ottimizza.  
Se il pannello non è visibile, scegliere Finestra > Ottimizza.
- 2 Impostare le opzioni Tavolozza, Dithering o Trasparenza. Per ulteriori informazioni sulle opzioni di ottimizzazione, vedere [“Ottimizzazione di file GIF, PNG, TIFF, BMP e PICT” a pagina 249](#).
- 3 Nel pannello Fotogrammi, impostare il ritardo dei fotogrammi. Per ulteriori informazioni, vedere [“Impostazione del ritardo dei fotogrammi” a pagina 228](#).

## Formati di esportazione dell'animazione

Una volta creata e ottimizzata, l'animazione è pronta per l'esportazione.

Le GIF animate offrono i migliori risultati per le clipart e le immagini di qualità affini ai cartoni animati. Per informazioni sull'esportazione di GIF animate, vedere [“Esportazione di un'animazione” a pagina 264](#).

L'animazione può essere esportata come file Flash SWF e quindi importata in Macromedia Flash. Oppure è possibile saltare la fase di esportazione e importare il file sorgente Fireworks PNG direttamente in Flash. Questa opzione offre il massimo controllo sulle modalità di importazione dell'animazione. Se lo si desidera, è possibile importare tutti i livelli e i fotogrammi dell'animazione e quindi modificarli ulteriormente all'interno di Flash. Per ulteriori informazioni, vedere [“Working with Macromedia Flash MX 2004”](#) (Operazioni con Macromedia Flash MX 2004) nell'articolo sull'uso con altri programmi nel sito Web del centro di supporto Fireworks all'indirizzo [www.macromedia.com/it/support/](http://www.macromedia.com/it/support/).

È inoltre possibile esportare fotogrammi o livelli dalle animazioni come file separati. Questo può essere utile quando si dispone di numerosi simboli su livelli diversi per lo stesso oggetto. Ad esempio, si può esportare un banner pubblicitario su più file se ogni lettera del nome di una società viene animata in un singolo elemento grafico. Ogni lettera è separata dalle altre. Per ulteriori informazioni sull'esportazione di livelli o fotogrammi su più file, vedere [“Esportazione di fotogrammi o livelli” a pagina 265](#).

## Operazioni con le animazioni esistenti

È possibile usare una GIF animata esistente come parte di un'animazione Fireworks. I modi per usare questo file sono due: si può importare il file GIF in un file esistente di Fireworks oppure aprire il file GIF come nuovo file.

Quando si importa una GIF animata, Fireworks la converte in un simbolo di animazione e la colloca nel fotogramma correntemente selezionato. Se l'animazione ha più fotogrammi del filmato corrente, è possibile scegliere di aggiungere automaticamente altri fotogrammi.

Le GIF importate perdono le impostazioni originarie di ritardo fotogramma e assumono quelle del documento corrente. Dato che il file importato è un simbolo di animazione, è possibile applicargli movimenti aggiuntivi. Ad esempio, è possibile importare un'animazione di un uomo che cammina sul posto e quindi applicare proprietà di direzione e movimento in modo da farlo muovere attraverso lo schermo.

Quando si apre una GIF animata, viene creato un nuovo file e ogni fotogramma della GIF viene collocato in fotogrammi separati di Fireworks. Sebbene la GIF non sia un simbolo dell'animazione, conserva tutte le impostazioni di ritardo fotogramma del file originale.

Una volta importato il file, occorre impostare il suo formato su GIF animata per poter esportare il movimento da Fireworks.

### **Per importare una GIF animata:**

- 1 Scegliere File > Importa.
- 2 Individuare il file e fare clic su Apri.
- 3 Fare clic su Sì per aggiungere altri fotogrammi all'animazione.

Se si fa clic su Annulla, viene importato solo il primo fotogramma della GIF animata. Sebbene si sia scelto di importare l'intero documento, è necessario aggiungere altri fotogrammi per poterlo visualizzare.

### **Per aprire una GIF animata:**

- Scegliere File > Apri e individuare il file GIF.

## Uso di più file come una sola animazione

Fireworks permette di creare un'animazione a partire da un gruppo di file di immagini. Ad esempio, è possibile creare un banner basato su diversi file grafici aprendo ogni file grafico in fotogrammi diversi dello stesso documento.

### **Procedere come segue per aprire più file come animazione:**

- 1 Scegliere File > Apri.
- 2 Fare clic tenendo premuto il tasto Maiusc per selezionare file.
- 3 Selezionare Apri come animazione e fare clic su OK.

Fireworks apre i file in un nuovo documento singolo, collocando ogni file in un fotogramma separato in ordine di selezione.



# CAPITOLO 12

## Ottimizzazione ed esportazione

Lo scopo ultimo della grafica per il Web è creare immagini di pregio estetico ma scaricabili il più rapidamente possibile. Per raggiungere questo obiettivo, è necessario selezionare un formato che offra il miglior rapporto di compressione possibile per l'immagine e conservare il massimo della qualità. Questa procedura di bilanciamento è detta *ottimizzazione*: trovare il giusto equilibrio tra colore, compressione e qualità.

L'esportazione di elementi grafici da Macromedia Fireworks MX 2004 avviene in due fasi:

- Prima si preparano il documento o i singoli elementi grafici suddivisi in porzioni per l'esportazione scegliendo le impostazioni di ottimizzazione e confrontando le anteprime per determinare un equilibrio accettabile tra la qualità e le dimensioni del file.
- Poi si esportano, o in alcuni casi si salvano, il documento o i singoli elementi grafici suddivisi in porzioni usando le impostazioni di esportazione idonee per la loro destinazione su Web o altrove.

Se non si è esperti delle procedure di ottimizzazione ed esportazione di grafici Web, avvalersi dell'Autocomposizione Esporta. Tale programma guida l'utente lungo il processo di esportazione e suggerisce le impostazioni appropriate. Visualizza inoltre la finestra Anteprima esportazione, in cui è possibile ottimizzare il documento durante il processo di esportazione.

Se invece si conoscono già le procedure di ottimizzazione ed esportazione degli elementi grafici, utilizzare gli altri strumenti di ottimizzazione ed esportazione disponibili in Fireworks. Per l'ottimizzazione si usano il pannello Ottimizza e i pulsanti di anteprima della finestra del documento, che offrono un maggiore controllo sul processo. Per l'esportazione, utilizzare invece la finestra di dialogo Esporta o il pulsante Esportazione rapida. In alcuni casi è possibile salvare semplicemente l'immagine senza esportarla. Per ulteriori informazioni, vedere la guida in linea di Fireworks.

Il pulsante Esportazione rapida semplifica l'esportazione degli elementi grafici per l'uso in altre applicazioni impostando automaticamente le opzioni appropriate nella finestra di dialogo Esporta. Se si utilizza Fireworks con altre applicazioni, il pulsante Esportazione rapida può semplificare il flusso del lavoro di progettazione.

## Ottimizzazione

L'ottimizzazione degli elementi grafici in Fireworks richiede le operazioni seguenti:

- Scelta del formato di file migliore. Ogni formato dispone di un metodo diverso per comprimere le informazioni sul colore contenute nel file. Scegliendo il formato appropriato per determinati tipi di grafici si possono ridurre notevolmente le dimensioni dei file.
- Impostazione delle opzioni specifiche per il formato. Ogni formato grafico dispone di un gruppo esclusivo di opzioni. Opzioni come Profondità colore permettono ad esempio di ridurre le dimensioni del file. Alcuni formati grafici, come GIF e JPEG, offrono inoltre opzioni per il controllo della compressione delle immagini.
- Regolazione dei colori dell'elemento grafico (solo formati 8 bit). È possibile limitare i colori vincolando l'immagine a uno specifico gruppo di colori, chiamato tavolozza. I colori inutilizzati verranno poi eliminati dalla tavolozza. Ridurre il numero di colori della tavolozza significa disporre di meno colori nell'immagine, il che produce file di dimensioni più ridotte per i tipi di file di immagini con tavolozze.

Sperimentare tutti i comandi di ottimizzazione per individuare il rapporto migliore tra qualità e dimensioni.

## Uso dell'Autocomposizione Esporta

Se non si è esperti delle procedure di ottimizzazione ed esportazione di grafici Web, avvalersi dell'Autocomposizione Esporta. Con l'Autocomposizione Esporta, si possono facilmente esportare gli elementi grafici senza possedere particolari nozioni sulle procedure di ottimizzazione ed esportazione.

L'Autocomposizione Esporta guida l'utente lungo il processo di ottimizzazione ed esportazione. È sufficiente rispondere alle domande sulla destinazione e gli usi previsti per il file e la procedura guidata suggerirà il tipo di file e le impostazioni di ottimizzazione.

Se si ritiene opportuno indicare le dimensioni massime del file, l'Autocomposizione Esporta ottimizza il file esportato adattandolo ai limiti di dimensione impostati.

Una volta acquisita dimestichezza con le procedure di ottimizzazione ed esportazione, si potrà utilizzare il pannello Ottimizza e i pulsanti di anteprima della finestra del documento per ottimizzare gli elementi grafici. Sono più pratici dell'Autocomposizione Esporta e offrono un miglior controllo dell'ottimizzazione per gli utenti già esperti di questo processo. Dopo avere ottimizzato in questo modo gli elementi grafici, è necessario eseguire un'altra operazione per esportarli, o in alcuni casi per salvarli. Per ulteriori informazioni sull'esportazione, vedere [“Ottimizzazione nello spazio di lavoro” a pagina 244](#) o [“Esportazione da Fireworks” a pagina 261](#). Per ulteriori informazioni sul salvataggio, vedere la guida in linea di Fireworks.

### Per eseguire l'esportazione utilizzando l'Autocomposizione Esporta:

- 1 Scegliere File > Autocomposizione Esporta
- 2 Rispondere alle richieste visualizzate dal sistema e fare clic su Continua in ognuno dei pannelli. Fireworks fornisce una serie di suggerimenti riguardanti i formati di file.

**Suggerimento:** Scegliere Dimensioni richieste file di esportazione nel primo pannello per ottimizzare il file in base alle dimensioni massime indicate.



3 Fare clic su Esci nella finestra Risultati analisi dell'autocomposizione.

Si aprirà la finestra Anteprima esportazione con le opzioni di esportazione raccomandate. Per ulteriori informazioni, vedere [“Uso dell’Anteprima esportazione”](#) a pagina 241.

## Uso dell’Anteprima esportazione

Quando viene aperta dall’Autocomposizione Esporta, l’Anteprima esportazione visualizza le opzioni di ottimizzazione ed esportazione consigliate per il documento corrente. Quando viene selezionata direttamente dal menu File, l’Anteprima esportazione visualizza le impostazioni di esportazione del documento corrente definite nel pannello Ottimizza.

L’area di anteprima visualizza il documento o l’immagine così come verranno esportati e valuta le dimensioni del file e i tempi di scaricamento in base alle impostazioni di esportazione correnti.



È possibile utilizzare le diverse viste per paragonare le varie impostazioni e creare il file di dimensioni più ridotte mantenendo al contempo livelli accettabili di qualità. Per limitare le dimensioni del file, avvalersi dell’autocomposizione Ottimizza a dimensioni.

Per l’esportazione delle GIF animate o dei rollover JavaScript, le dimensioni stimate dei file corrispondono al totale di tutti i fotogrammi.

**Nota:** Deselezionare Anteprima per aumentare la velocità di ridisegno della finestra Anteprima esportazione. Per interrompere il ridisegno dell’area di anteprima durante la modifica delle impostazioni, premere Esc.

### Per eseguire l’esportazione utilizzando Anteprima esportazione:

- 1 Scegliere File > Anteprima esportazione per aprire l’Anteprima esportazione.
  - Per modificare le impostazioni di ottimizzazione, fare clic sulla scheda Opzioni. Per informazioni sulle opzioni disponibili in questa scheda, attenersi alle procedure riportate di seguito.
  - Per modificare le dimensioni e l’area dell’immagine esportate, fare clic sulla scheda File e modificare le impostazioni desiderate. Per informazioni sulle opzioni disponibili in questa scheda, attenersi alle procedure riportate di seguito.

- Per modificare le impostazioni dell'animazione per l'immagine, fare clic sulla scheda Animazione e variare i parametri definiti. Per informazioni sulle opzioni disponibili in questa scheda, attenersi alle procedure riportate di seguito.
- 2 Usare il pulsante Zoom in fondo alla finestra di dialogo per ingrandire o ridurre l'anteprima. Fare clic su questo pulsante per attivare lo strumento di ingrandimento Zoom, quindi fare clic sull'anteprima per ingrandirla. Fare clic sul pulsante tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o il tasto Opzione (Macintosh) per ridurre l'anteprima.
  - 3 Per una panoramica dell'area di anteprima, eseguire una delle operazioni seguenti:
    - Fare clic sul pulsante Puntatore in fondo alla finestra di dialogo e trascinare nell'anteprima.
    - Tenere premuta la barra spaziatrice quando è attivo il puntatore Zoom e trascinare nell'anteprima.
  - 4 Per confrontare le impostazioni, fare clic su un pulsante di viste suddivise per dividere l'area di anteprima in due o quattro anteprime.



Ogni finestra può visualizzare un'anteprima dell'elemento grafico con diverse impostazioni di esportazione.

**Nota:** Quando si esegue un'operazione di ingrandimento/riduzione o panoramica mentre sono aperte più viste, tali operazioni vengono eseguite contemporaneamente in tutte le viste.

- 5 Al termine della modifica delle impostazioni, fare clic su Esporta.
- 6 Nella finestra di dialogo Esporta, digitare un nome per il file, scegliere una destinazione e le eventuali altre opzioni desiderate, poi fare clic su Salva.

Per ulteriori informazioni sulle opzioni della finestra di dialogo Esporta, vedere [“Esportazione da Fireworks” a pagina 261](#).

#### **Per definire le impostazioni di ottimizzazione con l'Anteprima esportazione:**

- 1 Fare clic sulla scheda Opzioni. La maggior parte delle opzioni disponibili qui sono simili a quelle del pannello Ottimizza. Per ulteriori informazioni su queste opzioni, vedere [“Uso delle impostazioni di ottimizzazione” a pagina 245](#).
- 2 Fare clic sul pulsante Autocomposizione Ottimizza a dimensioni per ottimizzare un'immagine in base alle dimensioni del file indicate.
 

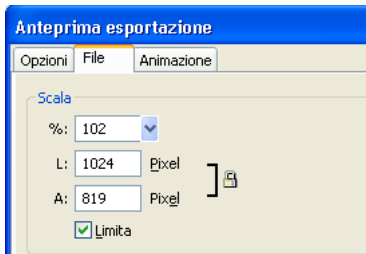
Immettere le dimensioni del file in kilobyte, poi fare clic su OK.

L'autocomposizione Ottimizza a dimensioni cerca di adattare il file alle dimensioni richieste con le seguenti operazioni:

  - Regolazione della qualità JPEG
  - Modifica dell'attenuazione JPEG
  - Variazione del numero di colori nelle immagini a 8 bit
  - Modifica delle impostazioni di dithering nelle immagini a 8 bit
  - Attivazione o disattivazione delle impostazioni di ottimizzazione

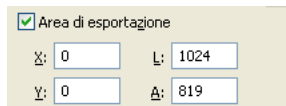
**Per specificare le dimensioni dell'immagine esportata con l'Anteprima esportazione:**

- 1 Fare clic sulla scheda File.
- 2 Specificare una percentuale di scalatura o immettere la larghezza e l'altezza desiderate in pixel. Selezionare Vincola per scalare la larghezza e l'altezza in modo proporzionale.



**Per definire l'esportazione solo di una parte dell'immagine con l'Anteprima esportazione:**

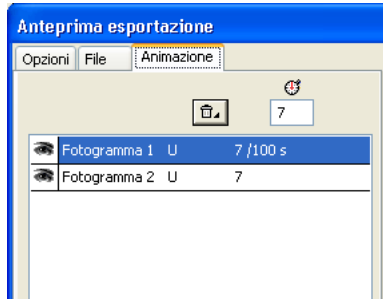
- 1 Fare clic sulla scheda File.
- 2 Selezionare l'opzione Area di esportazione ed eseguire una delle seguenti operazioni per specificare l'area da esportare:
  - Trascinare il bordo punteggiato che compare attorno all'anteprima fino a racchiudere l'area di esportazione desiderata (trascinare all'interno dell'anteprima per far rientrare le aree nascoste nel campo visibile).
  - Immettere le coordinate in pixel dei confini dell'area di esportazione.



**Per definire le impostazioni di animazione con l'Anteprima esportazione:**

- 1 Fare clic sulla scheda Animazione.
- 2 Avvalersi delle seguenti tecniche per visualizzare in anteprima i fotogrammi dell'animazione:
  - Per visualizzare un fotogramma singolo, selezionare il fotogramma desiderato dall'elenco sulla sinistra della finestra di dialogo, oppure utilizzare i comandi del fotogramma posti nell'area inferiore destra della finestra di dialogo.
  - Per riprodurre l'animazione, fare clic sul comando Esegui/Termina nell'area inferiore destra della finestra di dialogo.
- 3 Per apportare le modifiche all'animazione:
  - Per specificare il metodo di eliminazione, selezionare il fotogramma desiderato dall'elenco e scegliere un'opzione dal menu a comparsa (indicato da un'icona che raffigura un cestino).

- Per impostare il ritardo, selezionare il fotogramma desiderato dall'elenco e immettere il valore del ritardo in centesimi di secondo nel campo Ritardo fotogramma.



- Per impostare la riproduzione ripetuta dell'animazione, fare clic sul pulsante Ripetizione continua e scegliere il numero di ripetizioni desiderato dal menu a comparsa.
- Scegliere l'opzione Ritaglio automatico per ritagliare ogni fotogramma conferendogli un'area rettangolare, in modo che l'unica area dell'immagine che differisce tra i fotogrammi sia l'output. Selezionando questa opzione si possono ridurre le dimensioni del file.
- Scegliere l'opzione Differenza automatica per produrre l'output dei soli pixel che cambiano tra i fotogrammi. Selezionando questa opzione si possono ridurre le dimensioni del file.

## Ottimizzazione nello spazio di lavoro

L'esportazione di elementi grafici destinati al Web avviene in due fasi: ottimizzazione e poi esportazione (o in alcuni casi semplicemente salvataggio). L'ottimizzazione garantisce che gli elementi grafici possiedano il giusto equilibrio di colore, compressione e qualità. Una volta finalizzate le impostazioni di ottimizzazione, l'elemento grafico è pronto per l'esportazione.

Non è necessario utilizzare Autocomposizione Esporta e Anteprima esportazione in Fireworks se si è già esperti nelle operazioni di ottimizzazione ed esportazione degli elementi grafici. Fireworks rende disponibili le funzioni di ottimizzazione ed esportazione direttamente nello spazio di lavoro per offrire un maggiore controllo sulla modalità di esportazione dei file:

- Il pannello Ottimizza contiene i comandi più importanti per l'ottimizzazione. Per i formati a 8 bit, il pannello fornisce anche una tavola colori che visualizza i colori attualmente presenti nella tavolozza colori di esportazione.

**Nota:** Quando è selezionata una porzione, il pannello Ottimizza visualizza le impostazioni per tale porzione. Analogamente, quando è selezionato l'intero documento, il pannello Ottimizza visualizza le impostazioni per l'intero documento. In altre parole, la selezione attiva determina il contenuto del pannello Ottimizza.

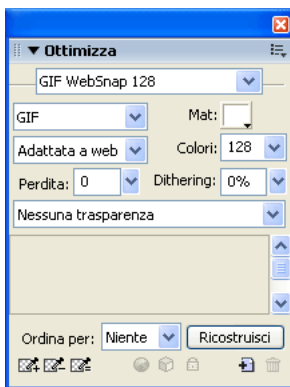
- Quando è selezionata una porzione, la finestra di ispezione Proprietà presenta un menu a comparsa Impostazioni esportazione porzione da cui scegliere le impostazioni di ottimizzazione preimpostate o salvate.
- I pulsanti di anteprima della finestra del documento mostrano l'aspetto che assumerebbe l'elemento grafico una volta esportato con le opzioni di ottimizzazione correnti.

È possibile ottimizzare l'intero documento nello stesso modo, oppure selezionare singole porzioni o aree selezionate di un JPEG e assegnare diverse opzioni di ottimizzazione per ciascuna di esse.

## Uso delle impostazioni di ottimizzazione

Per impostare rapidamente un formato file e applicare diverse impostazioni specifiche per il formato, è possibile scegliere tra le impostazioni di ottimizzazione standard disponibili nella finestra di ispezione Proprietà. Quando si sceglie un'opzione dal menu a comparsa Opzioni di esportazione predefinite della finestra di ispezione Proprietà, le altre opzioni del pannello Ottimizza vengono impostate automaticamente. Se lo si desidera, è possibile procedere a un'ulteriore regolazione di ciascuna delle opzioni.

Se si desidera un livello di controllo maggiore di quello offerto dalle preimpostazioni, è possibile creare impostazioni di ottimizzazione personalizzate nel pannello Ottimizza. Inoltre, si può modificare la tavolozza colori anche avvalendosi della tavola colori del pannello Ottimizza.



### Per scegliere un'ottimizzazione preimpostata:

- Scegliere una preimpostazione dal menu a comparsa Impostazioni nella finestra di ispezione Proprietà o nel pannello Ottimizza:

**GIF Web 216** impone l'uso dei colori WebSafe. La tavolozza colori contiene fino a 216 colori (vedere [“Ottimizzazione di file GIF, PNG, TIFF, BMP e PICT” a pagina 249](#)).

**GIF WebSnap 256** converte i colori non WebSafe nei colori WebSafe più simili. Questa tavolozza colori può contenere fino a 256 colori.

**GIF WebSnap 128** converte i colori non WebSafe nei colori WebSafe più simili. La tavolozza colori contiene fino a 128 colori.

**GIF Adaptive 256** è una tavolozza contenente solo gli stessi precisi colori utilizzati nell'immagine. Questa tavolozza colori può contenere fino a 256 colori.

**JPEG - Qualità migliore** imposta la qualità su 80 e l'attenuazione su 0, producendo file grafici di qualità elevata ma di dimensioni maggiori.

**JPEG - File più piccoli** imposta la qualità su 60 e l'attenuazione su 2, producendo file grafici di qualità inferiore ma di dimensioni pari a meno della metà di quelli ottenuti con l'opzione JPEG - qualità migliore.

**GIF animata Websnap 128** imposta il formato su GIF animato e converte i colori non WebSafe nei colori WebSafe più simili. La tavolozza colori contiene fino a 128 colori.

Per ulteriori informazioni sui tipi di file, vedere [“Scelta del tipo di file” a pagina 248](#).

### Per specificare impostazioni di ottimizzazione personalizzate:

- 1 Nel pannello Ottimizza, scegliere un'opzione dal menu a comparsa Esporta formato file.
- 2 Impostare le opzioni specifiche per il formato, come colore, dithering e qualità.
- 3 Se necessario, scegliere altre impostazioni di ottimizzazione dal menu a comparsa Opzioni del pannello Ottimizza.

Per ulteriori informazioni su specifici comandi di ottimizzazione, consultare le sezioni appropriate [“Ottimizzazione nello spazio di lavoro” a pagina 244](#).

- 4 Le impostazioni di ottimizzazione personalizzate si possono denominare e memorizzare. I nomi delle impostazioni salvate vengono visualizzati insieme alle impostazioni di ottimizzazione preimpostate nel menu a comparsa Impostazioni del pannello Ottimizzazione e nella finestra di ispezione Proprietà quando sono selezionate porzioni, pulsanti o l'area di lavoro. Per ulteriori informazioni, vedere [“Salvataggio e riutilizzo delle impostazioni di ottimizzazione” a pagina 261](#).

### Per modificare la tavolozza colori:

- Se il pannello Ottimizza non è aperto, scegliere Finestra > Ottimizza per visualizzare e modificare la tavolozza colori di un documento.

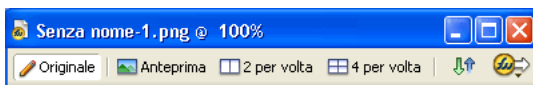
Per ulteriori informazioni, vedere [“Ottimizzazione di file GIF, PNG, TIFF, BMP e PICT” a pagina 249](#).

### Per ottimizzare le singole porzioni:

- 1 Fare clic su una porzione per selezionarla. Fare clic tenendo contemporaneamente premuto il tasto Maiusc per selezionare più porzioni.
- 2 Ottimizzare le porzioni selezionate utilizzando il pannello Ottimizza.

## Anteprima e confronto delle impostazioni di ottimizzazione

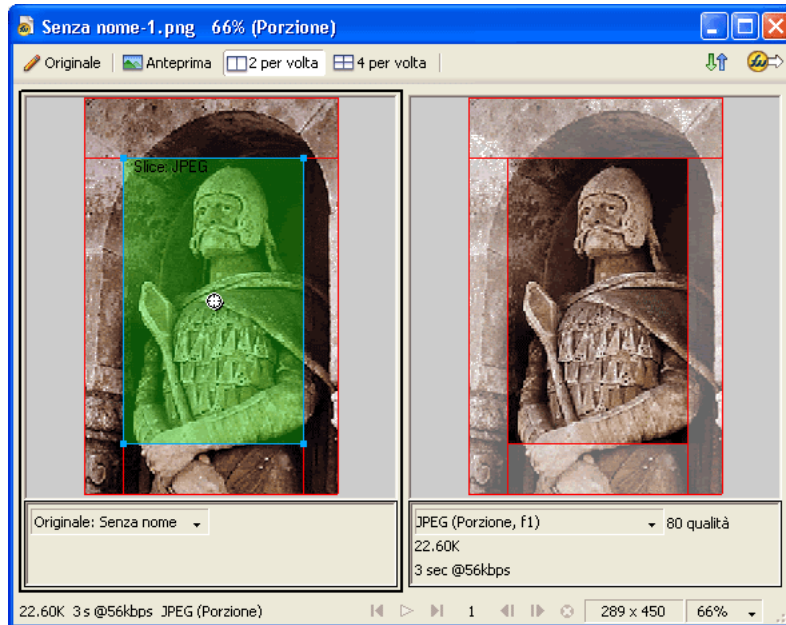
I pulsanti di anteprima del documento visualizzano l'elemento grafico come apparirà in un browser Web, in base alle impostazioni di ottimizzazione. Oltre all'animazione, è possibile visualizzare in anteprima i comportamenti di rollover e navigazione.



*Il pulsante Originale e i pulsanti di anteprima del documento*

I pulsanti di anteprima del documento visualizzano le dimensioni totali di un documento, il formato del file e il tempo di scaricamento stimato. Quest'ultimo parametro viene calcolato come media del tempo richiesto per scaricare tutte le porzioni e i fotogrammi dell'immagine con un modem a 56 K. Le anteprime 2 per volta e 4 per volta visualizzano informazioni aggiuntive che variano in base al tipo di file selezionato.

Si può utilizzare il pannello Ottimizza per ottimizzare un documento mentre si visualizza un'anteprima come se si fosse nella vista Originale. È possibile ottimizzare l'intero documento, oppure solo le porzioni selezionate. La sovrapposizione delle porzioni permette di differenziare dal resto del documento le porzioni attualmente in fase di ottimizzazione. Questa funzione visualizza le aree non attualmente in fase di ottimizzazione utilizzando un colore trasparente, non selezionabile. La funzione Sovrapposizione porzione è attivabile e disattivabile a piacere.



*Durante l'ottimizzazione della porzione selezionata, le porzioni che non vengono ottimizzate non sono selezionabili.*

#### **Per effettuare l'anteprima di un'immagine in base alle impostazioni di ottimizzazione correnti:**

- Fare clic sul pulsante Anteprima nell'angolo superiore sinistro della finestra del documento.



**Nota:** Nel pannello Strumenti, fare clic sull'icona Nascondi porzioni per nascondere le porzioni e le guide porzioni durante l'anteprima.

#### **Per confrontare impostazioni di ottimizzazione diverse:**

- 1 Fare clic sul pulsante 2 per volta o 4 per volta nell'angolo superiore sinistro della finestra del documento.
- 2 Fare clic su una delle anteprime della vista suddivisa per selezionarla.
- 3 Immettere le impostazioni nel pannello Ottimizza.
- 4 Selezionare le altre anteprime e specificare impostazioni di ottimizzazione diverse da paragonare con le altre.

Scegliendo l'anteprima 2 per volta o 4 per volta, la prima vista mostra il documento originale Fireworks PNG per poterlo confrontare con le versioni ottimizzate. È possibile passare da questa vista alla visualizzazione di un'altra versione ottimizzata.

**Per passare da una vista ottimizzata alla visualizzazione dell'originale nell'anteprima 2 per volta o 4 per volta:**

- 1 Selezionare una vista ottimizzata.
- 2 Scegliere Originale (nessuna anteprima) dal menu a comparsa Anteprima in fondo alla finestra di anteprima.

**Per passare dalla visualizzazione dell'originale a una vista ottimizzata nell'anteprima 2 per volta o 4 per volta:**

- 1 Selezionare la vista contenente l'originale.
- 2 Scegliere Anteprima esportazione dal menu a comparsa Anteprima.

**Per nascondere o mostrare la sovrapposizione porzioni:**

- Scegliere Visualizza > Sovrapposizione porzioni.

**Nota:** Questo comando è utile nell'Anteprima, nell'Anteprima 2 per volta e nell'Anteprima 4 per volta.

## Scelta del tipo di file

Si consiglia di basare le proprie scelte per il formato principalmente sulle specifiche esigenze di progettazione e sugli usi previsti del grafico. L'aspetto di un grafico può variare da un formato a un altro a seconda del metodo di compressione utilizzato. Inoltre, sono accettati dalla maggior parte dei Web browser solo determinati tipi di file grafici. Altri tipi di file sono invece perfetti per la pubblicazione su carta o per l'uso nelle applicazioni multimediali.

Sono disponibili i seguenti tipi di file:

**GIF**, acronimo di Graphics Interchange Format (formato grafico di scambio), è uno dei formati grafici più diffusi su Web. I file GIF contengono un massimo di 256 colori. Inoltre, i file GIF possono contenere un'area trasparente e più fotogrammi per le animazioni. Quindi, le immagini con aree ripetitive di colore uniforme vengono compresse al meglio se salvate in formato GIF. I file GIF sono generalmente la scelta ideale per vignette, logotipi, grafici con aree trasparenti e animazioni.

Il formato **JPEG** è stato sviluppato dal Joint Photographic Experts Group specificamente per le immagini fotografiche o contenenti un elevato numero di colori. Il formato JPEG supporta milioni di colori (24 bit). Il formato JPEG è la scelta ottimale per le fotografie scansionate, le immagini che utilizzano texture, le immagini con transizioni di colori sfumati o qualsiasi immagine che richieda più di 256 colori.

**PNG**, acronimo di Portable Network Graphic (grafica portatile per rete), è un formato grafico versatile per Web. Non tutti i browser Web possono tuttavia sfruttarne appieno le caratteristiche. Il formato PNG supporta colori fino a 32 bit, può contenere la trasparenza o un canale alfa ed essere progressivo. PNG è il formato nativo di Fireworks. Tuttavia, i file PNG di Fireworks contengono informazioni sorgente aggiuntive specifiche dell'applicazione che non vengono salvate nel file PNG esportato o nei file creati in altre applicazioni.

**WBMP**, acronimo di Wireless Bitmap, è un formato grafico utilizzato per i dispositivi informatici mobili, come telefoni cellulari e PDA. Questo formato è utilizzato specificamente nella pagine Wireless Application Protocol (WAP). WBMP è un formato a 1 bit, quindi sono visibili solo due colori, il bianco e il nero.



**TIFF**, acronimo di Tagged Image File Format (formato file immagine con etichette), è un formato grafico utilizzato per la memorizzazione delle immagini bitmap. I file TIFF trovano ampio impiego nella stampa per l'editoria. Inoltre, molte applicazioni multimediali accettano i file TIFF importati.

**BMP**, il formato grafico di Microsoft Windows, è un formato comunemente utilizzato per visualizzare le immagini bitmap. I file BMP sono utilizzati principalmente sui sistemi operativi Windows. Molte applicazioni possono importare le immagini in formato BMP.

**PICT**, sviluppato da Apple Computer, è un formato grafico comunemente utilizzato sui sistemi operativi Macintosh. La maggior parte delle applicazioni Mac sono in grado di importare le immagini PICT.

## Ottimizzazione di file GIF, PNG, TIFF, BMP e PICT

Ogni formato grafico in Fireworks dispone di un gruppo esclusivo di opzioni. Per la maggior parte, solo i tipi di file a 8 bit come GIF, PNG 8, TIFF 8, BMP 8, e PICT 8 offrono possibilità di controllo significative a livello di ottimizzazione.

**Nota:** Fanno eccezione i file JPEG. Per ulteriori informazioni sui comandi di ottimizzazione per JPEG, vedere [“Ottimizzazione dei file JPEG” a pagina 257](#).

Le impostazioni di ottimizzazione di Fireworks sono simili per tutti i formati file grafici a 8 bit. Per i formati Web come GIF e PNG, si può specificare anche il livello di compressione desiderato per l'elemento grafico.

È possibile ottimizzare i tipi di file a 8 bit regolandone le tavolozze colori. Ridurre il numero di colori della tavolozza significa infatti disporre di meno colori nell'immagine, il che produce file di dimensioni più ridotte. La riduzione dei colori implica però anche una minore qualità dell'immagine.

Utilizzare le anteprime 2 per volta e 4 per volta per verificare e confrontare l'aspetto e le dimensioni stimate di un file grafico con diverse impostazioni di ottimizzazione. Per ulteriori informazioni sull'uso dei pulsanti di anteprima del documento, vedere [“Anteprima e confronto delle impostazioni di ottimizzazione” a pagina 246](#).

**Nota:** Tutti i tipi di file descritti sopra, ad eccezione di PICT, possono essere aperti e salvati in Fireworks MX 2004 con le estensioni originali dei nomi file e con le impostazioni di ottimizzazione originali. Questa è una novità rispetto alle versioni precedenti di Fireworks. Per ulteriori informazioni, vedere la guida in linea di Fireworks.

## Scelta di una tavolozza di colori

I file GIF e gli altri formati a 8 bit possono contenere una tavolozza colori. Una tavolozza di colori è un elenco che contiene fino a 256 colori disponibili per il file. Nel grafico compariranno solo i colori definiti nella tavolozza dei colori; alcune tavolozze, tuttavia, contengono colori non presenti nell'elemento grafico.

Le seguenti tavolozze sono disponibili in Fireworks:

**Adattata** è una tavolozza personalizzata derivata dai colori effettivamente presenti nel documento. Questo tipo di tavolozze spesso producono le immagini di qualità più alta e le dimensioni più ridotte dei file.

**Adattata Web** è una tavolozza adattata i cui colori simili a quelli WebSafe sono stati convertiti in colori WebSafe. I colori WebSafe sono quelli contenuti nella tavolozza Web 216.

**Web 216** è una tavolozza costituita dai 216 colori comuni ai sistemi Windows e Macintosh. Questa tavolozza viene spesso definita WebSafe (idonea per il Web) o browser-safe, perché produce risultati uniformi su piattaforme e browser diversi quando è visualizzata su monitor a 8 bit.

**Esatta** è una tavolozza contenente gli stessi precisi colori utilizzati nell'immagine. Solo le immagini create con un numero di colori inferiore o uguale a 256 possono avvalersi di questo tipo di tavolozza. Se l'immagine contiene più di 256 colori, la tavolozza viene convertita in Adattata.

**Windows e Macintosh:** ognuna di queste tavolozze contiene i 256 colori definiti dagli standard della rispettiva piattaforma.

**Scala di grigi** è una tavolozza composta da 256 sfumature di grigio o meno. Questa tavolozza converte l'immagine in scala di grigi.

**Bianco e nero** è una tavolozza a due colori, formata solo dal bianco e dal nero.

**Uniforme** è una tavolozza matematica basata sui valori pixel RGB.

**Personalizzata** è una tavolozza modificata o caricata da una tavolozza esterna (file ACT) o da un file GIF.

La regolazione dei colori della tavolozza durante l'ottimizzazione incide sui colori dell'immagine. È possibile ottimizzare e personalizzare le tavolozze di colori con la tavola colori del pannello Ottimizza.

#### **Per scegliere una tavolozza colori:**

- Scegliere un'opzione dal menu a comparsa Tavolozza indicizzata nel pannello Ottimizza.

#### **Per importare una tavolozza personalizzata:**

- 1 Eseguire una delle seguenti procedure:
  - Scegliere Carica tavolozza dal menu a comparsa Opzioni del pannello Ottimizza.
  - Scegliere Personalizzata dal menu a comparsa Tavolozza indicizzata del pannello Ottimizza.
- 2 Portarsi su un file di tavolozza ACT o GIF e fare clic su Apri.

I colori contenuti nel file ACO o GIF verranno aggiunti alla tavola colori nel pannello Ottimizza.

**Nota:** Gli utenti di Windows devono scegliere File GIF dal menu a comparsa Tipo file per visualizzare i file con estensione .gif nella finestra di dialogo Apri.

## **Impostazione della profondità del colore**

La profondità del colore corrisponde al numero di colori utilizzati nell'immagine. Riducendo il numero di colori è possibile creare file di dimensioni più contenute. Riducendo la profondità del colore, si determina una perdita di colori, a partire da quelli meno utilizzati. I pixel contenenti i colori scartati vengono convertiti nel colore più vicino rimasto nella tavolozza. Ciò può ridurre la qualità dell'immagine.

**Nota:** L'opzione Profondità colore è disponibile solo per i file GIF e altri formati grafici a 8 bit.

#### **Per scegliere una profondità di colore:**

- Scegliere un'opzione dal menu a comparsa Colori nel pannello Ottimizza oppure digitare un valore nella casella di testo. Si possono scegliere da 2 a 256 colori.

**Nota:** I colori effettivamente presenti nell'immagine potrebbero essere inferiori al numero massimo di colori prescelto. Il valore riportato in fondo alla tavola colori indica il numero effettivo di colori visibile nell'immagine. Se non è presente un valore, compare il pulsante Ricostruisci, che indica la necessità di rigenerare la tavolozza dei colori. Per ulteriori informazioni, vedere [“Visualizzazione dei colori di una tavolozza” a pagina 252](#).

#### **Per scegliere una profondità superiore a 256 colori:**

- Scegliere un formato file a 24 o 32 bit dal menu a comparsa Esporta formato file nel pannello Ottimizza.

**Nota:** Profondità di colore superiori creano file di dimensioni maggiori e non sono quindi generalmente adatte alle immagini per Web. Usare le profondità di colore a 24 o 32 bit solo per esportare o salvare immagini fotografiche con toni continui o fusioni di sfumature di colori complesse. Per elementi grafici per il Web con profondità di colore superiori, utilizzare file JPEG. Per ulteriori informazioni, vedere [“Ottimizzazione dei file JPEG” a pagina 257](#).

### **Rimozione dei colori inutilizzati**

Rimuovendo i colori inutilizzati da un'immagine prima di esportarla o salvarla si riducono le dimensioni del file.

**Nota:** Questa opzione è disponibile solo per i file GIF e altri formati grafici a 8 bit.

#### **Per eliminare i colori inutilizzati:**

- Scegliere Rimuovi colori inutilizzati dal menu a comparsa Opzioni del pannello Ottimizza.

**Per includere tutti i colori della tavolozza, compresi quelli non presenti nell'immagine esportata o salvata:**

- Deselezionare Rimuovi colori inutilizzati.

### **Applicazione del dithering ai colori mancanti approssimati**

Il dithering consente di approssimare i colori non contenuti nella tavolozza corrente alternando pixel di colori simili. Da lontano, i colori si fondono per creare l'aspetto del colore mancante. Il dithering risulta particolarmente efficace per l'esportazione di fusioni o sfumature complesse o se si esportano immagini fotografiche in un formato a 8 bit, quale il GIF.

Il dithering può aumentare notevolmente le dimensioni dei file.

**Nota:** L'opzione Dithering è disponibile solo per i file GIF, gli altri formati grafici a 8 bit e i file WBMP.

#### **Per applicare il dithering a un'immagine:**

- Immettere un valore percentuale nel campo di testo Dithering del pannello Ottimizza.

## Visualizzazione dei colori di una tavolozza

La tavola colori del pannello Ottimizza visualizza i colori nell'anteprima corrente dell'immagine quando si lavora in modalità a 8 bit o inferiore e consente di modificare la tavolozza dell'immagine. La tavola colori viene aggiornata automaticamente quando si è in modalità Anteprima. Appare vuota se si sta ottimizzando più di una porzione alla volta o se non si interviene su un formato a 8 bit come il GIF.



Su alcuni campioni colore compaiono piccoli simboli che indicano determinate caratteristiche dei singoli colori, come segue:

Simbolo	Significato
	Il colore è stato modificato e la variazione incide solo sul documento esportato. Questo non modifica il colore nel documento sorgente.
	Il colore è bloccato.
	Il colore è trasparente.
	Il colore è WebSafe (idoneo per il Web).
	Il colore dispone di più attributi. In questo caso, il colore è WebSafe, è bloccato ed è stato modificato.

Se si modifica il documento, la tavola colori potrebbe non mostrare più tutti i colori contenuti nel documento. Qualora ciò si verificasse, è necessario rigenerarla. In questo caso, in fondo al pannello Ottimizza compare il pulsante Ricostruisci.

**Per rigenerare la tavola colori in modo che rifletta tutte le modifiche del documento:**

- Fare clic sul pulsante Ricostruisci in fondo al pannello Ottimizza.  
Una volta rigenerata la tavola colori, il pulsante Ricostruisci scompare e al suo posto viene visualizzato il numero effettivo di colori utilizzato nell'immagine.

**Per selezionare un colore:**

- Fare clic sul colore nella tavola colori del pannello Ottimizza.

**Per selezionare più colori:**

- Fare clic sui colori tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh).

**Per selezionare un intervallo di colori:**

- 1 Fare clic su un colore.
- 2 Tenere premuto il tasto Maiusc e selezionare l'ultimo colore dell'intervallo da selezionare.

**Per effettuare un'anteprima di tutti i pixel del documento contenente un colore specifico:**

- 1 Fare clic sul pulsante Anteprima, nell'angolo superiore sinistro della finestra del documento.
- 2 Fare clic e tenere premuto il pulsante del mouse su un campione colore del pannello Ottimizza.

I pixel che contengono il campione colore selezionato saranno modificati temporaneamente in un altro colore evidenziato fino al rilascio del pulsante del mouse.

**Nota:** Quando si effettua l'anteprima dei pixel nel documento utilizzando la vista 2 per volta o 4 per volta, selezionare una vista diversa da quella Originale.

## Blocco dei colori di una tavolozza

È possibile bloccare i singoli colori in modo da impedirne la rimozione o la modifica quando si modificano le tavolozze o se ne riduce il numero di colori. Qualora si passi a un'altra tavolozza una volta bloccati i colori, questi ultimi verranno aggiunti alla nuova tavolozza.

**Per bloccare un colore selezionato, eseguire una delle seguenti procedure:**

- Fare clic sul pulsante Blocca in fondo al pannello Ottimizza.
- Fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Controllo (Macintosh) sul campione colore, quindi scegliere Blocca colore dal menu di scelta rapida.

**Per sbloccare il colore selezionato:**

- 1 Selezionare un colore bloccato nella tavola colori del pannello Ottimizza.
- 2 Fare clic sul pulsante Blocca nel pannello Ottimizza, oppure fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Controllo (Macintosh) sul campione colore e poi scegliere Blocca colore.

**Per sbloccare tutti i colori:**

- Scegliere Sblocca tutti i colori dal menu a comparsa Opzioni del pannello Ottimizza.

## Modifica dei colori di una tavolozza

È possibile modificare un colore della tavolozza intervenendo nella tavola colori del pannello Ottimizza. La modifica di un colore sostituisce tutte le ricorrenze di tale colore nell'immagine da esportare o da salvare come bitmap. La modifica non sostituisce il colore nell'immagine originale, a meno che non si stia lavorando con una bitmap e si salvi l'immagine come tale: in tal caso è consigliabile salvare l'immagine anche in un file PNG per conservare una versione modificabile dell'immagine originale.

### Per modificare un colore:

- 1 Aprire il selettore colore di sistema procedendo in uno dei modi seguenti:



- Selezionare un colore e fare clic sul pulsante Modifica colore in fondo al pannello Ottimizza.
- Fare doppio clic su un colore nella tavola colori.

- 2 È possibile modificare il colore utilizzando anche il selettore colori del sistema.

Il nuovo colore sostituirà ogni ricorrenza del colore precedente nell'area di anteprima.

**Nota:** Fare clic col pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo contemporaneamente premuto il tasto Ctrl (Macintosh) su un colore della tavolozza per visualizzare un menu di collegamento contenente le opzioni di modifica per il colore.

## Uso dei colori WebSafe

I colori WebSafe (ideali per il Web) sono colori comuni alle piattaforme Macintosh e Windows. A questi colori non viene applicato il dithering quando vengono visualizzati in un browser Web sui monitor impostati per visualizzare 256 colori.

Fireworks offre diversi metodi per applicare e utilizzare i colori WebSafe.

### Per imporre l'uso dei colori WebSafe:

- Scegliere Web 216 dal menu a comparsa Tavolozza indicizzata nel pannello Ottimizza.

### Per creare una tavolozza adattata che favorisca l'uso dei colori WebSafe:

- Scegliere Web 216 dal menu a comparsa Tavolozza indicizzata nel pannello Ottimizza.

I colori non WebSafe simili a colori WebSafe vengono convertiti nei colori WebSafe più simili.

### Per imporre la conversione di un colore nel suo equivalente WebSafe più simile:

- 1 Selezionare un colore nella tavola colori del pannello Ottimizza.



- 2 Fare clic sul pulsante Aggancia a Web Safe.

Se si salva un file Fireworks PNG, la modifica dei colori in WebSafe nel pannello Ottimizza si applica solo alla versione esportata dell'immagine, non all'immagine stessa.

## Salvataggio delle tavolozze

Le tavolozze personalizzate possono essere salvate sotto forma di file di tavolozza esterni. Le tavolozze memorizzate possono essere utilizzate con altri documenti di Fireworks o in altre applicazioni che supportano i file di tavolozza esterni, come Macromedia FreeHand, Macromedia Flash e Adobe Photoshop. I file di tavolozza salvati hanno l'estensione .act.

### Per salvare una tavolozza di colori personalizzata:

- 1 Scegliere Salva tavolozza dal menu a comparsa Opzioni del pannello Ottimizza.
- 2 Digitare un nome per la tavolozza e scegliere una cartella di destinazione.
- 3 Fare clic su Salva.

Il file della tavolozza memorizzata potrà essere caricato nel pannello Campioni colore o nel pannello Ottimizza per utilizzarlo per l'esportazione di altri documenti.

## Regolazione della compressione

Per ridurre le dimensioni dei file GIF, è possibile comprimerli modificando l'impostazione dell'opzione Perdita. A impostazioni di perdita maggiori corrispondono file di dimensioni minori ma anche una qualità delle immagini ridotta. È possibile ottenere i risultati migliori scegliendo un'impostazione compresa tra 5 e 15.



*GIF originale; perdita impostata su 30; perdita impostata su 100*

### Per modificare la compressione di un file GIF:

- Inserire un'impostazione di Perdita nel pannello Ottimizza.

## Creazione di aree trasparenti

È possibile impostare aree trasparenti dei file GIF e PNG a 8 bit in modo che nel browser lo sfondo della pagina Web risulti visibile attraverso tali aree. In Fireworks, una scacchiera bianca e grigia indica le aree trasparenti nelle anteprime dei documenti.



*Anteprima immagini ottimizzate in Fireworks; immagine esportata con la trasparenza e collocata su una pagina Web con sfondo colorato*

**Nota:** I file PNG a 32 bit contengono automaticamente la trasparenza, pertanto nel pannello Ottimizza non compare l'opzione della trasparenza per i PNG a 32 bit.

Quando si esportano le immagini GIF contenenti aree trasparenti, si dovrebbe utilizzare l'opzione Trasparenza indice. Con la trasparenza indice, è possibile impostare colori specifici da rendere trasparenti all'esportazione. Trasparenza indice attiva o disattiva i pixel con valori di colore specifici. Poiché i file GIF supportano la trasparenza indice, si tratta di fatto della forma di trasparenza più comune utilizzata sul Web.

**Nota:** Per impostazione predefinita, in Fireworks le immagini GIF sono esportate senza trasparenza. Anche se l'area di lavoro dietro un'immagine o a un oggetto appare trasparente nella vista Originale di Fireworks, ciò non significa che lo sfondo dell'immagine sarà trasparente una volta esportato come file GIF da utilizzare su Web. In questo caso, prima dell'esportazione è necessario scegliere Trasparenza indice.

Si può utilizzare anche la trasparenza alfa, sebbene non sia spesso utilizzata con i grafici per il Web in quanto supportata solo dai file PNG, e la maggior parte del browser non gestisce tale formato. La trasparenza alfa viene utilizzata per l'esportazione di immagini contenenti trasparenza sfumata e pixel semi opachi. La trasparenza alfa è anche utile per esportare file in Macromedia Flash o Director, poiché tali applicazioni supportano questo tipo di trasparenza.

**Nota:** L'impostazione dei colori come trasparenti non incide sull'immagine effettiva, ma solo sulla versione esportata di quest'ultima. L'aspetto definitivo dell'immagine esportata è visibile nell'anteprima. Per informazioni sui pulsanti di anteprima del documento, vedere [“Anteprima e confronto delle impostazioni di ottimizzazione” a pagina 246](#).

#### Per selezionare un colore per la trasparenza:

- 1 Fare clic sul pulsante Anteprima, 2 per volta o 4 per volta, nell'angolo superiore sinistro della finestra del documento. In 2 per volta o 4 per volta, fare clic su una vista diversa dall'originale.
- 2 Nel pannello Ottimizza, scegliere Trasparenza indice dal menu a comparsa Trasparenza posto in fondo al pannello.

Il colore dell'area di lavoro viene reso trasparente nell'anteprima.



- 3 Per scegliere un colore diverso, fare clic sul pulsante Imposta trasparenza.

Il puntatore si trasforma in un contagocce.

- 4 Procedere in uno dei modi seguenti per rendere trasparente un colore:
  - Fare clic su un campione colore nella tavola colori del pannello Ottimizza.
  - Fare clic su un colore del documento.

#### Per aggiungere o rimuovere i colori trasparenti:

- 1 Fare clic sul pulsante Anteprima, 2 per volta o 4 per volta, nell'angolo superiore sinistro della finestra del documento. In 2 per volta o 4 per volta, fare clic su una vista diversa dall'originale.

**Nota:** È possibile aggiungere o rimuovere colori trasparenti nella vista Originale, tuttavia non si possono visualizzare i risultati finché non si esegue un'anteprima.

- 2 Nel pannello Ottimizza, fare clic sul pulsante Aggiungi a trasparenza o sul pulsante Rimuovi da trasparenza.



- 3 Per scegliere un colore da aggiungere o rimuovere dalla trasparenza, eseguire una delle seguenti procedure:

- Fare clic su un campione colore nella tavola colori del pannello Ottimizza.
- Fare clic su un colore dell'anteprima.

#### Per rendere trasparente lo sfondo di un'immagine:

- 1 Fare clic sul pulsante Anteprima, 2 per volta o 4 per volta, nell'angolo superiore sinistro della finestra del documento. In 2 per volta o 4 per volta, fare clic su una vista diversa dall'originale.
- 2 Nel pannello Ottimizza, scegliere GIF come formato file e scegliere Trasparenza indice dal menu a comparsa Trasparenza.

Il colore dell'area di lavoro viene reso trasparente nell'anteprima e l'elemento grafico è pronto per l'esportazione.



## Interlacciamento: scaricamento graduale

In un browser Web, le immagini interlacciate vengono visualizzate gradualmente durante lo scaricamento. Queste immagini vengono visualizzate inizialmente a una risoluzione inferiore, per poi elevarla fino al termine dello scaricamento.

**Nota:** Questa opzione è disponibile solo per i formati GIF e PNG. È possibile ottenere risultati simili con il formato JPEG rendendolo progressivo. Per ulteriori informazioni, vedere [“Ottimizzazione dei file JPEG” a pagina 257](#).

### Per interlacciare un file GIF o PNG non Fireworks:

- Scegliere Interlacciato dal menu a comparsa Opzioni del pannello Ottimizza.

## Ottimizzazione dei file JPEG

Il pannello Ottimizza consente di ottimizzare i file JPEG impostando le opzioni di compressione e attenuazione.

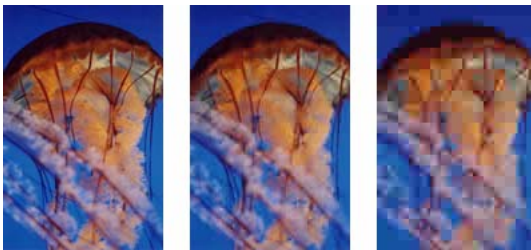
I file JPEG vengono sempre salvati ed esportati con profondità di colore a 24 bit, quindi non è possibile ottimizzarli modificandone la tavolozza colori. Alla selezione dell'immagine JPEG, la tavola colori è vuota.

Utilizzare i pulsanti 2 per volta e 4 per volta per verificare e confrontare l'aspetto e le dimensioni stimate di un file JPEG con diverse impostazioni di ottimizzazione. Per ulteriori informazioni sull'uso dei pulsanti di anteprima del documento, vedere [“Anteprima e confronto delle impostazioni di ottimizzazione” a pagina 246](#).

**Nota:** I file JPEG possono essere aperti e salvati in Fireworks MX 2004 con le estensioni originali dei nomi file e con le impostazioni di ottimizzazione originali. Questa è una novità rispetto alle versioni precedenti di Fireworks. Per ulteriori informazioni, vedere la guida in linea di Fireworks.

## Regolazione della qualità JPEG

Il JPEG è un formato con perdita, vale a dire che, una volta compresso, scarta alcuni dati dell'immagine, riducendo così la qualità del file finale. Tuttavia, è spesso possibile scartare dati dell'immagine senza produrre differenze di qualità sensibili.



*Immagine originale; impostazione di qualità di 50; impostazione di qualità di 20*

### Per determinare la riduzione di qualità che avrà luogo con la compressione di un file JPEG:

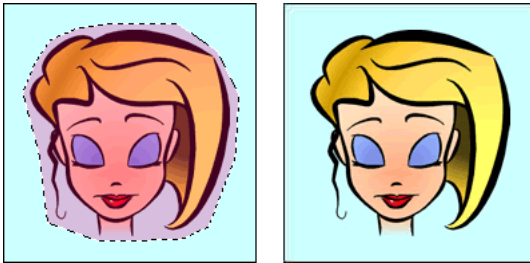
- Avvalersi del dispositivo di scorrimento del menu a comparsa Qualità nel pannello Ottimizza per regolare la qualità.

Un'impostazione percentuale maggiore consente di mantenere la qualità dell'immagine ma produce file di dimensioni superiori.

Un'impostazione inferiore produce file di dimensioni ridotte, ma riduce anche la qualità dell'immagine.

## Compressione selettiva delle aree di un file JPEG

Questo tipo di compressione permette di applicare un diverso grado di compressione alle varie aree di un elemento grafico in formato JPEG. Per la compressione delle aree di particolare interesse dell'immagine si possono utilizzare livelli più elevati di qualità. Per le zone meno importanti, come gli sfondi, si possono invece usare livelli ridotti, per diminuire le dimensioni complessive dell'immagine e conservare al contempo la qualità delle aree di maggiore interesse.



*L'area selezionata nell'immagine viene compressa a un livello di qualità di 90, mentre l'area non selezionata viene compressa al valore 50.*

### Per comprimere aree selezionate di un'immagine JPEG:

- 1 Nella vista Originale, con uno strumento Perimetro di selezione, selezionare l'area da comprimere dell'elemento grafico.
- 2 Scegliere Elaborazione > JPEG selettivo > Salva selezione come maschera JPEG.
- 3 Scegliere JPEG dal menu a comparsa Esporta formato file nel pannello Ottimizza, qualora non sia già selezionato.
- 4 Fare clic sul pulsante Modifica opzioni Qualità selettiva nel pannello Ottimizza. Si apre la finestra di dialogo Impostazioni JPEG selettivo.
- 5 Selezionare Attiva Qualità selettiva e immettere un valore nella casella di testo.  
Immettere un valore basso per impostare l'area di sovrapposizione JPEG selettivo per una compressione maggiore del resto dell'immagine. Immettere un valore alto per impostare l'area di sovrapposizione JPEG selettivo per una compressione inferiore del resto dell'immagine.
- 6 Se lo si desidera, modificare il colore di sovrapposizione per l'area del JPEG. Questa operazione non incide sull'output.
- 7 Selezionare Conserva qualità testo. Tutti gli elementi di testo verranno automaticamente esportati con un livello di compressione maggiore, indipendentemente dal valore impostato per Qualità selettiva.
- 8 Selezionare Conserva qualità pulsante. Tutti i simboli dei pulsanti verranno esportati automaticamente con un livello di compressione maggiore.
- 9 Fare clic su OK.

#### Per modificare l'area di compressione:

- 1 Scegliere **Elabora > JPEG selettivo > Ripristina maschera JPEG** come selezione.  
La selezione è evidenziata.
- 2 Utilizzare lo strumento **Perimetro di selezione** o un altro strumento di selezione per modificare le dimensioni dell'area.
- 3 Scegliere **Elabora > JPEG selettivo > Salva selezione come maschera JPEG**.
- 4 Se lo si desidera, modificare le impostazioni della qualità selettiva nel pannello **Ottimizza**.

**Nota:** Per annullare una selezione, scegliere **Elabora > JPEG selettivo > Cancella maschera JPEG**.

## Sfocatura o precisione dei dettagli

L'impostazione di **Attenuazione** nel pannello **Ottimizza** permette di ridurre le dimensioni dei file JPEG. Essa consente infatti di sfuocare i bordi rigidi, che non offrono caratteristiche di compressione ottimali nei file JPEG. A valori più elevati corrisponde una maggiore sfocatura nel JPEG esportato o salvato, che normalmente produce file di dimensioni minori. Un'impostazione di attenuazione pari a 3 riduce le dimensioni dell'immagine, mantenendo al contempo livelli di qualità accettabili.

#### Per preservare i bordi in dettaglio tra due colori:

- Scegliere **Precisione bordi JPEG** dal menu a comparsa **Opzioni** del pannello **Ottimizza**.  
Inoltre, scegliendo **Precisione bordi JPEG** quando si esportano o si salvano JPEG contenenti testo o dettagli è possibile mantenere la nitidezza di tali aree. L'opzione **Precisione bordi JPEG** aumenta le dimensioni del file.

## Uso del formato JPEG progressivo

I JPEG progressivi, come i GIF interlacciati e i file PNG, vengono visualizzati a una risoluzione inferiore per poi ottimizzare la qualità mentre prosegue lo scaricamento.

#### Per esportare o salvare un JPEG progressivo:

- Scegliere l'opzione **JPEG progressivo** dal menu a comparsa **Opzioni** del pannello **Ottimizza**.  
**Nota:** Le applicazioni di modifica immagini bitmap più datate non consentono di aprire i file JPEG progressivi.

## Abbinamento del colore allo sfondo di destinazione

L'antialiasing rende più uniforme un oggetto mediante la fusione del colore dell'oggetto con quello dello sfondo su cui è collocato. Ad esempio, se l'oggetto è nero e la pagina su cui si trova è bianca, l'antialiasing aggiunge diverse sfumature di grigio ai pixel intorno al bordo dell'oggetto per creare una transizione più graduale tra il nero e il bianco.



Impostando l'opzione Effetto mat nel pannello Ottimizza, si può applicare l'antialiasing agli oggetti che si trovano direttamente sopra all'area di lavoro sul colore Mat. Questo è utile quando si esportano o si salvano immagini da inserire in pagine Web con sfondi colorati.

**Per far corrispondere il colore allo sfondo di destinazione:**

- Nel pannello Ottimizza, selezionare un colore dall'elemento a comparsa Effetto mat. Farlo corrispondere meglio possibile al colore dello sfondo della pagina in cui verrà inserito l'elemento grafico.

**Nota:** L'antialiasing viene applicato solo agli oggetti dai bordi morbidi posizionati direttamente sull'area di lavoro.

## Rimozione di aloni

Se si rende trasparente il colore dell'area di lavoro per un'immagine alla quale è stato precedentemente applicato l'antialiasing, i pixel dell'antialiasing rimangono in posizione. Quando poi si esporta o si salva l'immagine e la si inserisce in una pagina Web con uno sfondo di colore diverso, i pixel intorno all'oggetto a cui è stato applicato l'antialiasing possono risultare visibili sullo sfondo della pagina Web. Questi pixel formano un alone, particolarmente visibile nel caso di sfondi di colore scuro.



È possibile prevenire l'insorgere di aloni per i file nativi di Fireworks e per i file importati da Photoshop. Per altri tipi di file, ad esempio i file GIF, è tuttavia necessario rimuovere l'alone manualmente.

**Per prevenire l'insorgere di aloni nei file nativi di Fireworks e nei file importati da Photoshop:**

- Impostare il colore dell'area di lavoro nella finestra di ispezione Proprietà o il colore dell'effetto mat nel pannello Ottimizza sul colore dello sfondo della pagina Web di destinazione.
- Con l'oggetto da esportare selezionato, scegliere Rigido dal menu a comparsa Bordo nella finestra di ispezione Proprietà.

**Per rimuovere un alone manualmente da un GIF o da un altro file grafico:**

- 1 Con il file aperto in Fireworks, fare clic sul pulsante Anteprima, 2 per volta o 4 per volta nell'angolo superiore sinistro della finestra del documento. In 2 per volta o 4 per volta, fare clic su una vista diversa dall'originale.
- 2 Scegliere Trasparenza indice dal menu a comparsa Trasparenza del pannello Ottimizza.
- 3 Fare clic sul pulsante Aggiunge colore alla trasparenza e fare clic su un pixel nell'alone. Tutti i pixel dello stesso colore vengono rimossi nell'anteprima.
- 4 Se l'alone è ancora presente, ripetere il punto 3 finché l'alone non scompare.



## Salvataggio e riutilizzo delle impostazioni di ottimizzazione

Le impostazioni di ottimizzazione personalizzate si possono memorizzare per riutilizzarle in futuro in altre operazioni di ottimizzazione o elaborazione in batch. I seguenti dati vengono salvati nelle preimpostazioni di ottimizzazione personalizzate:

- Impostazioni e tavola colori nel pannello Ottimizza
- Impostazioni di ritardo fotogrammi definite nel pannello Fotogrammi (valide solo per le animazioni)

### Per salvare le impostazioni di ottimizzazione come preimpostazioni:

- 1 Selezionare Salva impostazioni dal menu Opzioni del pannello Ottimizza.
- 2 Digitare il nome prescelto per la preimpostazione di ottimizzazione e fare clic su OK.

Le impostazioni di ottimizzazione salvate compariranno in fondo al menu a comparsa Impostazioni nel pannello Ottimizza e nella finestra di ispezione Proprietà. Esse saranno disponibili in tutti i documenti successivi. Il file di preimpostazioni viene salvato nella cartella Export Settings (Impostazioni di esportazione) all'interno della cartella di configurazione di Fireworks dell'utente. Per informazioni sull'ubicazione di questa cartella, vedere [“File di configurazione utente” a pagina 303](#).

### Per condividere con un altro utente le impostazioni di ottimizzazione salvate:

- Copiare il file delle preimpostazioni di ottimizzazione della cartella Export Settings nella cartella con lo stesso nome su un altro computer.

**Nota:** L'ubicazione di questa cartella varia a seconda del sistema operativo. Per ulteriori informazioni, vedere la procedura precedente.

### Per eliminare una preimpostazione di ottimizzazione personalizzata:

- 1 Nel menu a comparsa Impostazioni salvate del pannello Ottimizza, scegliere l'impostazione di ottimizzazione da eliminare.
- 2 Selezionare Elimina impostazioni dal menu Opzioni del pannello Ottimizza.

Non è consentito eliminare le ottimizzazioni preimpostate fornite con Fireworks.

## Esportazione da Fireworks

L'esportazione da Fireworks è un processo in due fasi. Prima di tutto è necessario ottimizzare l'elemento grafico o il documento per prepararlo all'esportazione. Dopo averlo ottimizzato, è possibile esportare l'elemento grafico o il documento, oppure salvarlo, a seconda del tipo di file originale. Per ulteriori informazioni sull'ottimizzazione, vedere [“Ottimizzazione” a pagina 240](#). Per ulteriori informazioni sul salvataggio, vedere la guida in linea di Fireworks.

È possibile esportare le immagini da Fireworks procedendo in modi diversi. È possibile esportare o, in alcuni casi, salvare i documenti come immagine singola in formato GIF, JPEG o in un altro formato grafico. In alternativa, è possibile salvare l'intero documento come file HTML con i relativi file grafici associati, oppure esportare solo porzioni selezionate. Si può specificare solo una determinata area del documento. Inoltre, si possono esportare i fotogrammi e i livelli di Fireworks come file di immagini separati.

La posizione predefinita in cui Fireworks esporta i file viene stabilita in base ai seguenti elementi, nell'ordine:

- 1 La preferenza di esportazione corrente del documento, che è impostata se in passato il documento è stato esportato e poi salvato nel formato PNG
- 2 La posizione di esportazione o salvataggio corrente, che viene impostata ogni volta che ci si sposta dalla posizione predefinita offerta nelle finestre di dialogo Salva, Salva con nome, Salva copia o Esporta
- 3 La posizione attuale del file
- 4 La posizione predefinita in cui vengono salvati i nuovi documenti e immagini nel sistema operativo in uso

La posizione predefinita in cui Fireworks salva i documenti viene invece stabilita con criteri diversi. Per ulteriori informazioni, vedere la guida in linea di Fireworks.

## Esportazione di una singola immagine

Il comando File > Esporta consente di esportare un elemento grafico dopo averne completata l'ottimizzazione nello spazio di lavoro.

Se si lavora con un'immagine esistente aperta in Fireworks, a volte è possibile salvarla invece che esportarla, a seconda del tipo di file originale dell'immagine. Per ulteriori informazioni, vedere la guida in linea di Fireworks.

**Nota:** Per esportare solo immagini specifiche da un documento, occorre prima suddividerlo in porzioni e poi esportare solo le porzioni desiderate. Per ulteriori informazioni, vedere [“Esportazione di porzioni selezionate” a pagina 263](#).

### Per esportare un documento di Fireworks come immagine singola:

- 1 Scegliere il formato file desiderato per l'esportazione dal pannello Ottimizza e impostare le opzioni specifiche per il formato.
- 2 Scegliere File > Esporta.
- 3 Scegliere una posizione in cui esportare il file.  
Per gli elementi grafici per il Web, la migliore posizione è una cartella in ambito locale.
- 4 Inserire un nome file. Non è necessario inserire un'estensione: Fireworks la inserisce automaticamente al momento dell'esportazione in base al tipo di file specificato nelle impostazioni di ottimizzazione. Per ulteriori informazioni sull'ottimizzazione, vedere [“Ottimizzazione” a pagina 240](#).
- 5 Scegliere Solo immagini dal menu a comparsa Salva come tipo.
- 6 Fare clic su Salva.

## Esportazione di un documento suddiviso in porzioni

Per impostazione predefinita, quando si esporta un documento di Fireworks suddiviso in porzioni, esso viene esportato sotto forma di un file HTML e di una serie di file grafici. Il file HTML esportato può essere visualizzato in un browser o importato in altre applicazioni per ulteriori modifiche.

**Nota:** È possibile importare il codice HTML di Fireworks in altre applicazioni utilizzando diverse tecniche. Per ulteriori informazioni sul codice HTML e sugli altri modi per esportare HTML da Fireworks, vedere [“Esportazione di HTML” a pagina 266](#).

Prima dell'esportazione, accertarsi di avere selezionato lo stile HTML appropriato nella finestra di dialogo Impostazioni HTML. Per ulteriori informazioni, vedere [“Impostazione delle opzioni di esportazione HTML” a pagina 274](#).

**Per esportare un documento di Fireworks suddiviso in porzioni:**

- 1 Scegliere File > Esporta.
- 2 Portarsi nella cartella desiderata del disco rigido.
- 3 Scegliere HTML e immagini dal menu a comparsa Salva come tipo.
- 4 Digitare un nome di file nella casella Nome file (Windows) o Salva con nome (Macintosh).
- 5 Scegliere Esporta HTML dal menu a comparsa HTML.
- 6 Scegliere Esporta porzioni dal menu a comparsa Porzioni.
- 7 (Opzionale) Scegliere Inserisci immagine nella sottocartella.
- 8 Fare clic su Salva.

I file esportati da Fireworks compaiono sul disco rigido. Le immagini e il file HTML sono generati nella posizione specificata nella finestra di dialogo Esporta. Per ulteriori informazioni sulle opzioni disponibili nella finestra di dialogo Esporta quando è selezionato il tipo di file HTML e immagini, vedere [“Esportazione del codice HTML generato in Fireworks” a pagina 268](#).

## Esportazione di porzioni selezionate

È possibile esportare in un documento di Fireworks una serie di porzioni selezionate. Fare clic tenendo contemporaneamente premuto il tasto Maiusc per selezionare più porzioni.

**Nota:** Per ulteriori informazioni sulla suddivisione in porzioni, vedere [“Creazione e modifica di porzioni” a pagina 175](#).

**Per esportare le porzioni ottimizzate:**

- 1 Eseguire una delle seguenti procedure:
  - Scegliere File > Esporta.
  - Per esportare una singola porzione, fare clic col pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) e scegliere Esporta porzione selezionata.

- 2 Scegliere una posizione in cui memorizzare i file esportati.

In genere, la migliore posizione è una cartella in ambito Web locale.

- 3 Inserire un nome file. Non è necessario inserire un'estensione: Fireworks la inserisce automaticamente.

Se si esportano più porzioni, Fireworks usa il nome immesso come nome radice per tutti i grafici esportati, esclusi quelli ai quali sono stati assegnati nomi personalizzati utilizzando il pannello Livelli o la finestra di ispezione Proprietà.

- 4 Scegliere Esporta porzioni dal menu a comparsa Porzioni.
- 5 Per esportare solo le porzioni selezionate prima dell'esportazione, scegliere Solo porzioni selezionate e accertarsi che **non** sia selezionata l'opzione Includi aree senza porzioni.
- 6 Fare clic su Salva.

Ogni porzione viene esportata con impostazioni di ottimizzazione esclusive in base alle indicazioni specificate nel pannello Ottimizza. Per ulteriori informazioni sull'ottimizzazione, vedere [“Ottimizzazione” a pagina 240](#).

## Aggiornamento di una porzione

Se si è già esportato un documento suddiviso in porzioni e si sono apportate modifiche al documento originale in Fireworks dalla sua esportazione, è possibile aggiornare solo l'immagine o la porzione modificata, senza dover esportare e caricare l'intera immagine suddivisa in porzioni. Si consiglia di personalizzare i nomi delle porzioni per poter individuare facilmente la porzione da sostituire. Per ulteriori informazioni, vedere [“Denominazione delle porzioni” a pagina 191](#).

### Per aggiornare una singola porzione:

- 1 Nascondere la porzione e modificare l'area sottostante.
- 2 Visualizzare di nuovo la porzione.
- 3 Fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Controllo (Macintosh) sulla porzione e scegliere **Esporta porzione selezionata** dal menu di scelta rapida.
- 4 Fare clic su **Salva** per esportare la porzione nella stessa cartella della porzione originale utilizzando lo stesso nome di base.
- 5 Fare clic su **OK** quando il sistema richiede se sostituire il file esistente.

Qualora si mantenga il nome originale del file per la porzione aggiornata e si carichi la porzione nella stessa posizione del sito Web da cui proveniva l'originale, la nuova porzione sostituirà la porzione originale all'interno del documento HTML.

**Nota:** Evitare di ridimensionare la porzione oltre le sue dimensioni di esportazione originali in Fireworks, altrimenti si potrebbero produrre risultati imprevisti nel documento HTML una volta aggiornata la porzione.

## Esportazione di un'animazione

Una volta creata e ottimizzata, l'animazione è pronta per l'esportazione. Si può esportare un'animazione come GIF animata, come file Flash SWF o sotto forma di più file.

Se il documento contiene più di un'animazione, è possibile inserire le porzioni su ogni animazione per esportare ognuna con impostazioni di animazione diverse, come ripetizione continua e ritardo fotogrammi.

Per informazioni sull'esportazione in più file, vedere [“Esportazione di fotogrammi o livelli” a pagina 265](#). Per informazioni sull'esportazione di animazioni come file Flash SWF, vedere [“Working with Macromedia Flash MX 2004” \(Operazioni con Macromedia Flash MX 2004\)](#) nell'articolo sull'uso con altri programmi nel sito Web del centro di supporto Fireworks all'indirizzo [www.macromedia.com/it/support/](http://www.macromedia.com/it/support/).

### Per esportare un'animazione come GIF animata:

- 1 Scegliere **Modifica > Deseleziona** per deselezionare tutte le porzioni e gli oggetti e scegliere **GIF animata** come formato nel pannello **Ottimizza**.  
Per ulteriori informazioni sull'ottimizzazione, vedere [“Ottimizzazione di file GIF, PNG, TIFF, BMP e PICT” a pagina 249](#).
- 2 Scegliere **File > Esporta**.
- 3 Nella finestra di dialogo **Esporta**, digitare un nome per il file e scegliere la destinazione.
- 4 Fare clic su **Salva**.



### Per esportare più animazioni con impostazioni di animazione diverse sotto forma di immagini GIF animate:

- 1 Fare clic tenendo contemporaneamente premuto il tasto Maiusc sulle animazioni per selezionarle tutte.
- 2 Scegliere Modifica > Inserisci > Porzione.  
Compare una finestra di messaggi, che richiede di inserire una o più porzioni.
- 3 Fare clic su Più di una.
- 4 Selezionare ogni porzione singolarmente e utilizzare il pannello Fotogrammi per definire impostazioni di animazione diverse per ciascuna. Per ulteriori informazioni sulle impostazioni di animazione, vedere [Capitolo 11, “Creazione di animazioni,” a pagina 223](#).
- 5 Selezionare tutte le porzioni da animare e scegliere GIF animata come formato nel pannello Ottimizza.  
Per ulteriori informazioni sull’ottimizzazione, vedere [“Ottimizzazione di file GIF, PNG, TIFF, BMP e PICT” a pagina 249](#).
- 6 Fare clic col pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) su ogni porzione, quindi scegliere Esporta porzione selezionata dal menu di collegamento per esportare ogni porzione singolarmente. Nella finestra di dialogo Esporta, digitare un nome per il file, scegliere la destinazione e fare clic su Salva.

## Esportazione di fotogrammi o livelli

Fireworks può esportare ogni livello o fotogramma in un documento come file di immagine separato, utilizzando le impostazioni di ottimizzazione specificate nel pannello Ottimizza. È il nome del livello o del fotogramma a determinare il nome di ciascun file esportato. Questo metodo di esportazione viene talvolta utilizzato per esportare le animazioni.

### Per esportare i fotogrammi o i livelli in più file:

- 1 Scegliere File > Esporta.
- 2 Digitare un nome di file e scegliere la cartella di destinazione.
- 3 Nel menu a comparsa Salva come tipo, scegliere una delle opzioni seguenti:  
Per esportare i fotogrammi in più file, scegliere **Fotogrammi su file**.  
Per esportare i livelli in più file, scegliere **Livelli su file**.  
**Nota:** In questo modo tutti i livelli verranno esportati sul fotogramma corrente.
- 4 Scegliere Taglia immagini per ritagliare automaticamente le immagini esportate in modo che si adattino agli oggetti su ciascun fotogramma.  
Per esportare fotogrammi o livelli delle stesse dimensioni del documento, deselezionare Taglia immagini.
- 5 Fare clic su Salva.

## Esportazione di un'area



Lo strumento Esporta area consente di esportare una parte del documento di Fireworks.

### Procedere come segue per esportare una parte del documento:

- 1 Scegliere lo strumento Area di esportazione dal pannello Strumenti.
- 2 Trascinare un perimetro di selezione che definisca la parte del documento da esportare.

**Nota:** È possibile regolare la posizione del perimetro di selezione durante il trascinamento. Tenendo premuto il pulsante del mouse, premere e tenere premuta la barra spaziatrice, quindi trascinare il perimetro di selezione in un altro punto dell'area di lavoro. Rilasciare la barra spaziatrice per continuare a disegnare il perimetro di selezione.

Quando si rilascia il pulsante del mouse, l'area di esportazione rimane selezionata.

- 3 Ridimensionare l'area di esportazione come richiesto:
  - Tenere premuto il tasto Maiusc e trascinare una maniglia per ridimensionare proporzionalmente il perimetro di selezione dell'area di esportazione.
  - Tenere premuto il tasto Alt (Windows) od Opzione (Macintosh) e trascinare una maniglia per ridimensionare il perimetro di selezione dal centro.
  - Tenere premuta la combinazione di tasti Alt-Maiusc (Windows) o Opzione-Maiusc (Macintosh) e trascinare una maniglia per vincolare le proporzioni e ridimensionare a partire dal centro.
- 4 Fare doppio clic all'interno del perimetro dell'area di esportazione oppure passare ad Anteprima esportazione.
- 5 Regolare le impostazioni in Anteprima esportazione, quindi fare clic su Esporta.
- 6 Nella finestra di dialogo Esporta, digitare un nome per il file e scegliere una cartella di destinazione.
- 7 Nel menu a comparsa Salva con nome, scegliere Solo immagini.
- 8 Fare clic su Salva.

**Nota:** Per annullare l'operazione senza esportare, fare doppio clic al di fuori del perimetro di selezione dell'area di esportazione, premere Esc o scegliere un altro strumento.

## Esportazione di HTML

Se non specificato altrimenti, quando si esporta un documento di Fireworks suddiviso in porzioni, in realtà si esporta un file HTML con le relative immagini.

Fireworks genera codice HTML puro, leggibile dalla maggior parte dei browser e degli editor HTML. Sono disponibili diversi metodi di esportazione del codice HTML da Fireworks:

- Esportare un file HTML, apribile in un secondo momento per la modifica in un editor HTML.
- Copiare il codice HTML negli Appunti da Fireworks, poi incollarlo direttamente in un documento HTML preesistente.
- Esportare un file HTML, aprirlo in un editor HTML, copiare manualmente sezioni del codice dal file, quindi incollare tale codice in un altro documento HTML.
- Utilizzare il comando Aggiorna HTML per apportare modifiche ai file HTML creati in precedenza.

**Nota:** Macromedia Dreamweaver è strettamente integrato con Fireworks. Fireworks gestisce l'esportazione di HTML per Dreamweaver in modo diverso dall'esportazione per altri editor HTML. Se si esportano file HTML di Fireworks per usarli in Dreamweaver, vedere "Working with Macromedia Dreamweaver MX 2004" (Operazioni con Macromedia Dreamweaver MX 2004) nell'articolo sull'uso con altri programmi nel sito Web del centro di supporto Fireworks all'indirizzo [www.macromedia.com/it/support/](http://www.macromedia.com/it/support/).

In alternativa, si può esportare l'HTML sotto forma di livelli Cascading Style Sheet (CSS). Fireworks supporta la codifica UTF-8 e XHTML, pertanto si possono esportare i documenti anche utilizzando tali standard.

Per definire le modalità di esportazione del codice HTML di Fireworks, avvalersi della finestra di dialogo Impostazioni HTML. Queste impostazioni possono essere specifiche del documento oppure venire utilizzate come valori predefiniti per tutte le esportazioni HTML di Fireworks.

## Il codice HTML

Il codice HTML viene generato automaticamente da Fireworks durante le operazioni di esportazione, copia e aggiornamento HTML. Non occorre comprenderlo per farne uso. Dopo averlo generato non è necessario modificarlo per farlo funzionare se non si rinominano o spostano i file.

HTML, acronimo di Hypertext Markup Language (linguaggio di codifica ipertestuale), è attualmente lo standard per la visualizzazione di pagine Web su Internet. Un file HTML è un file di testo che contiene questi elementi:

- Il testo che deve apparire su una pagina Web.
- Tag HTML che definiscono la formattazione e la struttura di quel testo e dell'intero documento, nonché collegamenti alle immagini e a documenti HTML (pagine Web).

I tag HTML sono racchiusi tra parentesi come nell'esempio seguente:

```
<TAG> testo interessato </TAG>
```

Il tag di apertura indica al browser, per esempio, di formattare il testo in un modo specifico o di includere un elemento grafico. Il tag di chiusura (< /TAG> ), se presente, indica la fine di quel tipo di formattazione.

## Inserimento di commenti nell'HTML

L'HTML di Fireworks è ricco di commenti, che indicano agli utenti la funzione di ogni parte del codice. I commenti HTML in Fireworks iniziano con <!-- e finiscono con -->. Qualsiasi elemento compreso tra questi due marcatori non viene interpretato come HTML o codice JavaScript. Per includere i commenti nel codice HTML, occorre informare Fireworks che si intende attivare questa opzione.

**Per includere i commenti nel codice HTML esportato:**

- Prima dell'esportazione, scegliere l'opzione Includi commenti HTML nella scheda Generali della finestra di dialogo Impostazioni HTML.

## Risultati dell'esportazione

All'esportazione o alla copia del codice HTML da Fireworks, vengono generati gli elementi seguenti, in modo da consentire la rigenerazione dell'immagine di Fireworks sulla pagina Web:

- Il codice HTML necessario a riassemblare le immagini suddivise in porzioni e il codice JavaScript, se il documento contiene elementi interattivi. Il codice HTML generato da Fireworks contiene collegamenti alle immagini esportate e imposta il colore di sfondo della pagina Web sul colore dell'area di lavoro.
- Uno o più file di immagini a seconda del numero di porzioni presenti nel documento e degli stati inclusi nei pulsanti.
- Un file denominato spacer.gif, se necessario. Questo è un file GIF trasparente da 1 pixel per 1 pixel che Fireworks utilizza per correggere problemi di spaziatura quando le immagini suddivise in porzioni vengono riassemble in una tabella HTML. È possibile indicare se tale elemento deve essere esportato o meno. Per ulteriori informazioni, vedere [“Impostazione delle opzioni di esportazione HTML” a pagina 274](#).
- Se il documento Fireworks contiene menu a comparsa, un file denominato mm\_menu.js, che contiene il codice necessario per la visualizzazione dei menu a comparsa. Se i menu a comparsa contengono sottomenu, viene esportato anche il file arrows.gif.
- Se si esporta o si copia il codice HTML in Macromedia Dreamweaver, file di note che facilitano l'integrazione tra Fireworks e Dreamweaver. Questi file hanno l'estensione .mno.

## Esportazione del codice HTML generato in Fireworks

Fireworks consente di esportare il codice HTML in formato Generico, Dreamweaver, FrontPage e Adobe® GoLive®. Il formato Generico funziona nella maggior parte degli editor HTML. L'operazione di esportazione del codice HTML di Fireworks genera, nella posizione specificata, un file HTML e i file di immagini associati.

**Nota:** Fireworks esporta codice HTML anche quando si esporta in livelli CSS e in Macromedia Director. Per ulteriori informazioni sui livelli CSS, vedere [“Esportazione dei livelli CSS” a pagina 272](#). Per ulteriori informazioni su Director, vedere “Working with Macromedia Director MX 2004” (Operazioni con Macromedia Director MX 2004) nell'articolo sull'uso con altri programmi nel sito Web del centro di supporto Fireworks all'indirizzo [www.macromedia.com/it/support/](http://www.macromedia.com/it/support/).

Il metodo di esportazione per trasferire il codice HTML di Fireworks in altre applicazioni rappresenta la soluzione ideale per i gruppi di lavoro. L'esportazione di un file HTML segmenta il flusso di lavoro e consente a una persona di eseguire un'operazione in un'applicazione che verrà poi ripresa in un secondo momento da un'altra persona in un'altra applicazione.

La finestra di dialogo Impostazioni HTML permette di impostare le preferenze globali di esportazione HTML. Per ulteriori informazioni, vedere [“Impostazione delle opzioni di esportazione HTML” a pagina 274](#).

**Nota:** Macromedia Dreamweaver è strettamente integrato con Fireworks. Fireworks gestisce l'esportazione di HTML per Dreamweaver in modo diverso dall'esportazione per altri editor HTML. Se si esportano file HTML di Fireworks per usarli in Dreamweaver, seguire queste istruzioni, ma per ulteriori note sulle specifiche applicazioni vedere anche “Working with Macromedia Dreamweaver MX 2004” (Operazioni con Macromedia Dreamweaver MX 2004) nell'articolo sull'uso con altri programmi nel sito Web del centro di supporto Fireworks all'indirizzo [www.macromedia.com/it/support/](http://www.macromedia.com/it/support/).

### Per esportare il codice HTML generato in Fireworks:

- 1 Eseguire una delle seguenti procedure per aprire la finestra di dialogo Esporta:
  - Scegliere File > Esporta.
  - Fare clic sul pulsante Esportazione rapida nell'angolo superiore destro della finestra del documento, poi scegliere un'opzione di esportazione dal menu a comparsa dell'applicazione di destinazione. Verranno automaticamente inserite le impostazioni appropriate per l'applicazione selezionata nelle caselle di testo della finestra di dialogo Esporta.
- Nota:** Le applicazioni non Macromedia si trovano nel sottomenu Esportazione rapida > Altro.
- 2 Portarsi nella cartella desiderata del disco rigido.
- 3 Scegliere HTML e immagini dal menu a comparsa Salva come tipo.
- 4 Fare clic sul pulsante Opzioni e scegliere l'editor HTML dal menu a comparsa Stile HTML nella scheda Generali della finestra di dialogo Impostazioni HTML. Se l'editor HTML in uso non è elencato, scegliere Generico.  
**Nota:** È importante scegliere l'editor HTML in uso come stile HTML: altrimenti gli elementi interattivi come i pulsanti e i rollover potrebbero non funzionare correttamente una volta importati nell'editor HTML.
- 5 Fare clic su OK per tornare alla finestra di dialogo Esporta.
- 6 Scegliere Esporta HTML dal menu a comparsa HTML.  
Scegliendo Esporta HTML si genera, nella posizione specificata, un file HTML e i file di immagini associati.
- 7 Se il documento contiene porzioni, scegliere Esporta porzioni dal menu a comparsa Porzioni.
- 8 Scegliere Inserisci immagine nella sottocartella per memorizzare le immagini in una cartella separata. Si può optare per una cartella specifica oppure scegliere l'impostazione predefinita di Fireworks, ovvero la cartella images (immagini).
- 9 Fare clic su Salva.  
I file esportati di Fireworks compaiono sul disco rigido. Le immagini e il file HTML sono generati nella posizione specificata nella finestra di dialogo Esporta.

### Copia del codice HTML negli Appunti

Un altro sistema rapido per esportare il codice HTML generato da Fireworks consiste nel copiarlo negli Appunti.

Per copiare il codice HTML di Fireworks si può procedere in due modi: si può usare il comando Copia codice HTML, oppure scegliere l'opzione Copia negli Appunti nella finestra di dialogo Esporta. In questo modo si copia il codice HTML di Fireworks negli Appunti e si generano i file di immagini associati nella posizione specificata. Si potrà poi incollare questo codice HTML nel documento utilizzando l'editor HTML preferito.

Sebbene la copia negli Appunti costituisca un metodo rapido per trasferire il codice HTML di Fireworks in altre applicazioni, non costituisce la soluzione ideale per tutte le situazioni. La copia del codice HTML negli Appunti presenta infatti i seguenti svantaggi:

- Non è disponibile l'opzione di salvare le immagini in una sottocartella. Pertanto esse verranno a trovarsi nella stessa cartella del file HTML, dove è stato incollato e copiato. Il codice HTML copiato in Macromedia Dreamweaver fa eccezione.
- Tutti i collegamenti o i percorsi utilizzati nei menu a comparsa di Fireworks vengono mappati sul disco rigido. Il codice HTML copiato in Dreamweaver fa eccezione.

- Se si utilizza un editor HTML diverso da Dreamweaver o Microsoft FrontPage, il codice JavaScript associato a pulsanti, comportamenti e immagini rollover viene copiato, ma potrebbe non funzionare correttamente.

Se queste condizioni rappresentano un problema, si consiglia di utilizzare l'opzione Esporta HTML invece di copiare il codice HTML negli Appunti.

**Nota:** Prima di copiare il codice HTML, accertarsi di avere selezionato lo stile HTML appropriato e l'opzione Includi commenti HTML nella scheda Generali della finestra di dialogo Impostazioni HTML. Per ulteriori informazioni, vedere "[Impostazione delle opzioni di esportazione HTML](#)" a pagina 274.

#### **Per copiare il codice HTML generato in Fireworks utilizzando l'opzione Copia codice HTML:**

- 1 Eseguire una delle seguenti procedure:
  - Scegliere Modifica > Copia codice HTML.
  - Fare clic sul pulsante Esportazione rapida e scegliere Copia codice HTML dal menu a comparsa.
- 2 Attenersi alle istruzioni fornite nell'autocomposizione per definire le impostazioni di esportazione dell'HTML e delle immagini. Quando richiesto, specificare la cartella desiderata come destinazione per le immagini esportate; deve trattarsi della posizione in cui risiederà il file HTML.

**Nota:** Se si prevede di incollare il codice HTML in Macromedia Dreamweaver, non è importante dove vengono esportate le immagini, purché risiedano nello stesso sito Dreamweaver del file HTML in cui si incollerà il codice.

L'autocomposizione esporta le immagini nella cartella specificata e copia il codice HTML negli Appunti.

#### **Per copiare il codice HTML generato in Fireworks utilizzando la finestra di dialogo Esporta:**

- 1 Scegliere File > Esporta.
 

**Nota:** Se si esporta in Dreamweaver, si può anche fare clic sul pulsante Esportazione rapida e scegliere Copia HTML negli Appunti dal sottomenu Dreamweaver.
- 2 Nella finestra di dialogo Esporta, specificare una cartella come destinazione per le immagini esportate; deve trattarsi della stessa posizione in cui risiederà il file HTML.
 

**Nota:** Se si prevede di incollare il codice HTML in Macromedia Dreamweaver, non è importante dove vengono esportate le immagini, purché risiedano nello stesso sito Dreamweaver del file HTML in cui si incollerà il codice.
- 3 Scegliere HTML e immagini dal menu a comparsa Salva come tipo.
- 4 Scegliere Copia negli Appunti dal menu a comparsa HTML.
- 5 Se il documento contiene porzioni, scegliere Esporta porzioni dal menu a comparsa Porzioni.
- 6 Fare clic sul pulsante Opzioni, scegliere l'editor HTML nella finestra di dialogo Impostazioni HTML e fare clic su OK.
- 7 Fare clic su Salva nella finestra di dialogo Esporta.

### Per incollare il codice HTML copiato da Fireworks in un documento HTML:

- 1 Nell'editor HTML prescelto, aprire un documento HTML esistente oppure crearne uno nuovo. Salvare il documento nella stessa posizione in cui si sono esportate le immagini.

**Nota:** Se si utilizza Macromedia Dreamweaver, non è necessario salvare il file HTML nella stessa posizione delle immagini esportate. Inoltre, se si esportano le immagini da Fireworks a un sito Dreamweaver e si salva il file HTML in una posizione al suo interno, Dreamweaver risolve automaticamente i percorsi delle immagini associate.

- 2 Visualizzare il codice HTML e collocare il punto di inserimento nella posizione desiderata tra i tag `<BODY>`.

**Nota:** Il codice HTML copiato da Fireworks non include i tag di apertura e chiusura `<HTML>` e `<BODY>`.

- 3 Incollare il codice HTML. Per istruzioni sull'operazione di incollaggio dei contenuti dagli Appunti, fare riferimento alla guida in linea dell'editor HTML prescelto.

Quando si incolla il codice negli editor HTML, è importante collocare e conservare le immagini e i file HTML nella posizione corretta, altrimenti si potrebbero interrompere i collegamenti. Se possibile, quando si esegue la copia negli Appunti, accertarsi che le immagini siano esportate nella posizione finale, dove risiederanno sul sito Web. Fireworks usa gli URL relativi, quindi se si spostano l'HTML o le immagini, i collegamenti URL vengono interrotti.

### Come copiare e incollare il codice HTML da un file di Fireworks esportato

È possibile aprire il codice HTML di Fireworks in un editor HTML e copiare e incollare sezioni di codice in un altro file HTML.

#### Per copiare il codice da un file di Fireworks esportato e incollarlo in un altro documento HTML:

- 1 Aprire il codice HTML di Fireworks esportato in un editor HTML.
- 2 Evidenziare il codice necessario e copiarlo negli Appunti.
- 3 Aprire un documento HTML esistente oppure crearne uno nuovo.
- 4 Incollare il codice dagli Appunti nella posizione desiderata nel nuovo file HTML. Non è necessario copiare i tag `<HTML>` e `<BODY>`, dato che dovrebbero essere già presenti nel documento HTML di destinazione.

Se si era selezionata l'opzione **Includi commenti HTML** nella finestra di dialogo **Impostazioni HTML** di Fireworks, seguire le istruzioni nei commenti per copiare e incollare il codice nella corretta posizione.

- 5 Se il documento di Fireworks contiene elementi interattivi, sarà necessario copiare anche il codice JavaScript.

Il codice JavaScript è delimitato da tag `<SCRIPT>` e si trova nella sezione `<HEAD>` del documento. Copiare e incollare l'intera sezione `<SCRIPT>`, a meno che il documento di destinazione non contenga già una sezione `<SCRIPT>`. In questo caso, copiare e incollare solo il contenuto della sezione `<SCRIPT>` nella sezione `<SCRIPT>` già esistente, facendo attenzione a non sovrascrivere il contenuto della sezione esistente. Verificare inoltre che, una volta incollato il codice, la sezione `<SCRIPT>` non contenga funzioni JavaScript duplicate.

## Aggiornamento del codice HTML esportato

Il comando Aggiorna HTML permette di apportare modifiche al documento HTML di Fireworks esportato in precedenza. Questa funzione risulta utile se si intende aggiornare solo una parte del documento.

**Nota:** Il comando Aggiorna HTML funziona in modo diverso nei documenti di Macromedia Dreamweaver rispetto ad altri documenti HTML. Per ulteriori informazioni, vedere "Working with Macromedia Dreamweaver MX 2004" (Operazioni con Macromedia Dreamweaver MX 2004) nell'articolo sull'uso con altri programmi nel sito Web del centro di supporto Fireworks all'indirizzo [www.macromedia.com/it/support/](http://www.macromedia.com/it/support/).

All'aggiornamento del codice HTML di Fireworks, si può scegliere se sostituire solo le immagini modificate oppure sovrascrivere codice e immagini. Se si decide di sostituire solo le immagini cambiate, le modifiche apportate al file HTML fuori da Fireworks vengono conservate.

**Nota:** In caso di modifiche di notevole entità al layout del documento, apportare le modifiche in Fireworks, quindi riesportare il file HTML.

### Per aggiornare il file HTML utilizzando il comando Aggiorna HTML:

- 1 Eseguire una delle seguenti procedure:
  - Scegliere File > Aggiorna HTML.
  - Fare clic sul pulsante Esportazione rapida e scegliere Aggiorna HTML dal menu a comparsa.
- 2 Selezionare il file da aggiornare nella finestra di dialogo Individua file HTML.
- 3 Fare clic su Apri.
- 4 Se non si reperisce nessun HTML generato da Fireworks, fare clic su OK per inserire il nuovo HTML al termine del documento.
- 5 Se invece viene reperito un file generato da Fireworks, scegliere una delle opzioni seguenti e fare clic su OK:
  - Sostituzione delle immagini e del loro HTML** sostituisce l'HTML di Fireworks precedente.
  - Aggiorna le sole immagini** sovrascrive solo le immagini.
- 6 Se compare la finestra di dialogo Seleziona cartella immagini, scegliere una cartella e fare clic su Apri.

## Esportazione dei livelli CSS

I Cascading Style Sheets (CSS) offrono maggiore controllo sulla modalità di visualizzazione delle pagine Web. I livelli CSS permettono infatti di creare fogli di stile che definiscono l'aspetto di elementi diversi, come le intestazioni e i collegamenti. Con i livelli CSS, è possibile controllare lo stile e il layout di più pagine Web contemporaneamente. I livelli CSS possono essere sovrapposti e impilati uno sull'altro. In Fireworks, il normale output HTML non supporta la sovrapposizione.

### Per esportare un'immagine nei livelli CSS:

- 1 Scegliere File > Esporta.
- 2 Nella finestra di dialogo Esporta, digitare un nome per il file e scegliere una cartella di destinazione.
- 3 Scegliere Livelli CSS dal menu a comparsa Salva come tipo.
- 4 Nel menu a comparsa Sorgente, scegliere una delle opzioni seguenti:
  - Livelli di Fireworks** esporta tutti i livelli come livelli CSS.
  - Fotogrammi di Fireworks** esporta tutti i fotogrammi come livelli CSS.



**Porzioni di Fireworks** esporta le porzioni nel documento come livelli CSS.

- 5 Scegliere Taglia immagini per ritagliare automaticamente le immagini e i livelli esportati in modo che si adattino agli oggetti.
- 6 Selezionare Inserisci immagine nella sottocartella per definire una cartella per le immagini.
- 7 Fare clic su Salva.

## Esportazione di codice XHTML

Si prevede che l'XHTML sostituisca nel prossimo futuro l'HTML come standard di riferimento per la visualizzazione dei contenuti Web. XHTML non solo garantisce la compatibilità con le versioni precedenti, che lo rende visualizzabile dalla maggior parte dei browser Web esistenti, ma può essere letto anche da tutti i dispositivi che visualizzano i contenuti XML, come PDA, telefoni cellulari e altri dispositivi portatili.

XHTML è una combinazione di HTML (l'attuale standard di formattazione e visualizzazione delle pagine Web) e XML (acronimo di eXtensible Markup Language). In pratica, contiene gli elementi del codice HTML, ma aderisce anche alle regole di sintassi più severe dell'XML.

Fireworks supporta questo nuovo standard consentendo l'esportazione in formato XHTML.

**Nota:** Fireworks permette anche di importare il codice XHTML. Per ulteriori informazioni, vedere la guida in linea di Fireworks.

Per ulteriori informazioni su XHTML, consultare la specifica XHTML del World Wide Web Consortium (W3C) all'indirizzo [www.w3.org](http://www.w3.org).

### Per esportare il codice XHTML da Fireworks:

- 1 Scegliere File > Impostazioni HTML, scegliere uno stile XHTML dal menu a comparsa Stile HTML della scheda Generali e fare clic su OK.
- 2 Esportare il documento utilizzando i metodi disponibili per l'esportazione o la copia HTML. Per ulteriori informazioni sui vari metodi di esportazione e copia di codice HTML da Fireworks, vedere [“Esportazione di HTML” a pagina 266](#).

**Nota:** Per l'esportazione in XHTML, Fireworks utilizza la codifica UTF-8. Per ulteriori informazioni sulla codifica UTF-8, vedere [“Esportazione di file con codifica UTF-8” a pagina 273](#).

## Esportazione di file con codifica UTF-8

In passato i browser Web non erano in grado di visualizzare set di caratteri diversi all'interno di un unico documento HTML. Ad esempio, non era possibile visualizzare contemporaneamente testi in cinese e testi in inglese sulla stessa pagina.

UTF-8, acronimo di Universal Character Set Transformation Format-8, è un metodo di codifica del testo che permette ai browser di visualizzare set di caratteri diversi nella stessa pagina HTML. Fireworks supporta l'esportazione del codice HTML con codifica UTF-8.

**Nota:** Fireworks permette anche di importare i documenti che si avvalgono di tale codifica. Per ulteriori informazioni, vedere la guida in linea di Fireworks.

### Per esportare i documenti con codifica UTF-8:

- 1 Scegliere File > Impostazioni HTML, scegliere Usa codifica UTF-8 nella scheda Specifiche del documento e fare clic su OK.

**Nota:** Per ulteriori informazioni sulle opzioni di impostazione HTML, vedere [“Impostazione delle opzioni di esportazione HTML” a pagina 274](#).

- 2 Esportare il documento utilizzando i metodi disponibili per l'esportazione o la copia HTML. Per informazioni sui vari metodi di esportazione e copia di codice HTML da Fireworks, vedere [“Esportazione di HTML” a pagina 266](#).

## Impostazione delle opzioni di esportazione HTML

Per definire le modalità di esportazione del codice HTML di Fireworks, avvalersi della finestra di dialogo Impostazioni HTML. Queste impostazioni possono essere specifiche del documento oppure venire utilizzate come valori predefiniti per tutte le esportazioni HTML. Le modifiche apportate nella scheda Specifiche del documento incidono solo sul documento corrente, ma facendo clic sul pulsante Imposta predefiniti prima di chiudere la finestra di dialogo Impostazioni HTML, è possibile utilizzarle come impostazioni predefinite per i nuovi documenti. Le impostazioni delle schede Generali e Tabella sono preferenze globali e incidono su tutti i nuovi documenti.

### Per definire il modo in cui Fireworks esporta le tabelle HTML:

- 1 Scegliere File > Impostazioni HTML oppure fare clic sul pulsante Opzioni nella finestra di dialogo Esporta.

- 2 Nella scheda Generali scegliere una delle opzioni seguenti:

- Scegliere uno stile HTML per impostare lo stile per l'HTML esportato.

Il formato HTML Generico funziona in qualsiasi editor HTML. Tuttavia, se il documento contiene comportamenti o altri contenuti interattivi, si consiglia di scegliere l'editor specifico, qualora compaia nell'elenco. Gli elementi interattivi, infatti, vengono esportati in modo diverso da Fireworks a seconda dello stile HTML selezionato.

Per esportare il documento utilizzando lo standard XHTML, scegliere lo stile XHTML appropriato dal menu a comparsa. Per ulteriori informazioni su XHTML, vedere [“Esportazione di codice XHTML” a pagina 273](#).

- Scegliere un'estensione per il nome del file dal menu a comparsa Estensione o immetterne uno nuovo.
- Scegliere Includi commenti HTML per includere commenti su dove copiare e incollare il codice HTML. Questa opzione è raccomandata se il documento contiene elementi interattivi quali pulsanti, comportamenti o immagini rollover. I commenti HTML contribuiscono a determinare quali parti del codice copiare e incollare.
- Scegliere Nome file in minuscole per esportare il file HTML e i file immagine associati con nomi file tutti in minuscole.

**Nota:** Questa opzione non converte in minuscole l'estensione del file HTML se è stata selezionata un'estensione in maiuscole nel menu a comparsa Estensione.

- Scegliere un'applicazione associata dal menu a comparsa File Creator (Macintosh). Facendo doppio clic sul file HTML esportato, questo si aprirà automaticamente nell'applicazione specificata.

- 3 Nella scheda Tabella, scegliere le impostazioni per le tabelle HTML. Per informazioni sulla definizione delle proprietà per le tabelle HTML di Fireworks esportate, vedere [“Definizione delle modalità di esportazione delle tabelle HTML” a pagina 193](#).
- 4 Nella scheda Specifiche del documento, scegliere una delle opzioni seguenti:
  - Scegliere una formula per le porzioni con assegnazione automatica del nome nei menu a comparsa Attribuzione automatica nome porzione. Si possono utilizzare le impostazioni predefinite oppure scegliere le proprie opzioni.

**Nota:** Fare attenzione a quando si sceglie Nessuno come opzione di menu per l'assegnazione automatica dei nomi alle porzioni. Se si sceglie questa opzione per i primi tre menu, i file delle porzioni esportati da Fireworks si sovrascrivono reciprocamente, producendo un singolo elemento grafico esportato e una tabella che visualizza tale elemento in ogni cella.
  - Immettere un testo nella casella Descrizione immagine alternativa. Questo testo comparirà al posto delle immagini durante lo scaricamento dal Web e come sostitutivo di quelle non scaricabili. In alcuni browser, al passaggio del mouse sull'immagine, può comparire anche sotto forma di descrizione comandi. Questa soluzione viene utilizzata anche per gli utenti Web ipovedenti.
  - Scegliere Pagine HTML con barre di navigazione multiple quando si esporta una barra di navigazione che collega assieme diverse pagine. Quando è selezionata questa opzione, Fireworks esporta pagine aggiuntive per ogni pulsante della barra di navigazione.
  - Scegliere Usa codifica UTF-8 se il documento visualizza caratteri provenienti da più set di caratteri diversi. Per ulteriori informazioni sulla codifica UTF-8, vedere [“Esportazione di file con codifica UTF-8” a pagina 273](#).
- 5 Fare clic su Imposta predefiniti per salvare queste impostazioni come valori predefiniti globali.
- 6 Fare clic su OK.

## Uso del pulsante Esportazione rapida



Il pulsante Esportazione rapida, nell'angolo superiore destro della finestra del documento, permette di accedere facilmente alle opzioni più comuni per l'esportazione dei file di Fireworks in altre applicazioni. Utilizzando questo pulsante si possono esportare molti formati, tra cui le applicazioni Macromedia e altre applicazioni, come Microsoft FrontPage e Adobe GoLive®.

Tutte le opzioni di esportazione disponibili dal pulsante Esportazione rapida sono disponibili anche altrove in Fireworks, ad esempio nella finestra di dialogo Esporta o nel menu Modifica. Il pulsante Esportazione rapida fornisce una scorciatoia per accedere rapidamente alle opzioni di esportazione utilizzate più di frequente. Per ulteriori informazioni sull'esportazione in ogni formato, vedere l'articolo sull'uso con altri programmi nel sito Web del centro di supporto Fireworks all'indirizzo [www.macromedia.com/it/support/](http://www.macromedia.com/it/support/).

Per la maggior parte dei formati sono disponibili diversi metodi di esportazione. È possibile ad esempio esportare l'HTML di Dreamweaver o aggiornare i file HTML già esistenti di Dreamweaver. In alternativa, è possibile copiare il codice HTML di Dreamweaver negli Appunti. Si può esportare un file Flash SWF o copiare oggetti selezionati come vettori.

Si può utilizzare il pulsante Esportazione rapida persino per avviare altre applicazioni e per visualizzare i documenti di Fireworks in anteprima nel browser prescelto. Semplificando il processo di esportazione, il pulsante Esportazione rapida permette di risparmiare tempo e di ottimizzare il flusso di lavoro di progettazione.

**Nota:** Il pulsante Esportazione rapida esporta immagini e porzioni utilizzando le impostazioni specificate nel pannello Ottimizza. Assicurarsi di avere ottimizzato le immagini prima di esportarle con il pulsante Esportazione rapida. Per ulteriori informazioni sull'ottimizzazione, vedere ["Ottimizzazione" a pagina 240](#).

**Per esportare un documento di Fireworks o gli elementi grafici selezionati utilizzando il pulsante Esportazione rapida:**

- 1 Fare clic sul pulsante Esportazione rapida e scegliere un'opzione di esportazione dal menu a comparsa visualizzato.  
Le opzioni appropriate vengono impostate automaticamente nella finestra di dialogo Esporta. All'occorrenza, apportare modifiche alle opzioni.
- 2 Scegliere una posizione per memorizzare i file esportati, digitare il nome del file, quindi fare clic su Salva.

**Per avviare un'altra applicazione Macromedia con il pulsante Esportazione rapida:**

- Fare clic sul pulsante Esportazione rapida e scegliere l'opzione Lancia del sottomenu dell'applicazione.

## Personalizzazione del menu a comparsa Esportazione rapida

Gli utenti che conoscono i linguaggi JavaScript e XML possono aggiungere ulteriori opzioni al menu a comparsa Esportazione rapida.

**Per aggiungere opzioni al menu a comparsa Esportazione rapida:**

- 1 Creare i propri file JSF e rilasciarli nella cartella Quick Export Menu (Menu Esportazione rapida) sul disco rigido.

**Nota:** La posizione esatta della cartella varia a seconda del sistema operativo. Nei sistemi operativi Windows, la cartella del menu Esportazione rapida (Quick Export Menu) si trova nella sottocartella Italian all'interno della cartella dell'applicazione Fireworks. Nei sistemi Macintosh, questa cartella si trova nella cartella Contents/Resources/Italian.lproj all'interno del pacchetto dell'applicazione Fireworks. Per ulteriori informazioni sui pacchetti applicazioni, vedere ["Visualizzazione dei contenuti del pacchetto applicativo \(solo Macintosh\)" a pagina 304](#).

- 2 Modificare il file Quick Export Menu.xml inserendo i riferimenti ai nuovi file JSF.

Al prossimo avvio di Fireworks, le nuove opzioni create verranno aggiunte al menu a comparsa Esportazione rapida. Per ulteriori informazioni, vedere *Extending Fireworks*.

## Invio di un documento Fireworks allegato a un messaggio e-mail

I documenti possono essere allegati facilmente a messaggi e-mail dall'interno di Fireworks. È possibile inviare un file Fireworks PNG, un file JPEG compresso o un documento con gli altri formati file e impostazioni di ottimizzazione disponibili nel pannello Ottimizza.

**Per inviare un documento allegato a un messaggio e-mail usando il client di posta elettronica predefinito:**

- 1 Scegliere File > Invia a e-mail.
- 2 Selezionare una delle seguenti opzioni:

**Fireworks PNG** allega il documento PNG attivo a un nuovo messaggio e-mail.

**JPG Compresso** allega il documento attivo a un nuovo messaggio e-mail usando l'impostazione di ottimizzazione JPEG - Qualità migliore.

Usa **impostazioni di esportazione** allega il documento attivo a un messaggio e-mail usando le impostazioni definite nel pannello Ottimizza.

**Nota:** Mozilla, Netscape 6 e Nisus Emler non sono supportati nei sistemi Macintosh.

## Uso del pulsante Gestione file



Il pulsante Gestione file, situato in cima alla finestra del documento accanto al pulsante Esportazione rapida, consente di accedere facilmente a vari comandi di trasferimento dei file. Si può usare questo pulsante se il documento risiede in una cartella sito di Studio MX 2004 e se il sito ha accesso a un server remoto. Fireworks riconosce la cartella come sito se si è usata la finestra di dialogo Gestisci siti in Dreamweaver MX 2004 per definire la cartella di destinazione, o una cartella che la contiene, come cartella principale locale di un sito.

Il pulsante Gestione file visualizza un menu con i seguenti comandi:

**Scarica** consente di copiare la versione remota del file nel sito locale, sovrascrivendo il file locale con la copia remota.

**Ritira** consente di ritirare il file, sovrascrivendo il file locale con la copia remota. Ritira è disponibile in Fireworks solo se l'opzione Abilita deposito e ritiro file è attivata in Dreamweaver per il sito in cui risiede il documento.

**Carica** consente di copiare la versione locale del file sul sito remoto, sovrascrivendo il file remoto con la copia locale.

**Deposita** consente di depositare il file locale, sovrascrivendo il file remoto con la copia locale. Deposita è disponibile in Fireworks solo se l'opzione Abilita deposito e ritiro file è attivata in Dreamweaver per il sito in cui risiede il documento.

**Annulla ritiro** annulla il ritiro del file locale e lo deposita, sovrascrivendo il file locale con la copia remota. Annulla ritiro è disponibile in Fireworks solo se l'opzione Abilita deposito e ritiro file è attivata in Dreamweaver per il sito in cui risiede il documento.

**Nota:** I comandi di Gestione file sono disponibili in Fireworks solo se il documento risiede in una cartella sito di Studio MX 2004 per cui è definito un server remoto. I comandi di Gestione file possono essere usati per file che risiedono in siti che usano metodi di trasporto Locale/rete e FTP, ma non metodi di trasporto sFTP o di terze parti, quali SourceSafe, WebDAV e RDS.

Per ulteriori informazioni sul menu Gestione file, vedere “Working with Macromedia Dreamweaver MX 2004” (Operazioni con Macromedia Dreamweaver MX 2004) nell’articolo sull’uso con altri programmi nel sito Web del centro di supporto Fireworks all’indirizzo [www.macromedia.com/it/support/](http://www.macromedia.com/it/support/).



# CAPITOLO 13

## Automazione delle operazioni più frequenti

I Web designer spesso passano molto tempo a eseguire operazioni ripetitive, come l'ottimizzazione delle immagini o la conversione per adattarle a limiti specifici. Parte della potenza di Macromedia Fireworks MX 2004 sta proprio nella sua capacità di automatizzare e semplificare molte operazioni ripetitive di disegno, modifica e conversione dei file.

Per velocizzare il processo di modifica, è possibile avvalersi della funzione Trova e sostituisci per individuare e sostituire elementi all'interno di uno o più file. Con questa funzione, si possono effettuare ricerche e sostituzioni di elementi quali URL, caratteri, colori, testo e comandi direttamente dal pannello Cronologia.

La funzione Elaborazione batch consente inoltre di convertire interi gruppi di file di immagini in altri formati o di modificarne le tavolozze dei colori. L'elaborazione in batch consente di applicare le impostazioni di ottimizzazione personalizzate a gruppi di file. Consente inoltre di ridimensionare un gruppo di file, il che ne fa lo strumento ideale per la creazione di miniature.

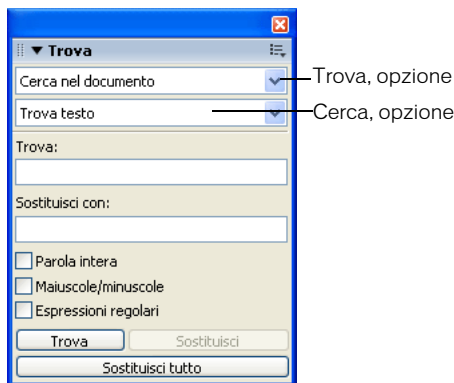
Il pannello Cronologia consente di creare comandi che costituiscono scelte rapide per le funzioni usate più di frequente, oppure di creare uno script che esegua serie complesse di passaggi. Fireworks comprende ed esegue il linguaggio JavaScript, per consentire agli utenti avanzati di automatizzare anche operazioni molto complesse scrivendo comandi JavaScript ed eseguendoli poi in Fireworks. Tramite JavaScript, è possibile controllare praticamente ogni singolo comando o impostazione di Fireworks, avvalendosi di speciali comandi JavaScript che Fireworks è in grado di interpretare.

Il Gestore estensioni consente infine di importare, installare ed eliminare estensioni nelle applicazioni Macromedia per ampliare le capacità di Fireworks.

## Ricerca e sostituzione di elementi

La funzione Trova e sostituisci aiuta a individuare e sostituire rapidamente diversi elementi, come testo, URL, caratteri e colori. Si possono eseguire ricerche e sostituzioni nel documento corrente o in più file.

La funzione Trova e sostituisci opera solo sui file PNG di Fireworks oppure su file contenenti oggetti vettoriali come i file di FreeHand, di CorelDraw non compressi o di Illustrator.



*Pannello Trova*

### Per selezionare la sorgente per la ricerca:

- 1 Aprire il documento.
- 2 Eseguire una delle procedure seguenti per aprire il pannello Trova:
  - Scegliere Finestra > Trova.
  - Scegliere Modifica > Trova.
  - Premere Ctrl+F (Windows) o Comando+F (Macintosh).

**Nota:** Se i file selezionati sono bloccati o depositati da un sito Dreamweaver, verrà richiesto di sbloccarli o ritirarli prima di proseguire.

- 3 Scegliere un sorgente per la ricerca da eseguire con il menu a comparsa Cerca.

**Cerca nella selezione** trova e sostituisce gli elementi solo tra gli oggetti e il testo attualmente selezionati.

**Cerca nel fotogramma** trova e sostituisce gli elementi solo all'interno del fotogramma corrente.

**Cerca nel documento** trova e sostituisce gli elementi all'interno del documento attivo.

**Cerca in un file** trova e sostituisce gli elementi in più file. Se questa opzione non è già stata scelta nel menu a comparsa Cerca, la sua selezione apre una finestra di dialogo che consente di definire i file in cui cercare. Se invece Cerca in un file è già selezionato nel menu a comparsa Cerca, l'utente può scegliere i file in cui cercare dopo aver iniziato l'operazione di ricerca facendo clic su Trova, Sostituisci o Sostituisci tutto.

- 4 Dal menu a comparsa Trova, scegliere l'attributo per il quale effettuare la ricerca. Le opzioni presenti nel pannello cambiano a seconda della selezione.
- 5 Impostare le opzioni per l'attributo selezionato in Trova.



- 6 Scegliere un'operazione di ricerca e sostituzione:

**Trova** individua la ricorrenza successiva dell'elemento. Gli elementi reperiti risulteranno selezionati all'interno del documento.

**Sostituisci** sostituisce l'elemento trovato con il contenuto dell'opzione Sostituisci con.

**Sostituisci tutto** trova e sostituisce ogni ricorrenza dell'elemento trovato in tutto l'ambito della ricerca.

**Nota:** Quando si sostituiscono oggetti in più file, i file vengono anche salvati: non è quindi possibile annullare la modifica utilizzando il comando Modifica > Annulla. Per ulteriori informazioni, vedere ["Ricerca e sostituzione durante l'elaborazione in batch" a pagina 287](#).

## Impostazione delle opzioni di ricerca e sostituzione in più file

Quando si eseguono ricerche e sostituzioni su più file, è possibile stabilire in che modo verranno gestiti i file aperti durante la ricerca.

**Per salvare, chiudere ed effettuare il backup di ogni file al termine della ricerca:**

- 1 Scegliere Opzioni di sostituzione dal menu Opzioni del pannello Trova.
- 2 Scegliere Salva e chiudi file per salvare e chiudere ogni file successivamente alla ricerca e sostituzione.

Solo i documenti attivi originali rimarranno aperti.

**Nota:** Se la funzione Salva e chiudi è disattivata e si stanno elaborando in batch molti file, Fireworks potrebbe esaurire la memoria e interrompere l'elaborazione in batch.

- 3 Nel menu a comparsa Backup, scegliere una delle opzioni seguenti:

**Nessun backup** esegue la ricerca e la sostituzione senza creare backup dei file originali. I file modificati sostituiranno quelli originali.

**Sovrascrivi backup preesistenti** crea e memorizza una sola copia di backup di ogni file modificato durante un'operazione di ricerca/sostituzione. Se vengono eseguite ulteriori operazioni di ricerca e sostituzione, il file originale precedente sostituirà sempre la copia di backup. Le copie di backup vengono memorizzate in una sottocartella denominata Original Files (File originali).

**Backup incrementali** salva tutte le copie di backup dei file modificati durante l'operazione di ricerca e sostituzione. I file originali vengono spostati nella sottocartella Original Files della cartella corrente, mentre in coda a ogni nome di file viene aggiunto un valore incrementale. Qualora vengano eseguite ulteriori operazioni di ricerca e sostituzione, il file originale viene copiato nella cartella Original Files, mentre al nome del file viene aggiunto il numero successivo. Ad esempio, per un file denominato Disegno.png, la prima volta che viene eseguita un'operazione di ricerca e sostituzione viene creato un file di backup denominato Disegno-1.png. Alla seconda sessione di ricerca e sostituzione, il nome del file di backup sarà Disegno-2.png e così via.

- 4 Fare clic su OK.

## Ricerca e sostituzione del testo

Fireworks agevola la ricerca e la sostituzione di testo. L'utente può disporre di una varietà di opzioni per affinare la propria ricerca tenendo conto di maiuscole e minuscole oppure tentando di individuare parole intere o parti di parole.

### Per eseguire una ricerca e sostituzione di parole, frasi o stringhe di testo:

- 1 Scegliere Trova testo dal menu a comparsa Trova del pannello Trova.
- 2 Immettere il testo da cercare nella casella di testo Trova.
- 3 Immettere il testo sostitutivo nella casella di testo Sostituisci con.
- 4 Se lo si desidera, scegliere una delle seguenti opzioni per limitare ulteriormente il campo della ricerca:

**Parola intera** individua il testo solo nella forma in cui compare nel campo Trova, non come parte di qualsiasi altra parola.

**Maiuscole/minuscole** distingue tra lettere maiuscole e minuscole durante la ricerca.

**Espressioni regolari** trova parti di parole o numeri in base alle condizioni specificate per la ricerca.

## Ricerca e sostituzione di caratteri

Con questa funzione è possibile trovare e sostituire rapidamente i caratteri nei documenti di Fireworks.

### Per ricercare e sostituire i caratteri in uno o più documenti di Fireworks:

- 1 Scegliere Trova carattere dal menu a comparsa Trova del pannello Trova.
- 2 Scegliere il carattere e lo stile da trovare.  
**Suggerimento:** È possibile limitare la ricerca con dimensioni di punti minime e massime.
- 3 Specificare carattere, stile e dimensioni in punti da utilizzare per la sostituzione dei caratteri individuati nell'area Sostituisci con.

## Ricerca e sostituzione di colori

È possibile reperire tutte le istanze di un certo colore nei documenti Fireworks e quindi cambiarle in qualcos'altro.

### Per la ricerca e sostituzione dei colori nei documenti di Fireworks:

- 1 Scegliere Trova colore dal menu a comparsa Trova.
- 2 Scegliere un'opzione dal menu a comparsa Applica a per stabilire come verranno applicati i colori trovati:

**Riempimenti e tratti** trova e sostituisce sia i colori dei riempimenti che quelli dei tratti.

**Tutte le proprietà** trova e sostituisce i colori di tratti, riempimenti ed effetti.

**Riempimento** trova e sostituisce un colore utilizzato nei riempimenti, ad eccezione dei riempimenti a motivo.

**Tratti** trova e sostituisce solo i colori dei tratti.

**Effetti** trova e sostituisce solo i colori degli effetti.

## Individuazione e sostituzione di URL

Oltre a parole, caratteri e colori, in Fireworks è possibile cercare e sostituire URL assegnati a elementi interattivi dei documenti.

### Per cercare e sostituire URL assegnati a oggetti Web:

- 1 Scegliere Trova URL dal menu a comparsa Trova del pannello Trova.
- 2 Immettere l'URL da cercare nella casella di testo Trova.
- 3 Immettere l'URL sostitutivo nella casella di testo Sostituisci con.
- 4 Se lo si desidera, scegliere una delle seguenti opzioni per limitare ulteriormente il campo della ricerca:

**Parola intera** individua il testo solo nella forma in cui compare nel campo Trova, non come parte di qualsiasi altra parola.

**Maiuscole/minuscole** distingue tra lettere maiuscole e minuscole durante la ricerca.

**Espressioni regolari** trova parti di parole o numeri in base alle condizioni specificate per la ricerca.

## Ricerca e sostituzione di colori non WebSafe

I colori non WebSafe sono quelli non inclusi nella tavolozza di colori Web216. Un colore si definisce WebSafe se il suo aspetto appare costante su entrambe le piattaforme Macintosh e Windows. Per ulteriori informazioni sui colori WebSafe, vedere [“Ottimizzazione di file GIF, PNG, TIFF, BMP e PICT” a pagina 249](#).

### Per la ricerca di tutti i colori non WebSafe e la loro sostituzione con colori WebSafe:

- Scegliere Trova diverso da Web216 dal menu a comparsa Trova del pannello Trova.

**Nota:** Questo comando non consente di individuare o sostituire i pixel all'interno degli oggetti immagine.

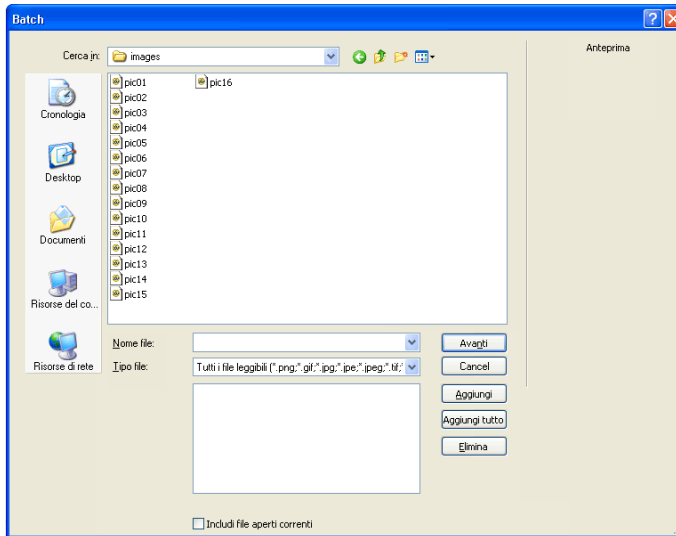
## Elaborazione in batch

L'elaborazione in batch costituisce una soluzione di grande comodità per convertire gruppi interi di file grafici. Le opzioni di elaborazione in batch sono le seguenti:

- Convertire una selezione di file in un altro formato.
- Convertire una selezione di file nello stesso formato ma con impostazioni di ottimizzazione diverse.
- Scalare i file esportati.
- Trovare e sostituire testo, colori, URL, caratteri e colori diversi dai Web216.
- Rinominare i gruppi di file mediante l'aggiunta di un prefisso o di un suffisso.
- Eseguire comandi specifici su una selezione di file.

### Per elaborare i file in batch:

- 1 Scegliere File > Elaborazione batch e selezionare i file da elaborare. È possibile selezionare file da cartelle diverse o raggrupparli per tipo di file.



**Nota:** Se i file selezionati sono bloccati o depositati da un sito Dreamweaver, verrà richiesto di sbloccarli o ritirarli prima di proseguire.

- 2 Fare clic su una delle seguenti opzioni della finestra di dialogo Batch (Windows) o Elaborazione batch (Macintosh):

**Aggiungi** permette di aggiungere file e cartelle selezionati all'elenco dei file da elaborare. Se è stata selezionata una cartella, verranno aggiunti all'elaborazione batch tutti i file leggibili contenuti al suo interno.

**Nota:** I file validi sono tutti quelli creati, nominati e salvati. Se l'ultima versione del file non è stata salvata, il sistema richiederà se salvarla e proseguire l'elaborazione in batch. Se il file non viene salvato, verrà terminata l'intera procedura di elaborazione in batch.

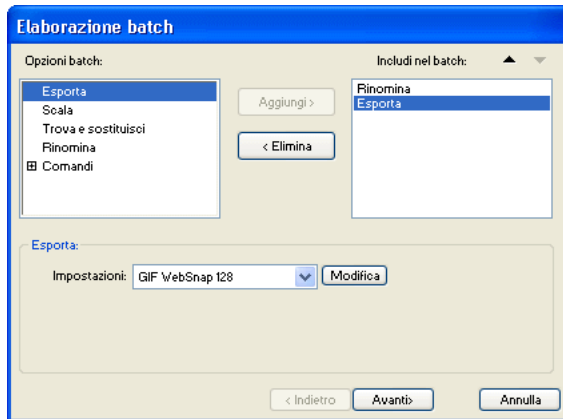
**Aggiungi tutto** permette di aggiungere tutti i file validi contenuti nella cartella attualmente selezionata all'elenco dei file da elaborare.

**Elimina** permette di rimuovere i file selezionati dall'elenco dei file da elaborare.

- 3 Scegliere Includi file aperti correnti per aggiungere tutti i file aperti correntemente. Questi file non compaiono nell'elenco dei file da elaborare in batch, ma vengono inclusi nell'operazione.

4 Fare clic su Avanti, quindi eseguire una delle seguenti procedure:

- Per aggiungere un'operazione al batch, selezionarla nell'elenco Opzioni batch e fare clic su Aggiungi. Ogni operazione può essere aggiunta una sola volta. Per ulteriori informazioni sull'aggiunta di comandi, vedere [“Esecuzione di comandi mediante l'elaborazione in batch” a pagina 288](#).



- Per riordinare l'elenco, selezionare l'operazione dall'elenco Includi nel batch e fare clic sui pulsanti freccia su e giù.



**Nota:** L'ordine delle operazioni nell'elenco Includi nel batch è l'ordine in cui verranno eseguite durante l'elaborazione batch, ad eccezione di Esporta, che viene sempre eseguito per ultimo.

5 Selezionare l'operazione nell'elenco Includi nel batch per visualizzare le ulteriori opzioni disponibili.

6 Scegliere le impostazioni per ogni opzione.

Per eliminare un'operazione dal batch, selezionarla nell'elenco Includi nel batch e fare clic su Elimina.

7 Fare clic su Avanti.

8 Scegliere le opzioni di salvataggio dei file elaborati:

**Stessa posizione del file originale** salva il file nella stessa posizione del file sorgente e lo sovrascrive se i file hanno lo stesso nome e lo stesso formato.

**Posizione personalizzata** permette di scegliere una posizione in cui salvare i file elaborati.

9 Selezionare Backup per scegliere le opzioni di backup per i file originali.

È sempre raccomandabile eseguire copie di backup dei file a garanzia di maggior sicurezza. Per ulteriori informazioni, vedere [“Ubicazione degli output dell'elaborazione in batch” a pagina 289](#).

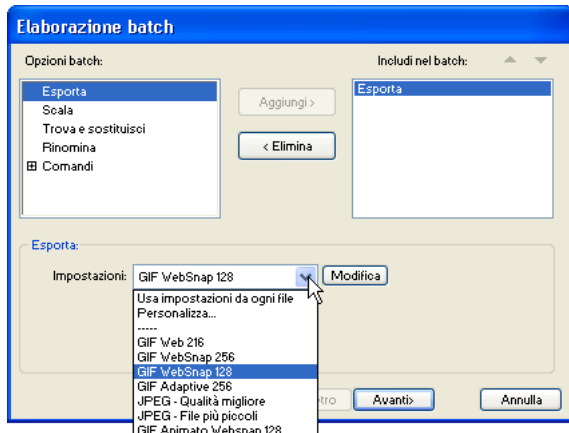
10 Fare clic su Salva script per salvare le impostazioni dell'elaborazione in batch per eventuali usi successivi.

Per ulteriori informazioni, vedere [“Salvataggio dell'elaborazione in batch come script” a pagina 289](#).

11 Fare clic su Batch per eseguire l'elaborazione in batch.

## Modifica delle impostazioni di ottimizzazione nell'elaborazione in batch

È possibile modificare le impostazioni di ottimizzazione del file aggiungendo Esporta nella finestra di dialogo Elaborazione batch.



**Per definire le impostazioni di esportazione per un'elaborazione in batch:**

- 1 Scegliere Esporta dall'elenco Opzioni batch e fare clic su Aggiungi.
- 2 Dal menu a comparsa Impostazioni, scegliere dalle opzioni seguenti e fare clic su OK:
  - Scegliere Usa impostazioni da ogni file per conservare le impostazioni di esportazione precedenti di ogni file durante l'elaborazione in batch. Ad esempio, se si elabora in batch una cartella di file GIF e JPEG, i file risultanti saranno ancora GIF e JPEG; per l'esportazione di ogni file Fireworks userà la tavolozza e le impostazioni di compressione originali.
  - Scegliere Personalizza oppure fare clic su Modifica per cambiare le impostazioni nella finestra di dialogo Anteprima esportazione.
  - Scegliere un'impostazione di esportazione preimpostata, quali GIF Web 216 o JPEG - Qualità migliore. Tutti i file verranno convertiti a questa impostazione.
- 3 Fare clic su Avanti per proseguire l'elaborazione in batch.  
Per informazioni sul completamento dell'elaborazione in batch, vedere [“Elaborazione in batch” a pagina 283](#).

## Scalatura delle immagini mediante l'elaborazione in batch

È possibile modificare l'altezza e la larghezza delle immagini da esportare usando l'opzione Scala nella finestra di dialogo Elaborazione batch.

**Per impostare le opzioni di scalatura per i file da elaborare in batch:**

- 1 Scegliere Scala dall'elenco Opzioni batch e fare clic su Aggiungi.
- 2 Scegliere un'opzione nel menu a comparsa Scala:

**Nessuna scalatura** esporta i file invariati.

**Scala alle dimensioni** scala le immagini in base ai valori di larghezza e altezza specificati.

**Scala per contenere area** adatta le immagini in modo proporzionale in modo che rientrino nell'intervallo specificato di larghezza e altezza massime .

**Suggerimento:** Scegliere Scala per contenere area per convertire un gruppo di immagini in miniature di dimensioni uniformi.

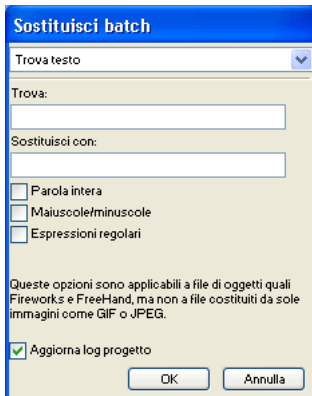
**Scala alla percentuale** scala le immagini in base a una percentuale.

- 3 Fare clic su Avanti per proseguire l'elaborazione in batch.

Per informazioni sul completamento dell'elaborazione in batch, vedere [“Elaborazione in batch” a pagina 283](#).

## Ricerca e sostituzione durante l'elaborazione in batch

L'opzione Trova e sostituisci della finestra di dialogo Elaborazione batch consente di cercare e sostituire testo, caratteri, colori o URL all'interno di pulsanti, punti attivi o porzioni.



Sostituisci batch ha effetto solo sui seguenti formati di file: Fireworks PNG, Illustrator, FreeHand e CorelDraw. Non ha alcun effetto invece sui file GIF e JPEG.

### Per selezionare gli attributi da trovare e sostituire durante l'elaborazione in batch:

- 1 Scegliere Trova e sostituisci dall'elenco Opzioni batch e fare clic su Aggiungi.
- 2 Fare clic su Modifica.
- 3 Selezionare il tipo di attributo da trovare e sostituire nel menu a comparsa Trova e definire le impostazioni: testo, carattere, colore, URL o diverso da Web216.
- 4 Immettere o selezionare lo specifico elemento da trovare nella casella di testo Trova.
- 5 Immettere o selezionare lo specifico elemento da sostituire nella casella di testo Sostituisci con.
- 6 Fare clic su OK per memorizzare le impostazioni di ricerca e sostituzione.
- 7 Fare clic su Avanti per proseguire l'elaborazione in batch.

Per informazioni sul completamento dell'elaborazione in batch, vedere [“Elaborazione in batch” a pagina 283](#). Per ulteriori informazioni sulle opzioni della funzione Trova e sostituisci, vedere [“Ricerca e sostituzione di elementi” a pagina 280](#).

## Modifica dei nomi dei file mediante l'elaborazione in batch

È possibile modificare i nomi dei file da elaborare con l'opzione Rinomina della finestra di dialogo Elaborazione batch.

**Per impostare le opzioni di assegnazione dei nomi per i file dell'elaborazione in batch:**

- 1 Scegliere Rinomina dall'elenco Opzioni batch e fare clic su Aggiungi.
- 2 Scegliere un'opzione dal menu a comparsa Rinomina.

**Nome originale** non modifica i nomi dei file.

**Aggiungi prefisso** consente di immettere un prefisso da aggiungere all'inizio del nome di ogni file. Ad esempio, se si immette “notte\_”, il file Alba.gif verrà rinominato in notte\_Alba.gif durante l'elaborazione in batch.

**Aggiungi suffisso** consente di immettere un suffisso da aggiungere alla fine del nome dei file, prima dell'estensione. Ad esempio, se si immette “\_giorno”, il file Alba.gif verrà rinominato in Alba\_giorno.gif durante l'elaborazione in batch.

- 3 Fare clic su Avanti per proseguire l'elaborazione in batch.

Per informazioni sul completamento dell'elaborazione in batch, vedere [“Elaborazione in batch” a pagina 283](#).

## Esecuzione di comandi mediante l'elaborazione in batch

È possibile eseguire comandi JavaScript sui file utilizzando l'opzione Comandi nella finestra di dialogo Elaborazione batch.

**Per impostare le opzioni dei comandi per i file da elaborare in batch:**

- 1 Fare clic sul pulsante con il segno più (+) (Windows) o sul triangolo (Macintosh) di fianco all'opzione Comandi nell'elenco Opzioni batch per visualizzare i comandi disponibili.
- 2 Selezionare un comando e fare clic su Aggiungi per aggiungerlo all'elenco Includi nel batch.

**Nota:** Questi comandi non possono essere modificati.

- 3 Fare clic su Avanti per proseguire l'elaborazione in batch.

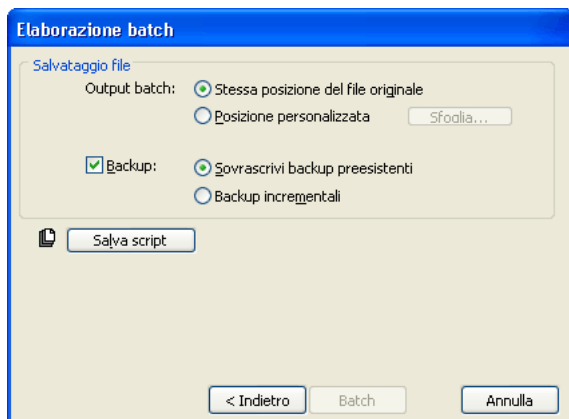
Per informazioni sul completamento dell'elaborazione in batch, vedere [“Elaborazione in batch” a pagina 283](#). Per ulteriori informazioni sulla creazione di comandi, vedere [“Creazione di script con il pannello Cronologia” a pagina 292](#).

**Nota:** Alcuni comandi non funzionano durante l'elaborazione batch. Scegliere comandi che funzionino all'interno del documento senza richiedere la selezione di alcun oggetto.



## Ubicazione degli output dell'elaborazione in batch

Dopo aver scelto tutte le opzioni batch nella finestra di dialogo Elaborazione batch, è necessario scegliere opzioni per il salvataggio dei file. È possibile salvare copie di backup dei file originali oggetto dell'operazione di elaborazione in batch. Le copie di backup verranno collocate nella sottocartella Original Files all'interno di ogni cartella di origine.



**Per effettuare il backup dei file elaborati in batch:**

- 1 Scelta di un'ubicazione per l'output del batch.
- 2 Scegliere Backup per impostare le opzioni di backup.
- 3 Scegliere le modalità di esecuzione dei file di backup:

**Sovrascrivi backup preesistenti** sovrascrive il file di backup precedente.

Scegliere **Backup incrementali** per conservare copie di tutti i file di backup. All'esecuzione di una nuova elaborazione in batch, in fondo al nome di ogni nuova copia di backup viene aggiunto un numero.

**Nota:** Se l'opzione Backup non è selezionata, l'elaborazione in batch, se interessa lo stesso formato, sovrascrive il file originale qualora i nomi coincidano. Se invece l'elaborazione batch ha per oggetto un formato file diverso, si viene a creare un nuovo file senza alcuno spostamento o modifica del file originale.

- 4 Fare clic su Batch per terminare l'elaborazione batch oppure fare clic su Indietro per tornare alla finestra di dialogo Elaborazione batch.

## Salvataggio dell'elaborazione in batch come script

È possibile salvare le impostazioni di elaborazione in batch sotto forma di script o comando per ripetere facilmente più volte in futuro l'elaborazione in batch. Dopo aver scelto tutte le opzioni batch nella finestra di dialogo Batch, è possibile scegliere le opzioni per il salvataggio dei file.

**Per creare uno script di batch:**

- 1 Fare clic su Salva script per creare uno script di batch.
- 2 Immettere un nome e una destinazione per lo script.
- 3 Fare clic su Salva.

Il salvataggio dello script nella cartella Comandi del disco rigido lo aggiunge al menu Comandi di Fireworks.

**Nota:** La posizione esatta di questa cartella varia da sistema a sistema e dipende dalla decisione di rendere disponibile il comando solo al proprio profilo utente o a tutti gli utenti. Le cartelle dei comandi si trovano nella cartella di configurazione all'interno della cartella dell'applicazione Fireworks, e anche nella cartella di configurazione di Fireworks specifica dell'utente. Per ulteriori informazioni, vedere [“Operazioni con i file di configurazione” a pagina 302](#).

#### **Per eseguire uno script di batch:**

- 1 Eseguire una delle seguenti procedure:
  - In Fireworks, scegliere Comandi > Esegui script.
  - All'esterno di Fireworks, fare doppio clic sul nome del file di script nel disco rigido.
- 2 Selezionare uno script e fare clic su Apri.
- 3 Scegliere i file da elaborare con lo script:

**File aperti correnti** elabora tutti i documenti aperti.

**Personalizza** permette di selezionare i file da elaborare.

**Nota:** Fare clic sul pulsante (...) di fianco al menu a comparsa File da elaborare per selezionare i file da elaborare.

- 4 Fare clic su OK.

Per ulteriori informazioni sulla scelta dei file, vedere [“Elaborazione in batch” a pagina 283](#).

## **Esecuzione degli script mediante trascinamento**

Le elaborazioni in batch che si ripetono frequentemente possono essere salvate sotto forma di script, poi trascinate dal disco rigido all'icona di Fireworks sul desktop per avviarne l'esecuzione. L'applicazione Fireworks lancia ed esegue quello script.

#### **Per eseguire uno script trascinandolo e rilasciandolo:**

- 1 Salvare uno script.
- 2 Eseguire una delle seguenti procedure:
  - Trascinare l'icona del file script sull'icona del desktop di Fireworks.
  - Trascinare l'icona del file script su un documento aperto di Fireworks.

**Nota:** Trascinando più file di script e più file grafici sull'applicazione Fireworks i file grafici verranno elaborati più volte, una per ogni script.

## Espansione di Fireworks

L'espansione di Fireworks non è mai stata più semplice. In Fireworks sono disponibili diversi strumenti per creare comandi personalizzati che ne arricchiscono la funzionalità.

Il Gestore estensioni consente di installare e gestire le estensioni che aumentano la funzionalità di Fireworks. Oppure è possibile scrivere il proprio codice JavaScript e usarlo come comando personalizzato di Fireworks. È anche possibile usare i filmati Flash SWF come comandi personalizzati in Fireworks. In più, il pannello Cronologia di Fireworks offre un'interfaccia intuitiva che consente di creare comandi personalizzati da una serie di operazioni registrate.

Quando si installa un'estensione o si crea un comando personalizzato, questo viene inserito nel menu Comandi di Fireworks.

**Nota:** Se memorizzati come file SWF nella cartella dei pannelli comandi del disco rigido, i comandi diventano disponibili sotto forma di pannelli nel menu Finestra. Per ulteriori informazioni, vedere ["Informazioni sulla creazione di script con i file Flash SWF" a pagina 293](#).

## Uso del Gestore estensioni di Macromedia

Un'estensione è uno script di comandi, un pannello di comandi, una libreria, un filtro, un motivo, una texture o una Forma automatica che si può aggiungere a Fireworks per migliorarne la funzionalità. Fireworks viene distribuito con il Gestore estensioni Macromedia, una funzione che permette di semplificare le operazioni di installazione, gestione ed eliminazione delle estensioni. Una volta installato, Fireworks include una raccolta di estensioni predefinite nel menu Comandi.

Inoltre, è possibile usare il Gestore estensioni per creare un pacchetto di estensioni personalizzate e inviarle a Macromedia Exchange per Fireworks. In Macromedia Exchange è possibile condividere estensioni personalizzate con altri utenti di Fireworks.

Le estensioni create da terze parti vengono memorizzate in sottocartelle basate sul tipo di estensione nella cartella Configurazione all'interno della cartella dell'applicazione Fireworks sul disco rigido.

I comandi creati e salvati tramite il pannello Cronologia vengono memorizzati nella cartella Comandi dell'utente. Per informazioni sull'ubicazione di questa cartella, vedere ["File di configurazione utente" a pagina 303](#).

**Per aprire il Gestore estensioni dall'interno di Fireworks, eseguire una delle seguenti procedure:**

- Scegliere Comandi > Gestisci estensioni.
- Scegliere ? > Gestisci estensioni.

Per ulteriori informazioni sull'uso del Gestore estensioni, consultare la guida del Gestore estensioni.

**Per visitare Macromedia Fireworks Exchange:**

- Da Fireworks, scegliere ? > Fireworks Exchange.
- Andare a [www.macromedia.com/go/fireworks\\_exchange\\_it](http://www.macromedia.com/go/fireworks_exchange_it) nel browser Web.

## Creazione di script con il pannello Cronologia

Il pannello Cronologia registra un elenco di tutte le operazioni eseguite durante la sessione di lavoro in Fireworks. Ogni passaggio viene memorizzato su una riga separata del pannello Cronologia, a partire dal più recente. Per impostazione predefinita, nel pannello sono memorizzati 20 passaggi. È tuttavia possibile modificare questo valore in qualsiasi momento.

### Creazione di comandi

È possibile salvare gruppi di operazioni nel pannello Cronologia sotto forma di comando riutilizzabile. I comandi salvati con questa procedura possono essere eseguiti in qualsiasi documento di Fireworks: non sono limitati al documento in uso.

I comandi salvati sono memorizzati come file JSF nella cartella Comandi all'interno della cartella di configurazione di Fireworks dell'utente. Per informazioni sull'ubicazione di questa cartella, vedere [“File di configurazione utente” a pagina 303](#).

#### Per salvare come comandi i passaggi registrati:

- 1 Scegliere i passaggi da salvare come comandi:
  - Fare clic su un passaggio, quindi fare clic su un altro tenendo premuto il tasto Maiusc per selezionare l'intervallo di passaggi da salvare come comando.
  - Fare clic tenendo contemporaneamente premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh) per selezionare passaggi non contigui.
- 2 Fare clic sul pulsante Salva passaggi come comando nella parte inferiore del pannello Cronologia.
- 3 Immettere un nome per il comando e fare clic su OK.  
Il comando comparirà all'interno del menu Comandi.

#### Per annullare o ripristinare i passaggi con il pannello Cronologia:

- Trascinare il marcatore di annullamento verso l'alto fino a raggiungere l'ultima operazione da annullare o ripristinare.
- Fare clic lungo la traccia del marcatore di annullamento a sinistra del pannello Cronologia.

**Nota:** I passaggi annullati rimangono evidenziati in grigio nel pannello Cronologia.

#### Per modificare il numero di passaggi memorizzati dal pannello Cronologia:

- 1 Scegliere Modifica > Preferenze (Windows) o Fireworks > Preferenze (Macintosh).
- 2 Modificare il numero di livelli di annullamento portandolo su valore che si desidera registrare nel pannello Cronologia.

**Nota:** L'aggiunta di livelli aggiuntivi richiede una quantità maggiore di memoria del computer.

#### Per cancellare tutti i passaggi registrati dal pannello Cronologia:

- Scegliere Cancella cronologia dal menu Opzioni del pannello Cronologia.  
Questa operazione consente di liberare memoria e spazio su disco.

**Nota:** Cancellando i passaggi dal pannello Cronologia non sarà più possibile annullare le modifiche.

## Riproduzione dei comandi

È possibile eseguire in qualsiasi momento i comandi registrati o una selezione delle azioni del pannello Cronologia.

### Per riprodurre un comando salvato:

- 1 Se necessario, selezionare un o più oggetti.
- 2 Scegliere il comando desiderato dal menu Comandi.

### Per riprodurre una selezione di passaggi registrati:

- 1 Selezionare uno o più oggetti.
- 2 Scegliere i passaggi sul pannello Cronologia.
- 3 Fare clic sul pulsante Riproduci di nuovo nella parte inferiore del pannello Cronologia.

I passaggi contraddistinti dalla presenza di una X non sono ripetibili e non verranno riprodotti di nuovo. Le linee di separazione indicano che è stato selezionato un oggetto diverso. I comandi creati a partire dai passaggi che attraversano la linea di separazione possono produrre risultati non prevedibili.

### Per applicare i passaggi selezionati agli oggetti contenuti in molti documenti:

- 1 Selezionare un intervallo di passaggi.
- 2 Fare clic sul pulsante Copia passaggi negli Appunti posto in fondo al pannello Cronologia.
- 3 Selezionare uno o più oggetti in qualsiasi documento di Fireworks.
- 4 Scegliere Modifica > Incolla.

### Per ripetere l'ultimo passaggio:

- Scegliere Modifica > Ripeti Script comandi.

## Informazioni sulla creazione di script con JavaScript

Per ridurre l'incidenza sul lavoro delle operazioni ripetitive, è possibile creare JavaScript personalizzati in un editor di testo per eseguirli all'interno di Fireworks. Tramite JavaScript, è possibile controllare praticamente ogni singolo comando o impostazione di Fireworks.

Anche in Macromedia Dreamweaver si utilizza JavaScript. È quindi possibile scrivere script che controllino Fireworks dall'interno di Dreamweaver.

Per la documentazione relativa all'API di JavaScript, vedere *Extending Fireworks*.

## Informazioni sulla creazione di script con i file Flash SWF

Flash consente di creare filmati SWF che contengono codice JavaScript. Questi filmati possono essere utilizzati come comandi di Fireworks, accessibili dal menu Comandi di Fireworks.

È possibile anche creare un filmato SWF e usarlo come un pannello di Fireworks, accessibile dal menu Finestra. Il pannello Allinea di Fireworks è un esempio di filmato di Flash importato sotto forma di pannello.

I filmati SWF che vengono utilizzati come comandi vengono archiviati nella cartella Comandi sul disco rigido e i filmati SWF che vengono utilizzati come pannelli sono memorizzati nella cartella Command panels (Pannelli comandi).

**Nota:** L'ubicazione esatta di queste cartelle varia da sistema a sistema e dipende dalla decisione di rendere disponibile il comando o il pannello solo al proprio profilo utente o a tutti gli utenti. Le cartelle dei comandi e dei pannelli comandi si trovano nella cartella di configurazione all'interno della cartella dell'applicazione Fireworks, e anche nella cartella di configurazione di Fireworks specifica dell'utente. Per ulteriori informazioni, vedere ["Operazioni con i file di configurazione" a pagina 302](#).

Per istruzioni più dettagliate riguardo alla creazione di comandi o pannelli dai filmati Flash SWF, vedere *Extending Fireworks*.

## Gestione dei comandi

È possibile rinominare o eliminare qualsiasi comando che compare nel menu Comandi.

È possibile rinominare o eliminare qualsiasi comando creato dall'utente usando l'opzione Gestisci comandi salvati di Fireworks. Per gli altri comandi ed estensioni installati con Fireworks o scaricati dal sito Web Macromedia Exchange è necessario utilizzare il Gestore estensioni.

### **Per rinominare un comando personalizzato creato dall'utente:**

- 1 Scegliere Comandi > Gestisci comandi salvati.
- 2 Selezionare il comando.
- 3 Fare clic su Rinomina, immettere un nuovo nome e fare clic su OK.

### **Per eliminare un comando personalizzato creato dall'utente, eseguire una delle seguenti operazioni:**

- In Fireworks, scegliere Comandi > Gestisci comandi salvati. Quindi selezionare il comando e fare clic su Elimina.
- Sul disco rigido, eliminare il file JSF del comando dalla cartella Comandi all'interno della cartella di configurazione di Fireworks dell'utente. Per informazioni su come individuare questa cartella, vedere ["File di configurazione utente" a pagina 303](#).

### **Per rinominare o eliminare un comando distribuito con Fireworks o scaricato da Macromedia Exchange:**

- Scegliere Comandi > Gestisci estensioni.
- Scegliere ? > Gestisci estensioni.

Si apre il Gestore estensioni. Per ulteriori informazioni sulle modalità di gestione delle estensioni, consultare la guida del Gestore estensioni.

## Modifica o personalizzazione di uno script di comandi

Gli script di comandi vengono salvati come JavaScript. Gli esperti di JavaScript possono aprire e modificare i comandi in qualsiasi editor di testo, come Blocco note (Windows) o TextEdit (Macintosh).

### Per modificare un comando usando JavaScript:

- 1 Dal desktop, passare alla cartella Comandi o Command panels appropriata del disco rigido.

**Nota:** L'ubicazione esatta di queste cartelle varia da sistema a sistema e dipende dalla decisione di rendere disponibile il comando o il pannello solo al proprio profilo utente o a tutti gli utenti. Le cartelle dei comandi e dei pannelli comandi si trovano nella cartella di configurazione all'interno della cartella dell'applicazione Fireworks, e anche nella cartella di configurazione di Fireworks specifica dell'utente. Per ulteriori informazioni, vedere ["Operazioni con i file di configurazione" a pagina 302](#).

- 2 Aprire il file script desiderato in un editor di testo e modificare il codice JavaScript.
- 3 Salvare e chiudere lo script.

### Per modificare azioni selezionate dal pannello Cronologia utilizzando il JavaScript:

- 1 In Fireworks, selezionare un intervallo di operazioni nel pannello Cronologia.
- 2 Fare clic sul pulsante Copia passaggi negli Appunti posto in fondo al pannello Cronologia.
- 3 Creare un nuovo documento in un'applicazione di editing del testo.
- 4 Incollare i gruppi di operazioni nel nuovo documento di testo.
- 5 Modificare i gruppi di operazioni come desiderato.
- 6 Salvare e chiudere lo script.
- 7 Copiare lo script nella cartella Comandi del disco rigido.

**Nota:** La posizione esatta di questa cartella varia da sistema a sistema e dipende dalla decisione di rendere disponibile il comando solo al proprio profilo utente o a tutti gli utenti. Le cartelle dei comandi si trovano nella cartella di configurazione all'interno della cartella dell'applicazione Fireworks, e anche nella cartella di configurazione di Fireworks specifica dell'utente. Per ulteriori informazioni, vedere ["Operazioni con i file di configurazione" a pagina 302](#).

I comandi salvati direttamente nella cartella Comandi, oltre a quelli salvati nel pannello Cronologia, compaiono nel menu Comandi appena vengono salvati: non è necessario riavviare Fireworks. Tuttavia, i comandi salvati nella cartella Command Panels (Pannelli comandi) saranno disponibili nel menu Finestra solo dopo il riavvio di Fireworks.





# CAPITOLO 14

## Preferenze e scelte rapide da tastiera

Le impostazioni delle preferenze di Macromedia Fireworks MX 2004 permettono di controllare l'aspetto visivo generale dell'interfaccia utente e di modificare l'aspetto delle cartelle e delle funzioni di modifica. Inoltre, Fireworks permette di personalizzare a piacere le scelte rapide da tastiera. Ciò significa che si possono personalizzare le scelte rapide e standardizzarle per l'impiego nei programmi software di uso più frequente.

### Impostazione delle preferenze

Fireworks dispone di impostazioni per le preferenze che controllano l'aspetto generale dell'interfaccia utente e le opzioni relative a caratteristiche specifiche, quali colori predefiniti, opzioni degli strumenti, posizione delle cartelle e conversione dei file.

#### Per impostare le preferenze:

- 1 Scegliere Modifica > Preferenze (Windows) o Fireworks > Preferenze (Macintosh).
- 2 Selezionare il gruppo di preferenze che si desidera modificare: Generale, Modifica, Lancia e modifica, Cartelle o Importa
- 3 Apportare le modifiche desiderate e fare clic su OK.

### Preferenze della scheda Generale

Nella scheda Generale sono disponibili le opzioni seguenti:

**Livelli annullamento** imposta il numero di passaggi di annullamento/ripristino su un valore compreso tra 0 e 1009. Questa impostazione si applica sia al comando Modifica > Annulla che al pannello Cronologia. Un numero eccessivo di annullamenti può aumentare la quantità di memoria necessaria al funzionamento di Fireworks. Per rendere effettiva questa impostazione occorre riavviare Fireworks.

**Preimpostazioni colore** imposta i colori predefiniti per pennellate, riempimenti e tracciati evidenziati. Le opzioni Tratto e Riempimento non modificano automaticamente i colori visualizzati nelle caselle colore del pannello Strumenti, ma modificano i colori impostati tramite il pulsante Imposta colori predefiniti tratto/riempimento del pannello Strumenti.

**Interpolazione** imposta uno dei quattro diversi metodi di scalatura che Fireworks può utilizzare per interpolare i pixel quando vengono scalate le immagini:

- L'interpolazione bicubica, ovvero il metodo di scalatura predefinito, assicura i migliori risultati relativamente a nitidezza e qualità nella maggior parte dei casi.
- L'interpolazione bilineare garantisce risultati più nitidi rispetto all'interpolazione morbida, ma non così nitidi quanto quelli dell'interpolazione bicubica.
- L'interpolazione morbida, utilizzata già in Fireworks 1, fornisce una sfocatura morbida ed elimina ogni contorno netto. Questo metodo è utile quando gli altri metodi producono effetti indesiderati.
- L'interpolazione più vicina dà luogo a bordi frastagliati e contrasti netti senza alcuna sfocatura. L'effetto è simile a quello dell'ingrandimento o della riduzione di un'immagine ottenuti con lo strumento Zoom.

**Opzioni di avvio: Mostra pagina iniziale** Deselezionando quest'opzione, si impedirà alla pagina iniziale di essere visualizzata all'avvio di Fireworks. La pagina iniziale stessa contiene un pulsante di opzione simile; in questa finestra di dialogo viene semplicemente offerta una seconda possibilità di escludere la pagina iniziale.

**Salvataggio file Aggiungi icone anteprima (solo Macintosh)** permette di mostrare o nascondere le miniature dei file PNG di Fireworks memorizzati sul disco rigido. Deselezionando questa opzione si visualizza la tradizionale icona di Fireworks normalmente utilizzata per rappresentare i file PNG di Fireworks. Questa opzione diventa effettiva dopo aver salvato il file.

## Preferenze di modifica

Le preferenze di modifica controllano l'aspetto del puntatore e ogni altro ausilio visivo per gli oggetti bitmap.

**Cursori di precisione** sostituisce i puntatori raffiguranti le icone degli strumenti con il puntatore a croce.

**Elimina oggetti durante ritaglio** elimina in modo permanente pixel o oggetti esterni alla casella di delimitazione di una selezione quando si sceglie Modifica > Ritaglia documento o Elabora > Dimensioni > Dimensioni area di lavoro.

**Cursori dimensioni pennello** imposta la dimensione e la forma dei puntatori degli strumenti Pennello, Gomma, Sfocatura, Precisione, Schiarisci, Scurisci e Sfumatura adattandola alla dimensione dell'oggetto che si sta disegnando o cancellando. Per alcuni pennelli di grandi dimensioni a più punte, verrà utilizzato per impostazione predefinita il puntatore a croce. Quando questa opzione e l'opzione Cursori di precisione sono disattivate, vengono visualizzati i puntatori raffiguranti le icone degli strumenti.

**Visualizza margine striato** visualizza il margine striato intorno all'intera area di lavoro quando si lavora con gli oggetti bitmap (modalità bitmap).

**Mostra anteprima penna** mostra un'anteprima del segmento del tracciato successivo che verrà creato facendo clic con lo strumento Penna.

**Mostra punti solidi** mostra i punti selezionati come vuoti e quelli deselezionati come solidi.

**Disattiva "Nascondi bordi"** disattiva automaticamente l'opzione "Nascondi bordi" quando cambia la selezione.

**Distanza selezione** permette di specificare la distanza del puntatore da un oggetto prima che quest'ultimo possa essere selezionato. La distanza di selezione può essere compresa tra 1 e 10 pixel.

**Distanza agganciamento** permette di specificare la distanza alla quale si deve trovare l'oggetto che si sta spostando prima di agganciarsi a una griglia o a una linea delle guide. Questa opzione funziona se è attiva la funzione Aggancia alla griglia o Aggancia alle guide. La distanza di agganciamento può essere compresa tra 1 e 10 pixel.

## Preferenze della scheda Lancia e modifica

Impostando le preferenze della scheda Lancia e modifica, è possibile controllare direttamente da Fireworks le modalità di lancio e modifica degli elementi grafici di applicazioni esterne, quali Macromedia Flash, Macromedia Director e Microsoft FrontPage.

Nella maggior parte dei casi, Fireworks cerca di individuare autonomamente il file PNG sorgente per l'elemento grafico. Qualora non riesca a reperirlo, Fireworks utilizza le preferenze di lancio e modifica impostate per determinare come procedere per l'individuazione del file PNG sorgente.

**Nota:** Macromedia Flash fa eccezione. Quando si lanciano e modificano immagini in Flash, Fireworks utilizza sempre le preferenze impostate nella sezione Lancia e modifica della finestra di dialogo Preferenze.

**Alla modifica da un'applicazione esterna** determina se il file PNG originale di Fireworks si apre o meno quando si utilizza Fireworks per modificare le immagini in altre applicazioni.

**All'ottimizzazione da applicazione esterna** determina se il file PNG originale di Fireworks si apre o meno quando si ottimizza un grafico.

**Nota:** Questa impostazione non si applica a Director, che si apre sempre automaticamente e ottimizza l'elemento grafico senza richiedere un file PNG sorgente, persino se si è scelta un'impostazione diversa per questa preferenza in Fireworks.

Per ulteriori informazioni sulle operazioni con gli elementi grafici di Fireworks in Flash, vedere "Working with Macromedia Flash MX 2004" (Operazioni con Macromedia Flash MX 2004) nell'articolo sull'uso con altri programmi nel sito Web del centro di supporto Fireworks all'indirizzo [www.macromedia.com/it/support/](http://www.macromedia.com/it/support/).

Per ulteriori informazioni sulle operazioni con gli elementi grafici di Fireworks in Director, vedere "Working with Macromedia Director MX" (Operazioni con Macromedia Director MX) nell'articolo sull'uso con altri programmi nel sito Web del centro di supporto Fireworks all'indirizzo [www.macromedia.com/it/support/](http://www.macromedia.com/it/support/).

Per ulteriori informazioni sulle operazioni con gli elementi grafici di Fireworks in Director, vedere "Working with Microsoft FrontPage" (Operazioni con Microsoft FrontPage) nell'articolo sull'uso con altri programmi nel sito Web del centro di supporto Fireworks all'indirizzo [www.macromedia.com/it/support/](http://www.macromedia.com/it/support/).

**Nota:** Macromedia Dreamweaver gestisce le impostazioni di lancio e modifica in modo diverso. Dreamweaver apre sempre il file PNG sorgente, anche se si è scelta un'impostazione diversa per questa preferenza in Fireworks. Se non è presente alcuna Design Note (nota di progettazione) o se il percorso del PNG sorgente è interrotto, Dreamweaver richiede sempre di individuare il file PNG sorgente. Per ulteriori informazioni sulle operazioni con gli elementi grafici di Fireworks in Director, vedere "Working with Microsoft FrontPage" (Operazioni con Microsoft FrontPage) nell'articolo sull'uso con altri programmi nel sito Web del centro di supporto Fireworks all'indirizzo [www.macromedia.com/it/support/](http://www.macromedia.com/it/support/).

## Preferenze della scheda Cartelle

Le preferenze della scheda Cartelle permettono di accedere a plug-in aggiuntivi di Photoshop, file texture e file motivo di sorgenti esterne.

**Materiali aggiuntivi (plug-in di Photoshop, Texture e Motivi)** cartelle di destinazione contenenti plug-in, texture e motivi. Le cartelle possono trovarsi a loro volta all'interno di una cartella sul disco rigido del computer, su un CD-ROM, su un'altra unità esterna o su un volume di rete.

I plug-in di Photoshop appaiono nel menu Filtri di Fireworks e nel menu Aggiungi effetti della finestra di ispezione Proprietà. Le texture o i motivi memorizzati come file PNG, JPEG e GIF compaiono come opzioni nei menu a comparsa Motivo e Texture della finestra di ispezione Proprietà.

Per ulteriori informazioni sulle texture e sui motivi, vedere [“Aggiunta di texture a un riempimento” a pagina 121](#).

## Preferenze di importazione da Photoshop

Le preferenze della scheda Importa permettono di gestire le conversioni dei file in formato Photoshop:

- È possibile convertire i livelli come oggetti o nuovi fotogrammi.
- È possibile scegliere se modificare il testo importato o conservarne l'aspetto.
- È possibile importare un file di Photoshop sotto forma di oggetto bitmap appiattito.

Per ulteriori informazioni sulle preferenze di importazione, vedere [“Working with Adobe Photoshop” \(Operazioni con Adobe Photoshop\)](#) nell'articolo sull'uso con altri programmi nel sito Web del centro di supporto Fireworks all'indirizzo [www.macromedia.com/it/support/](http://www.macromedia.com/it/support/).

## Ripristino delle preferenze

Per riportare le preferenze alle impostazioni originali, è sufficiente eliminare il file delle preferenze. Al primo avvio di Fireworks dopo l'eliminazione del file delle preferenze, viene creato un nuovo file di preferenze con la configurazione originale di Fireworks.

### Per ripristinare le preferenze predefinite:

- 1 Uscire da Fireworks.
- 2 Individuare il file delle preferenze di Fireworks MX 2004 sul disco rigido ed eliminarlo.  
La posizione esatta del file varia da sistema a sistema. Per ulteriori informazioni, vedere [“Posizione del file delle preferenze di Fireworks” a pagina 303](#).
- 3 Riavviare Fireworks.

## Sostituzione delle serie di scelte rapide da tastiera

Fireworks consente di utilizzare scelte rapide da tastiera per selezionare comandi di menu, scegliere strumenti dal pannello Strumenti ed eseguire rapidamente operazioni varie che non esistono come comandi di menu. L'uso delle scelte rapide da tastiera aumenta la produttività in quanto permette di eseguire rapidamente semplici azioni. Se si ha familiarità con l'uso delle scelte rapide di altre applicazioni come FreeHand, Illustrator, Photoshop o prodotti che utilizzano lo standard Macromedia, è possibile passare alla serie di scelte rapide preferita.

### Per modificare la serie corrente di scelte rapide:

- 1 Scegliere Modifica > Scelte rapide da tastiera (Windows) o Fireworks > Scelte rapide da tastiera (Macintosh) per aprire la finestra di dialogo Scelte rapide da tastiera.
- 2 Selezionare la serie preferita dal menu a comparsa Serie corrente, quindi fare clic su OK.

## Creazione di scelte rapide personalizzate e secondarie

Qualora sia necessario disporre di più modi diversi per eseguire una stessa azione, si possono creare scelte rapide personalizzate e secondarie. Una serie di scelte rapide personalizzata si basa sempre su una serie preinstallata.

**Nota:** In Fireworks, le scelte rapide da tastiera che permettono di aprire gli strumenti non possono includere i tasti di modifica Ctrl, Maiusc e Alt (Windows) o Comando, Maiusc, Opzione e Ctrl (Macintosh). Le scelte rapide di strumenti sono costituite da un tasto con una sola lettera o un solo numero.

### Per creare una scelta rapida personalizzata per un comando di menu, per uno strumento o per un'azione di tipo diverso:

- 1 Scegliere Modifica > Scelte rapide da tastiera per aprire la finestra di dialogo Scelte rapide da tastiera.
- 2 Fare clic sul pulsante Duplica serie.
- 3 Inserire un nome per il gruppo personalizzato nella finestra di dialogo Duplica serie e fare clic su OK.

Il nome del nuovo menu personalizzato appare nel campo Nome.

- 4 Selezionare la categoria di scelte rapide appropriata dall'elenco Comandi.
  - **Comandi di menu** crea una scelta rapida personalizzata per qualsiasi comando a cui si accede tramite la barra dei menu.
  - **Strumenti** crea una scelta rapida personalizzata per qualsiasi strumento del pannello Strumenti.
  - **Varie** crea una scelta rapida personalizzata per un insieme di azioni predefinite.

Una volta selezionata una categoria, tutte le scelte rapide ad essa associate compariranno nell'elenco a scorrimento Comandi.

- 5 Scegliere il comando per il quale modificare la scelta rapida nell'elenco Comandi.

Se la scelta rapida esiste, è visualizzata nell'elenco Scelte rapide.
- 6 Fare clic nella casella di testo Premi tasto e premere sulla tastiera i tasti desiderati per la nuova scelta rapida.

Se la combinazione di tasti prescelta è già utilizzata da un'altra scelta rapida, compare un messaggio di avvertimento sotto alla casella di testo Premi tasto.
- 7 Eseguire una delle seguenti procedure:
  - Fare clic sul pulsante Aggiungi scelta rapida (+) per aggiungere una scelta rapida secondaria all'elenco.
  - Fare clic su Cambia per sostituire la scelta rapida selezionata.

## Eliminazione di scelte rapide personalizzate e serie di scelte rapide personalizzate

È possibile eliminare qualsiasi scelta rapida personalizzata o qualsiasi serie di scelte rapide personalizzate.

### Per eliminare una serie di scelte rapide personalizzate:

- 1 Scegliere Modifica > Scelte rapide da tastiera per aprire la finestra di dialogo Scelte rapide da tastiera.
- 2 Fare clic sul pulsante Elimina gruppo (l'icona raffigurante un cestino).
- 3 Scegliere la serie di scelte rapide che si desidera eliminare nella finestra di dialogo Elimina gruppo.
- 4 Fare clic sul pulsante Elimina.

### Per eliminare una scelta rapida personalizzata:

- 1 Scegliere il comando nell'elenco Comandi.
- 2 Selezionare la scelta rapida personalizzata dall'elenco Scelte rapide.
- 3 Fare clic sul pulsante Elimina la scelta rapida selezionata (-).

## Creazione di un foglio di riferimento per la serie di scelte rapide corrente

Un foglio di riferimento è una registrazione della serie di scelte rapide corrente memorizzata in formato tabella HTML. Il foglio di riferimento può essere visualizzato da un browser Web oppure stampato.

**Nota:** I fogli di riferimento esportati da Fireworks hanno codifica UTF-8.

### Per creare un foglio di riferimento:

- 1 Scegliere Modifica > Scelte rapide da tastiera per aprire la finestra di dialogo Scelte rapide da tastiera.
- 2 Fare clic sul pulsante Esporta gruppo come HTML accanto alla casella di testo Gruppo corrente.  
Viene visualizzata la finestra di dialogo Salva con nome (Windows) o Registra (Macintosh).
- 3 Immettere il nome per il foglio di riferimento e selezionare la posizione appropriata per il file.
- 4 Fare clic su Salva.

## Operazioni con i file di configurazione

Per gestire i sistemi multiutente, Fireworks supporta l'uso di file di configurazione specifici per gli utenti. Ciò permette a ogni utente di personalizzare le funzioni di Fireworks quali stili, scelte rapide da tastiera, comandi e così via senza alterare la configurazione del software per gli altri utenti.

Fireworks crea un gruppo diverso di file di configurazione per ogni utente. Installa inoltre file di configurazione master nella cartella dell'applicazione Fireworks. I file di configurazione master contengono le impostazioni predefinite di Fireworks che interessano tutti gli utenti. Alcuni file di configurazione, ad esempio i plug-in di Fireworks, sono memorizzati soltanto nella cartella dell'applicazione Fireworks. Su alcuni sistemi, solo gli amministratori di sistema possono accedere ai file di configurazione master nella cartella dell'applicazione Fireworks.

**Nota:** Per impostazione predefinita, i sistemi Windows spesso nascondono determinati file e cartelle. Accertarsi che le opzioni di visualizzazione delle cartelle siano impostate per visualizzare tutti i file e le cartelle. Su alcuni sistemi, può essere necessario anche fare clic su [Visualizza file](#) per visualizzare i contenuti una volta all'interno della cartella. Per informazioni sulla visualizzazione di tutti i file e cartelle, vedere la guida di Windows.

## File di configurazione utente

I file di configurazione degli utenti di Fireworks sono memorizzati nella cartella Macromedia/Fireworks MX 2004 all'interno della cartella personale dell'utente Dati applicazioni di ogni utente (Windows) o della cartella Supporto Applicazioni (Macintosh). La posizione di questa cartella varia a seconda del sistema operativo utilizzato e del tipo di sistema, che può essere multiutente o monoutente. Per informazioni su come individuare questa cartella, vedere la documentazione fornita con il sistema operativo.

**Nota:** I nomi di alcune cartelle di sistema potrebbe variare sulle versioni localizzati o personalizzate del sistema.

## File di configurazione master che interessano tutti gli utenti

I file di configurazione master riguardanti tutti gli utenti si trovano nella cartella dell'applicazione Fireworks, ovvero la cartella del disco rigido in cui è stato installato Fireworks.

**Nota:** Molti file di configurazione sono memorizzati in sottocartelle all'interno della cartella dell'applicazione Fireworks. La loro posizione esatta varia a seconda del sistema operativo. Inoltre, gli utenti Macintosh dovrebbero conoscere il concetto di pacchetto applicativo di Apple. Per ulteriori informazioni, vedere [“Visualizzazione dei contenuti del pacchetto applicativo \(solo Macintosh\)”](#) a pagina 304.

Indipendentemente dal sistema utilizzato (multiutente o monoutente), quando si salvano le impostazioni, Fireworks modifica i file di configurazione specifici per gli utenti e non i file master della cartella dell'applicazione Fireworks. Ciò avviene principalmente perché molti utenti non hanno accesso a tutti i file se si trovano su sistemi multiutente.

Gli utenti con accesso a livello amministratore possono personalizzare le caratteristiche di tutti gli utenti modificando i file di configurazione master nella cartella dell'applicazione di Fireworks.

**Per salvare le impostazioni di configurazione master per tutti gli utenti:**

- Salvare o trascinare una copia del file nella posizione appropriata all'interno della cartella dell'applicazione Fireworks.

## Posizione del file delle preferenze di Fireworks

Le preferenze di Fireworks sono memorizzate in un file denominato Fireworks MX 2004 Preferences.txt (Windows) o Fireworks MX 2004 Preferences (Macintosh). La posizione esatta del file varia a seconda del sistema operativo.

- In Windows, le preferenze di un utente si trovano nella cartella di configurazione di Fireworks specifica per l'utente. Per ulteriori informazioni su come individuare questa cartella, vedere [“File di configurazione utente”](#) a pagina 303.
- Nel Macintosh, le preferenze si trovano nella cartella Libreria/Preferenze all'interno della cartella dell'utente. Per informazioni su come individuare la cartella dell'utente Macintosh, vedere la guida fornita da Apple.

**Nota:** Nel Macintosh, la maggior parte dei file di configurazione di ogni singolo utente è memorizzata in una cartella diversa, la cartella Supporto Applicazioni specifica per l'utente. Le preferenze di Fireworks MX 2004 fanno eccezione.

## Reinstallazione di Fireworks

Quando si disinstalla o si reinstalla Fireworks, i file di configurazione specifici per gli utenti rimangono inalterati sulla maggior parte dei sistemi. Se si desidera reinstallare Fireworks utilizzando le impostazioni predefinite, è necessario eliminare manualmente questi file di configurazione prima di avviare l'installazione.

**Nota:** I file di configurazione specifici per un utente sono memorizzati nella cartella personale dell'utente Dati applicazioni (Windows) o Supporto Applicazioni (Macintosh). Per informazioni su come individuare questa cartella, vedere ["File di configurazione utente" a pagina 303](#).

Tuttavia, negli ambienti Windows XP, Windows 2000 e Windows NT 4, durante il processo di disinstallazione verrà chiesto se si desidera rimuovere i file di configurazione specifici per gli utenti e quelli delle preferenze. Se si risponde affermativamente, si rimuoveranno questi file per tutti gli utenti del sistema.

## Visualizzazione dei contenuti del pacchetto applicativo (solo Macintosh)

In ambiente Macintosh, Fireworks viene installato nel formato pacchetto applicativo, o application program package. Si tratta di una funzione Apple che permette di installare le applicazioni in un pacchetto autonomo.

Il pacchetto applicativo è il luogo di memorizzazione dei file dell'applicazione Fireworks e di tutti i file di configurazione predefiniti forniti con il software. Per impostazione predefinita, i contenuti del pacchetto sono nascosti.

Dopo aver aperto il pacchetto, saranno visibili alcuni file e cartelle.

### **Per visualizzare o nascondere i contenuti del pacchetto di Fireworks:**

- 1 Accedere alla directory del disco rigido in cui è installato Fireworks.
- 2 Fare clic sull'icona di Fireworks MX 2004 tenendo premuto il tasto Ctrl, quindi scegliere Mostra Contenuto Pacchetto dal menu di scelta rapida.

Si apre una nuova finestra che visualizza il contenuto del pacchetto applicativo.



# INDICE ANALITICO

## A

ACT, formato file per campioni colore 103

Adobe GoLive 275

Aggiorna HTML, comando 272

aggiornamento porzioni 264

Aggiungi disturbo, filtro 54

Aggiungi icone anteprima, preferenza 298

aggiunta

    fotogrammi 230

    stili 163

alfa, conversione di immagini 51

allineamento di oggetti 26

aloni, rimozione 260

ammorbidimento 34

Anello, strumento 58

animazione 223

    aggiunta di fotogrammi 230

    anteprima 233

    apertura 236

    attivazione e disattivazione dei fotogrammi 229

    condivisione dei livelli tra i fotogrammi 231

    creazione da più file 237

    disattivazione della condivisione di un livello 231

    eliminazione fotogrammi 230

    esportazione 235

    fotogrammi 226

    gestione fotogrammi 228

    impostazione ciclo 234

    impostazione del ritardo dei fotogrammi 228

    inserimento di fotogrammi 230

    nome dei fotogrammi, definizione 229

    onion skin 232

    opacità 226

    ottimizzazione 235

    più fotogrammi, modifica 233

    proprietà 225

    rimozione 227

    riordino fotogrammi 230

    riproduzione 233

    rotazione 226

    scalatura 226

    spostamento 226

    spostamento di oggetti su un altro fotogramma 230

    trasparenza 235

    visualizzazione di più fotogrammi 232

    visualizzazione di tutti i fotogrammi 232

    visualizzazione fotogramma corrente e adiacenti  
        232

    visualizzazione fotogramma successivo 232

    visualizzazione personalizzata fotogrammi 233

annullamento

    impostazione del numero di passaggi di

        annullamento 297

    uso del pannello Cronologia 292

anteprima

    con Anteprima esportazione 241

    documenti in un browser 275

    impostazioni ottimizzazione 246, 247

    pixel contenenti un colore specifico 253

    tratti 111

Anteprima esportazione 241

    anteprima 241

    area di panoramica 242

    ottimizzazione 241

    ottimizzazione in Anteprima 241

    raffronto delle impostazioni di ottimizzazione 242

    zoom 242

antialiasing

    bordi 119

    bordi testo arrotondati 91

    colore allo sfondo di destinazione 259

    rimozione di aloni 260

apertura

    di più file come animazioni 237

- GIF animate 236
- Appiattisci selezione, comando 31
- applicazione rilievi 126
- aree trasparenti 255
- assegnazione di un nuovo nome 166
- Attenua, comando 17
- attribuzione automatica del nome alle porzioni 191
  - modifica della convenzione predefinita di assegnazione del nome 193
- Autocomposizione Ottimizza a dimensioni 242

## B

- backup durante Trova e sostituisci 281
- barra colori 102, 105
  - passaggio da un modello colore a un altro 107
  - scelta di un colore 106
- barre nav (di navigazione)
  - comportamento Ripristina 187
  - stato Giù 187
  - stato Sopra 187
- barre nav (navigazione)
  - creazione 211
- bitmap
  - cancellazione 33
  - regolazione dei colori e delle tonalità 40
  - regolazione della luminosità e del contrasto 45
  - regolazione di tonalità e saturazione 46
  - ritocco 34
  - sfocatura e definizione di precisione 49
- blocchi di testo
  - a larghezza fissa 83
  - ridimensionamento 83
  - ridimensionamento automatico 83
  - spostamento 83
- blocco livelli 137
- BMP, formato file 249
- bordi
  - smussati 126
  - visualizzare e nascondere 10

## C

- Campioni colore, pannello 103
  - aggiunta di campioni colore 103
  - eliminazione di un colore 104
  - salvataggio personalizzati 105
  - sostituzione di un colore 104
  - Windows, colori 103
- campioni colore, scelta di campioni personalizzati 103
- canale alfa di un oggetto, selezione 15

- cancellazione di bitmap 33
- caratteri
  - dimensioni caratteri 85
  - gestione dei caratteri mancanti 98
  - ricerca e sostituzione 282
  - stili 85
- caratteri tipografici. *Vedi* caratteri
- cartella dell'utente 302, 303
- clonazione
  - aree bitmap 34
  - immagini 35
  - oggetti 20
- CMY, modello colore 106
- codifica UTF-8 273, 302
- colore
  - applicazione dal pannello Campioni colore 103
  - campionatura 32, 109
  - creazione di colori con il selettore dei colori di sistema 107
  - creazione nel Mixer colori 106
  - dithering con colori WebSafe 108
  - eliminazione dal pannello Campioni colore 104
  - finestra a comparsa 109
  - impostazione preferenze 297
  - inversione dei valori 48
  - modelli colore 106
  - modifica 32
  - modifica del tratto 110
  - regolazione 40
  - ricerca e sostituzione 282
  - ricerca e sostituzione di colori non WebSafe 283
  - riempimenti sfumati 116
  - riempimento 46
  - rimozione dei colori inutilizzati 251
  - ripristino predefinito 102
  - salvataggio campioni colore personalizzati 105
  - scelta con lo strumento Contagocce 109
  - scelta del colore dalla barra colori 106
  - scelta della profondità colore 250
  - scelta di un gruppo di campioni 103
  - sostituzione di un campione 104
  - Visualizzazione dei valori cromatici 107
- colore a 24 bit 251
- colore a 32 bit 251
- Colore riempimento, vaschetta 32
- Colore tratto, vaschetta 110
- colori WebSafe 254
- colorizzazione di immagini 46
- Coltello, strumento 76
- comandi

- creazione 292
  - elaborazione in batch 288
  - elimina personalizzati 294
  - modifica 295
  - rinomina personalizzati 294
  - rinominare o eliminare comandi Fireworks 294
  - Comandi, menu 293
    - gestione dei comandi salvati 294
  - comportamenti
    - Comportamenti, pannello 186
    - Giù barra nav 187
    - Impostazione del testo della barra di stato 187
    - Impostazione dell'immagine della barra di navigazione 187
    - Macromedia Dreamweaver 4 182
    - Mostra menu a comparsa 187
    - Ripristina barra nav 187
    - Rollover semplice 187
    - Scambia immagine 187
    - Sopra barra nav 187
  - comportamenti con trascinamento
    - definizione 183
    - eliminazione 185, 186
    - linea blu 183
    - per porzioni singole 184
  - Comportamenti, pannello 186
  - composizione 158
  - compressione
    - e ottimizzazione 244
    - regolazione 255
    - scelta del tipo di file 248
    - selettiva 258
    - sfocatura dei bordi 259
  - Compressione JPEG selettivo 258
    - Attiva Qualità selettiva 258
    - colore sovrapposizione 258
    - conserva qualità pulsante 258
    - conserva qualità testo 258
  - condivisione dei livelli 138
  - configurazione di Fireworks 297
  - contagocce, puntatore 106, 109, 114
  - Contagocce, strumento 32, 104
  - contenuto del pacchetto applicativo, visualizzazione 304
  - contorni 110
    - Vedi anche* tratti
  - Contraí, comando 17
  - contrasto 45
  - contrazione di tracciati 79
  - controllo ortografico 98
  - Controllo ortografico, comando 98
  - copia
    - attributi oggetti 164
    - bitmap 19
    - fotogrammi 230
    - HTML 269
    - oggetti 19
    - pixel 11
    - tutti gli oggetti selezionati su un livello 136
  - copia e incolla
    - HTML di Fireworks 270
  - copiare e incollare
    - HTML di Fireworks 270
    - istanze di simboli 169
  - correzione colore
    - con gli strumenti Contagocce 45
    - Curve 43
    - Livelli 41
    - luminosità e contrasto 45
  - corsivo, testo 85
  - crenatura 87
  - Cronologia, pannello
    - cancellazione di tutti i passaggi 292
    - modifica del numero di passaggi 292
    - modifica delle azioni 295
    - riproduzione di passaggi 293
  - Cursori di precisione, preferenza 298
  - Cursori dimensioni pennello, preferenza 298
- D**
- Deseleziona, comando 13
  - deselezione di tutti gli oggetti 10
  - dimensioni del file
    - impostazione della funzione di perdita per ridurre le dimensioni del file 255
    - riduzione della qualità 257
  - Disattiva "Nascondi bordi", preferenza 298
  - disegno 59
    - anelli 58
    - conversione tracciati rettilinei in curvi 69
    - curvatura di segmenti adiacenti 71
    - distorsione degli oggetti 23
    - ellissi 56
    - forme a L 58
    - frecce 58
    - grafici a torta 59
    - linee 56
    - linee connettore 58
    - modifica segmenti adiacenti 71
    - poligoni 57, 59

- rettangoli 56
- rettangoli arrotondati 57, 59
- rettangoli bisellati 58
- rettangoli smussati 58
- selezione di un punto 70
- separazione tracciati 77
- spirali 59
- stelle 57
- disinstallazione di Fireworks 304
- disposizione fotogrammi 230
- Distanza agganciamento, preferenza 299
- Distanza selezione, preferenza 299
- Distorsi, strumento 23
- distorsione degli oggetti 23
- dithering 251
  - con colori WebSafe 108
- Dividi, comando 77
- documenti
  - modalità predefinita 55
- uplicazione
  - mediante trascinamento 20
  - oggetti selezionati 19

## E

- e-mail 276
- Editor di pulsanti 202
  - creazione simboli 165
  - modifica simboli 167
- effetti
  - applicazione agli oggetti 125
  - effetti dal vivo 123
  - impostazione predefiniti 131
  - luce 127
  - modifica 129
  - plug-in 128
  - ricerca e sostituzione 282
  - rimozione 129
- effetti dal vivo
  - applicazione 130
  - attivazione/disattivazione 125
  - Colore di riempimento 160
  - creazione 130
  - modifica 129
  - nei pulsanti 204
  - Plug-in di Photoshop 128
  - rimozione 129
  - rinominare 130
- effetti luce 127
- Effetti, menu a comparsa 124
- Effetto dal vivo Colore riempimento 160

- Elaborazione batch, finestra di dialogo 284
- elaborazione in batch 283
  - backup dei file 289
  - comandi 288
  - impostazioni di esportazione 286
  - impostazioni di ottimizzazione 286
  - nomi file 288
  - salvataggio come script 289
  - salvataggio dei file 285
  - scalatura delle immagini 286
  - Trova e sostituisci 287
- elementi grafici interlacciati 257
- Elimina oggetti durante ritaglio, preferenza 298
- eliminazione
  - campioni colore 104
  - effetti dal vivo 129
  - fotogrammi 230
  - livelli 135
  - maschere 157
  - oggetti selezionati 20
  - punti 71
  - punti sulle curve 44
  - stili 163
- ellipse 56
- Esadecimale, modello colore 106
- Espandi tratto, comando 79
- Espandi, comando 17
- espansione tratti 79
- esportazione 261
  - animazioni 234, 264
  - elaborazione in batch delle impostazioni 286
  - fotogrammi come più file 265
  - GIF animate 235
  - HTML 266
  - immagini 262
  - in formato WBMP 248
  - livelli CCS 272
  - livelli come più file 265
  - porzioni 189, 263
  - posizione predefinita 262
  - punti attivi 197
  - risultati 268
  - simboli 169
  - stili 164
  - un'area 266
  - UTF-8 273
  - XHTML 273
- Esportazione rapida, menu a comparsa 276
- Esportazione rapida, pulsante 275
- eventi del mouse 188

## F

- file bloccati 277
- file di configurazione 302
  - master 302, 303
  - per tutti gli utenti 303
  - personalizzazione per tutti gli utenti 303
  - posizione 303
- file di configurazione dell'utente 302, 303
- file esterni, conversione in immagine di scambio 189
- file validi, definizione 284
- file, sbloccare 277
- filtri
  - Aggiungi disturbo 54
  - Inverti 48
  - Luminosità/Contrasto 45
  - Maschera definizione dettagli 52
  - Plug-in di Photoshop 128
  - Precisione 52
  - Sfocatura 49
  - Sfocatura Gaussian 49
  - Sfocatura movimento 50
  - Sfocatura radiale 50
  - Sfocatura zoom 50
  - Tonalità/Saturazione 46
  - Trova bordi 51
  - Ulteriore precisione 52
  - Ulteriore sfocatura 49
- Forma a L, strumento 58
- formati file
  - BMP 249
  - GIF 248
  - JPEG 248
  - PNG 248
  - TIFF 249
- Forme automatiche 58, 59, 63, 64
- fotogramma, ritardo
  - animazioni 228
- fotogrammi
  - aggiunta 230
  - attivazione e disattivazione 229
  - condivisione dei livelli per l'animazione 231
  - disattivazione della condivisione di un livello 231
  - disattivazione tecnica Onion skin 232
  - eliminazione 230
  - esportazione 265
  - gestione 228
  - impostazione del ritardo 228
  - inserimento 230
  - nomi in animazione 229
  - onion skin 232

- più fotogrammi, modifica 233
- riordino 230
- spostamento di oggetti su un altro fotogramma 230
- visualizzazione corrente e adiacenti 232
- visualizzazione di tutti 232
- visualizzazione personalizzata 233
- visualizzazione successivo 232

Fotogrammi, pannello 228

Freccia piegata, strumento 58

Freccia, strumento 58

FrontPage 275

fusione

- applicazione 160
- colori degli oggetti che si sovrappongono 158
- impostazione modalità fusione 160
- oggetti 233

## G

gamma tonale 40

- regolazione con i livelli 41
- regolazione con le curve 43

Gestione file, menu 277

Gestione file, pulsante 277

Gestore estensioni 291

GIF, formato file

- campioni colore 103
- scelta 248
- scelta di una tavolozza di colori 249

Giù, stato del pulsante 202

GoLive 275

Gomma, strumento 33

grafico a torta 59

grassetto, testo 85

gruppo di campioni colore, scelta di campioni personalizzati 103

guide porzione

- rimozione 181

## H

HSB, modello colore 106

HTML 267

- copiare e incollare da Fireworks a Dreamweaver 270
- esportazione 266, 268
- Impostazione 274
- sostituzione della vecchia versione 272

## I

illusione di prospettiva 23

immagine di scambio, immagini esterne 189

- immagini
    - a icona. *Vedi* miniature
    - come riempimenti. *Vedi* Incolla dentro, comando
    - esportazione 262
    - grafica pittorica 31
    - salvataggio 262
    - selezione 10
    - selezione dei pixel 10
  - immagini rasterizzate 29
  - impilamento di oggetti 26
  - importazione
    - Photoshop, preferenze di importazione 300
    - simboli 169
    - stili 164
  - importazione di testo 97
    - File RTF 97
    - Photoshop, file 97
    - Testo ASCII 97
  - Imposta immagine barra di navigazione, comportamento 187
  - Imposta testo barra di stato, comportamento 187
  - impostazioni di ottimizzazione
    - condivisione con un altro utente 261
    - confronto tra due o quattro impostazioni 247
    - eliminazione impostazioni predefinite 261
    - JPEG 257
    - modifica nell'elaborazione in batch 286
    - preimpostazione 191
    - preimpostazioni 245
    - riutilizzo 246, 261
    - salvataggio 246, 261
  - In primo piano, comando 26
  - Inclina, strumento 23
  - inclinazione di oggetti 23
  - Incolla dentro, comando 144
  - incolla HTML 271
  - Insieme, comando 77
  - installazione di plug-in di Photoshop 128
  - intercalaggio
    - caratteristiche 233
    - definita 233
    - oggetti 233
  - Intercalaggio istanze, comando 233
  - interlinea 88
  - interpolazione (scalatura) 298
  - interpolazione bicubica, metodo di scalatura 298
  - interpolazione bilineare, metodo di scalatura 298
  - interpolazione morbida, metodo di scalatura 298
  - interpolazione più vicina, metodo di scalatura 298
  - Intersezione, comando 77
  - Inverti, filtro 48
  - invio di documenti allegati a e-mail 276
  - istanze
    - collocazione nel documento 166
    - definita 165
    - intercalaggio 233
    - modifica 167
  - Istogramma 41
- J**
- JPEG progressivo 259
  - JPEG, file
    - Compressione JPEG selettivo 258
    - impostazioni ottimizzazione 257
    - modifica di aree selezionate 259
    - Precisione bordi JPEG, comando 259
    - progressivo 259
    - scelta del formato JPEG 248
- L**
- libreria di simboli 165
  - Libreria, pannello 165
    - inserimento di simboli pulsante 205
  - limiti 110
  - Linea connettore, strumento 58
  - linee 56
    - Vedi anche* tratti
  - livelli 133
    - aggiunta e rimozione 135
    - assegnazione di un nome 136
    - attivazione 134
    - blocco 137
    - condivisione 138
    - condivisione tra i fotogrammi per l'animazione 231
    - disattivazione della condivisione tra fotogrammi 231
    - uplicazione 135
    - esportazione 265
    - organizzazione 136
    - spostamento 136
    - visualizzazione 135
  - Livelli auto, funzione per la regolazione della gamma tonale 40
  - livelli CSS, esportazione 272
  - Livelli, funzione per la regolazione della gamma tonale 40
  - Livelli, pannello
    - denominazione delle porzioni 191
    - visualizzazione porzioni 179

Livello Web 139

luci 41

luminosità 45

Luminosità/Contrasto, filtro 45

## M

macro 293

Macromedia Dreamweaver

Dreamweaver 4, comportamenti 182

maniglie di trasformazione 21

maniglie punto 68

visualizzazione 70

mappe immagine

creazione 195

esportazione 197

Margine, comando 17

Maschera definizione dettagli, filtro 52

maschere 139

aggiunta di oggetti a una selezione mascherata 157

attivazione 157

bitmap 141

creazione di maschere vuote 147

disattivazione 157

eliminazione 157

modifica 154

raggruppamento di oggetti per formare una  
maschera 149

sostituzione 157

spostamento con gli oggetti mascherati 152

testo come maschera 145

uso di un oggetto preesistente 144, 146

vettore 140

maschere bitmap 139, 141

creazione 146

uso di un oggetto preesistente 144, 146

maschere vettoriali 139, 140

conversione in maschera bitmap 156

creazione 142

uso di un oggetto preesistente 144, 146

menu a comparsa 211

descrizione 211

esportazione 221

immissione testo menu 213, 214

impostazione della posizione 219

modifica 221

progettazione dell'aspetto 215

proprietà avanzate 218

mezzitoni 41

miniature

nel pannello Livelli 134

selezione maschere con 151

Mixer colori 105

creazione di colori 106

miscelazione di colori 105

ripristino dei colori predefiniti 102

scambio dei colori tratto e riempimento 102

visualizzazione 106

modalità

vettoriale 55

modalità bitmap

passaggio a questa modalità 29

Visualizza margine striato, preferenza 298

modalità fusione 158

Cancella 159

Colore 158

Differenza 158

Inverti 158

Luminosità 158

Moltiplica 158

Retino 158

Saturazione 158

Schiarisci 158

Scurisci 158

Tinta 159

Tonalità 158

modalità vettoriale

disegno 55

passaggio a questa modalità 29

modelli colore

CMY 106

Esadecimale 106

HSB 106

RGB 106

Scala di grigi 106

modifica

azioni nel pannello Cronologia 295

comportamenti 188

effetti dal vivo 129

livello singolo 137

menu a comparsa 221

oggetti bitmap 31

oggetti selezionati 19

pixel 10

riempimenti sfumati 116

riempimenti uniformi 114

simboli di animazione 225

stili 163

tracciati 72

Modifica sfumatura, finestra di dialogo 117

Modifica tratto, finestra di dialogo 111

- morbidezza
  - creazione di bordi con morbidezza 119
  - selezione di pixel 16
- Morbidezza, comando 34
- Mostra anteprima penna, preferenza 298
- Mostra menu a comparsa, comportamento 187
- Mostra pagina iniziale, preferenza 298
- Mostra punti solidi, preferenza 298
- Mostra/nascondi punti attivi e porzioni 179

## N

- nascondere
  - bordi 10
  - livelli 137
  - oggetti sui livelli 137
- Nascondi selezione, comando 147
- Nascondi tutto, comando 147
- nomi file, modifica nell'elaborazione in batch 288

## O

- oggetti
  - conversione in animazione 225
  - creazione di bitmap 30
  - distorsione 23
  - fusione 138
  - impilamento 26
  - inclinazione 23
  - raggruppamento 24
  - rimozione di un oggetto 129
  - selezione 8
  - selezione del canale alfa 15
  - separazione 24
  - spostamento di oggetti selezionati 19
- oggetti vettoriali, rimodellazione 73
- ombre 41, 127
- ombre esterne 127
- onion skin
  - definita 232
  - disattivazione 232
  - Editor di pulsanti 201
  - più fotogrammi, modifica 233
  - visualizzazione di tutti i fotogrammi 232
  - visualizzazione fotogramma corrente e adiacenti 232
  - visualizzazione fotogramma successivo 232
  - visualizzazione personalizzata 233
- opacità 160, 255
  - regolazione 160
  - Vedi anche* trasparenza

- ottimizzazione 241
  - animazioni 235
  - informazioni di base 240
  - uso di Autocomposizione Esporta 241

## P

- pacchetto applicativo 304
- pannelli
  - Campioni colore 103
  - Comportamenti 186
  - Fotogrammi 228
  - Libreria 165
  - Stili 162
  - Trova e sostituisci 280, 282
  - URL 170
- Penna, strumento 65
  - aggiunta di punti 71
  - eliminazione di punti 71
- pennelli
  - impostazione della punta 112
  - opzioni tratto 112
  - salvataggio delle impostazioni 113
- perimetri di selezione 10
  - attenuazione 17
  - contrazione 17
  - deselezione 13
  - espansione 17
  - rimozione 13
  - salvataggio e ripristino 18
  - selezione di pixel da intersezione 15
  - selezione di un'area intorno 17
  - spostamento 14
  - trasferimento a un altro oggetto 18
- Photoshop
  - applicazione di plug-in 128
  - installazione di plug-in 128
  - livelli raggruppati 139
  - maschere dei livelli 149
  - motivi 300
  - plug-in 300
  - preferenze di importazione 300
  - texture 300
- PICT, formato file 249
- pixel
  - ammorbidimento 34
  - attenuazione del bordo di un perimetro di selezione 17
  - clonazione 35
  - contrazione del margine di un perimetro di selezione 17



- copia 11
  - espansione del margine di un perimetro di selezione 17
  - gamma tonale 41
  - grafica pittorica 31
  - regolazione della gamma tonale con gli strumenti Contagocce 45
  - selezione 10
  - selezione di colori simili 12
  - selezione di un'area a forma libera 12
  - selezione di un'area intorno a un perimetro di selezione 17
  - selezione di un'area poligonale 12
  - spostamento 11
  - taglio 11
  - PNG, formato file
    - scelta 248
    - scelta di una tavolozza di colori 249
  - poligoni 57, 59
  - Poligono intelligente, strumento 59
  - Porta avanti, comando 26
  - Porta sullo sfondo, comando 26
  - porzione, guide
    - modifica del colore 180
    - visualizzazione 179
  - porzioni
    - aggiornamento 264
    - attribuzione automatica del nome 191
    - creazione 176
    - esportazione 262, 263
    - modifica del colore 180
    - mostra/nascondi sovrapposizione porzioni 248
    - poligono 178
    - ridimensionamento 181
    - sovrapposizione 181
    - testo 177
    - uso di spaziatori 193
    - uso di tabelle nidificate 193
  - precisione 52
    - aree bitmap 34
    - immagini 36
  - Precisione, filtro 52
  - Precisione, strumento 34
  - preferenze 297
    - impostazione 297
    - Livelli annullamento 297
    - opzioni cartelle 300
    - opzioni di importazione 300
    - opzioni di interpolazione 298
    - opzioni di modifica 298
    - posizione del file 303
    - preimpostazioni colore 297
    - ripristino delle preferenze predefinite 300
  - preferenze predefinite 300
  - proprietà a livello di istanza 207
  - proprietà dei margini della cella 219
  - proprietà del pulsante interattivo 208
  - Proprietà simbolo, finestra di dialogo 165
  - Proprietà, finestra di ispezione 9
    - informazioni sulla selezione 9
    - mascheratura 155
    - operazioni con il testo 81
  - Pulsante Anteprima 246
  - pulsante Qualità selettiva 258
  - pulsanti
    - area attiva 208
    - barre di navigazione 211
    - creazione 201
    - definita 202
    - Editor di pulsanti 201
    - Effetti dal vivo 204
    - impostazione di un obiettivo 209
    - panoramica 201
  - Puntatore, strumento 8, 11
  - punti
    - aggiunta 71
    - conversione 69
    - conversione di quelli rettilinei in curvi 69
    - curvatura di segmenti adiacenti 71
    - eliminazione 71
    - modifica segmenti adiacenti 71
    - selezione 70
    - spostamento 71
  - punti attivi
    - applicazione di rollover con trascinamento 198
    - assegnazione degli URL 190
    - creazione 195
    - irregolari 196
    - modifica forma 196
    - sopra alle porzioni 199
  - punti curva 67
  - punti d'angolo 66
  - punto centrale e asse di rotazione 22
- ## R
- raggruppamento degli oggetti 24
  - regolazione
    - della gamma tonale con gli strumenti Contagocce 45
    - tonalità o saturazione 46

- reinstallazione di Fireworks 304
- rettangoli 56
  - angoli smussati 60
- rettangoli arrotondati 57
- Rettangolo arrotondato, strumento 60
- Rettangolo bisellato, strumento 58
- Rettangolo smussato, strumento 58
- RGB, modello colore 106
- ricerca 280
  - Vedi anche* ricerca e sostituzione
- ricerca e sostituzione 280
  - caratteri 282
  - colori 282
  - colori non WebSafe 283
  - file di elaborazione in batch 287
  - più file 281
  - selezione della sorgente per la ricerca 280
  - testo 282
  - URL 283
  - usi 280
- ridisegno dei tracciati 75
- riduzione di punti 78
- riempimenti a motivo
  - applicazione 115
  - regolazione 118
  - rotazione 118
  - spostamento 118
  - trasformazione 118
- riempimenti sfumati 32
  - aggiunta di un nuovo colore 117
  - applicazione 116
  - conversione delle immagini alla trasparenza 51
  - modifica 116
  - modifica colori 117
  - Modifica sfumatura, finestra di dialogo 117
  - regolazione 118
  - regolazione colore di transizione 117
  - rimozione di colori 117
  - rotazione 118
  - salvataggio personalizzati 119
  - spostamento 118
  - trasformazione 118
- riempimenti uniformi
  - aggiunta di texture 121
  - applicazione 114
- riempimento
  - aggiunta di texture 121
  - applicazione di riempimenti sfumati 116
  - applicazione di riempimento a colori 46
  - applicazione di un riempimento sfumato 32
  - applicazione motivo 115
  - applicazione uniforme 114
  - disegno su tratti 113
  - Dithering Web 108
  - illusione di trasparenza 108
  - modifica del colore degli strumenti base di modellazione 114
  - modifica di bordi 119
  - modifica riempimento sfumato 116
  - modifica riempimento uniforme 114
  - morbidezza o antialiasing 119
  - regolazione 118
  - ricerca e sostituzione 282
  - ripristino colore predefinito 102
  - rotazione 118
  - salvataggio di riempimenti sfumati 119
  - salvataggio di riempimenti sfumati personalizzati 119
  - scambio dei colori di riempimento e tratto 102
  - spostamento 118
  - trasformazione di riempimenti a motivi 118
  - trasformazione di riempimenti sfumati 118
- rientro del testo 90
- riflessione degli oggetti 22
- riflessione. *Vedi* riflessione degli oggetti
- rimodellazione di oggetti vettoriali 74
- rimozione
  - effetti 129
  - parti di un tracciato 77
- Rimuovi occhi rossi, strumento 35, 38
- ripristino con il pannello Cronologia 292
- riproduzione
  - animazioni 233
  - comandi salvati 293
  - macro 293
- riproduzione animazioni 233
- Ritaglio interno, comando 77
- Ritaglio, comando 78
- Rivela selezione, comando 147
- Rivela tutto, comando 147
- rollover
  - area attiva 208
  - barre di navigazione 211
  - conversione in pulsanti 205
  - creazione 201
  - definizione 182
  - di forma irregolare 178
  - immagine di scambio 184
  - Rollover semplice, comportamento 187
  - semplice 186

- rollover disgiunti 185
  - applicazione a una porzione 186
  - collegamento ai pulsanti 198
  - creazione 185
- Rollover semplice, comportamento 187
- rollover semplici 184
  - creazione 186
- rotazione
  - oggetti 22
  - riposizionamento asse di rotazione 22
  - vincolare 22
- S**
- salvataggio 261
  - animazioni 264
  - immagini 262
- Saturazione, regolazione 40
- Scala di grigi, modello colore 106
- Scala, strumento 21
- scalatura
  - grafica 286
  - oggetti 21
  - opzioni di interpolazione 298
- Scambia immagine, comportamento 187
- Scambia immagine, rollover
  - con singola porzione 184
  - creazione rollover disgiunto 185
- scelte rapide da tastiera 300
  - eliminazione di serie di scelte rapide personalizzate 302
  - fogli di riferimento con codifica UTF-8 302
  - foglio di riferimento per la serie corrente 302
  - modifica della serie corrente 301
  - personalizzate, serie di scelte rapide 301
  - scelte rapide secondarie 301
- schiarimento
  - aree bitmap 34
  - immagini 37
- Schiarisci, strumento 34
- script 293
  - Flash SWF, file 293
  - modifica di script 295
- script di batch 289
  - esecuzione 290
  - trascinamento 290
- script di comandi, modifica 295
- scurimento
  - aree bitmap 35
  - immagini 37
- Scurisci, strumento 35

- segmenti curvi, modifica 68
- segmenti rettilinei, modifica 68
- segmenti, conversione 69
- selettore dei colori di sistema 107
- selezione
  - ampliamento di una selezione di pixel 14, 15
  - annullamento di una selezione 20
  - area alfa 15
  - area di pixel a forma libera 12
  - area di pixel poligonale 12
  - area intorno a un perimetro di selezione 17
  - aree di pixel 11
  - attenuazione del bordo di un perimetro di selezione 17
  - bordi sfumati 34
  - colori simili 12
  - contrazione margine di un perimetro di selezione 17
  - deselezione di un oggetto 10
  - deselezione di un perimetro di selezione 13
  - espansione margine di un perimetro di selezione 17
  - immagini 10
  - inversione di una selezione di pixel 16
  - oggetti aggiuntivi 9
  - oggetti raggruppati 25
  - pixel 10
  - punti 70
  - selezione di pixel flottanti 18
  - Sfumatura dei bordi di una selezione di pixel 16
  - sottrazione di pixel da una selezione 16
  - sovrapposizione di aree di bitmap 16
- selezioni di pixel flottanti
  - creazione 18
  - spostamento 18
- Semplifica, comando 78
- semplificazione di un tracciato 78
- separazione degli oggetti 24
- serie di scelte rapide
  - Vedi anche* scelte rapide da tastiera
- serie di scelte rapide personalizzate. *Vedi* scelte rapide da tastiera
- sfocatura 49
  - aree bitmap 34
  - immagini 36
- Sfocatura Gaussian, filtro 49
- Sfocatura movimento, filtro 50
- Sfocatura radiale, filtro 50
- Sfocatura zoom, filtro 50
- Sfocatura, filtro 49
- Sfocatura, strumento 34
- sfumatura

- aree bitmap 34
- immagini 36
- Sfumatura, strumento 34
- simboli
  - collocazione di istanze nel documento 166
  - creazione 165
  - creazione di istanze 166
  - definita 165
  - uplicazione 166
  - eliminazione 166
  - esportazione 169
  - importazione 169
  - intercalaggio 233
  - interruzione del collegamento 167
  - modifica 166
  - modifica grafica 227
- simboli pulsante
  - inserimento in un documento 205
  - modifica 206
- sistema, selettore dei colori 107
- smussati, bordi 126
- Sopra e premuto, stato del pulsante 202
- Sopra, stato del pulsante 202
- Sostituisci colore, strumento 35, 38
- sostituzione di elementi 280
- sottolineato, testo 85
- Sottoselezione, strumento
  - unione automatica di tracciati 72
- sovrapposizione di porzioni 181
- spaziatori 193
- spaziatura tra caratteri. *Vedi* crenatura
- spaziatura tra lettere. *Vedi* crenatura
- spaziatura tra paragrafi 91
- spaziatura tra righe
  - Vedi anche* interlinea
- Spirale, strumento 59
- Sposta dietro, comando 26
- spostamento riga base 92
- stati del pulsante
  - Giù 202, 203
  - Sopra 202, 203
  - Sopra e premuto 202, 203
  - Su 202
- Stella, strumento 59
- stelle 57, 59
- stili
  - aggiunta 163
  - applicazione 162
  - definita 161
  - eliminazione 163
  - esportazione 164
  - importazione 164
  - ingrandimento delle icone di anteprima 164
  - modifica 163
  - nuovi 163
  - ripristino degli stili predefiniti 164
  - sulla base di stili preesistenti 163
- stili del testo
  - corsivo 85
  - effetti 93
  - grassetto 85
  - riempimento 93
  - sottolineato 85
  - tratti 93
- Stili, pannello 162
- strumenti
  - Bacchetta magica 10
  - Colori, sezione del pannello Strumenti 101
  - Contagocce 32
  - Distorci 23
  - Gomma 33
  - Inclina 23
  - Lazo 10
  - Lazo poligonale 10
  - Matita 31
  - modifica del colore del tratto 110
  - Pennello 32
  - Perimetro di selezione 10
  - Perimetro di selezione ovale 10
  - Precisione 34
  - Puntatore 8, 11
  - Rimuovi occhi rossi 35, 38
  - Scala 21
  - Schiarisci 34
  - Scurisci 35
  - Sfocatura 34
  - Sfumatura 34
  - Sostituisci colore 35, 38
  - Sottoselezione 72, 151
  - Testo 81
  - Timbro di gomma 34
  - Trasforma 20
- Strumento Esporta area 266
- Strumento Matita 31
- Strumento Penna
  - riprendere il disegno dei tracciati 72
  - segmenti curva 67
  - segmenti rettilinei 66
- Strumento Pennello 32, 64
- Strumento Rettangolo arrotondato 59

Strumento Ridisegna tracciato 75

Strumento Sottoselezione

selezione maschere con 151

Su, stato del pulsante 202

suddivisione di tracciati 76

suddivisione in porzioni

definizione 175

per l'interattività 176

## T

tabelle nidificate 193

tavola colori 252

aggiornamento 252

campione bloccato 252

campione con più attributi 252

campione modificato 252

campione trasparente 252

campione WebSafe 252

selezione di colori 252

tavolozze colori

Adattata 249

Adattata WebSnap 249

Bianco e nero 250

blocco dei colori 253

Esatta 250

importazione 250

impostazione del numero dei colori 250

modifica 253

ottimizzazione 253

Personalizza 250

salvataggio 254

Scala di grigi 250

Sistema (Macintosh) 250

Sistema (Windows) 250

Uniforme 250

visualizzazione 252

Web 216 250

tavolozze di colori

aggiunta ai campioni colore correnti 103

testo

allineamento 90

attributi, salvataggio 93

colore 85

controllo ortografico 98

direzione 89

Editor di testo 100

espansione o contrazione della larghezza dei caratteri  
92

immissione 81

modifica 84

orientamento 89

porzioni 177

ricerca e sostituzione 282

rientro 90

spaziatura tra paragrafi 91

testo alt (alternativo) 190

assegnazione a pulsanti o istanze 210

Testo, strumento 81

texture

aggiunta ai tratti 120

aggiunta al riempimento 121

TIFF, formato file: scelta 249

Timbro di gomma, strumento 34

tonalità, regolazione 40, 46

Tonalità/Saturazione, filtro 46

tono, regolazione 40

Torta, strumento 59

tracciamento punti 65

tracciati 76

a forma libera 64

aggiunta texture tratto 120

conversione di quelli rettilinei in curvi 69

creazione di tratti personalizzati 111

curvatura di segmenti adiacenti 71

deformazione verso l'esterno 74

deformazione verso l'interno 74

modifica dei tratti 110

modifica forma 71

modifica segmenti adiacenti 71

ripristino colore predefinito 102

ritaglio 78

scambio dei colori di riempimento e tratto 102

selezione di un punto 70

separazione 77

tracciati compositi 76

tracciati di testo

collegamento di testo a un tracciato 94

conversione del testo in tracciati 96

distacco dal tracciato 94

inserimento di un testo in un tracciato 95

modifica della forma del tracciato 94

modifica di un testo collegato a un tracciato 94

spostamento del punto iniziale del testo 95

Tracciato concentrico, comando 79

trasformazione

mediante trascinalimento 21

numerica 23

oggetti 20

riempimenti a motivo 118

riempimenti sfumati 118

- testo 96
- Trasformazione numerica, comando 23
- trasformazione, strumenti
  - Distorci 23
  - Inclina 23
  - Scala 21
- trasparenza 160, 255
  - aggiunta o rimozione di colori 256
  - animazione 235
  - conversione delle immagini in trasparenza sfumata 51
  - illusione 108
  - selezione di un colore 256
  - Vedi anche* opacità
- tratti 110
  - aggiunta texture 120
  - bordi 110
  - creazione di tratti personalizzati 111
  - disegno di riempimento sopra 113
  - impostazione della sensibilità 112
  - modifica 110
  - modifica centratura 113
  - modifica del colore degli strumenti di disegno 110
  - ricerca e sostituzione 282
  - riorientamento 113
  - ripristino colore predefinito 102
  - salvataggio delle impostazioni 113
  - scambio dei colori di riempimento e tratto 102
  - scelta 110
  - texture 110
- Trova bordi, filtro 51
- Trova e sostituisci, pannello 280, 282

## U

- Ulteriore precisione, filtro 52
- Ulteriore sfocatura, filtro 49
- unione tracciati 72, 76
- URL
  - assegnazione a pulsanti o istanze 208
  - assegnazione a un oggetto Web 171
  - ricerca e sostituzione 283
  - selezione di opzioni Obiettivo 190
- URL assoluti, immissione 172
- URL relativi, immissione 172
- URL, libreria 170
  - aggiunta di URL 171
  - aggiunta di URL utilizzati 171
  - creazione 171
  - immissione di URL assoluti o relativi 172
- URL, pannello 170

## V

- vincoli alla rotazione 22
- Visualizza margine striato, preferenza 298
- visualizzazione
  - bordi 10

## W

- WBMP, file
  - esportazione in 248
- Windows, colori di sistema come gruppo di campioni 103

## X

- XHTML 273