

MX



macromedia®

FIREWORKSMX

2004

Utilización de Fireworks

Marcas comerciales

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, Drumbeat, Drumbeat 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, el logotipo y diseño de MacRecorder, Macromedia, Macromedia Contribute, Macromedia Coursebuilder for Dreamweaver, el logotipo y diseño de Macromedia M, 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 y Xtra son marcas comerciales de Macromedia, Inc. y pueden estar registradas en Estados Unidos o en otras jurisdicciones, incluidas las internacionales. Otros nombres de productos, logotipos, diseños, títulos, palabras o frases utilizados en esta publicación pueden ser marcas comerciales, marcas de servicios o nombres comerciales de Macromedia, Inc. o de otras entidades y estar registrados en determinadas jurisdicciones, incluidas las de otros países.

Esta guía contiene vínculos a sitios Web de terceros que no se encuentran bajo el control de Macromedia, y de cuyo contenido Macromedia no es responsable. El acceso a cualquier sitio Web de otras empresas que se mencione en esta guía es responsabilidad exclusiva del usuario. Macromedia proporciona estos vínculos sólo como ayuda, pero su inclusión no implica que Macromedia haga suyo ni acepte responsabilidad alguna por el contenido de dichos sitios.

Aclaración de responsabilidades de Apple

APPLE COMPUTER, INC. NO OFRECE NINGUNA GARANTÍA, EXPRESA NI IMPLÍCITA, DEL PAQUETE DE INFORMÁTICO ADJUNTO, SU COMERCIALIZACIÓN NI SU ADECUACIÓN PARA NINGÚN PROPÓSITO EN PARTICULAR. LA EXCLUSIÓN DE GARANTÍAS IMPLÍCITAS NO ESTÁ PERMITIDA EN ALGUNOS ESTADOS. LA EXCLUSIÓN ANTERIOR PUEDE NO SER DE APLICACIÓN. ESTA GARANTÍA LE PROPORCIONA DERECHOS LEGALES ESPECÍFICOS. ES POSIBLE QUE DISPONGA DE OTROS DERECHOS QUE VARÍEN DE UNOS ESTADOS A OTROS.

Copyright © 2003 Macromedia, Inc. Todos los derechos reservados. No se permite la copia, fotocopia, reproducción, traducción o conversión de este manual a ningún medio legible de manera electrónica o mecánica, ya sea total o parcial, sin la previa autorización por escrito de Macromedia, Inc. Número de referencia ZFW70M200SP

Agradecimientos

Gestión del proyecto: Gary White

Redacción: Dale Crawford, Tonya Estes, Naheeda Ravjani

Responsable de edición: Rosana Francescato

Editores: Linda Adler, Mary Kraemer, Noreen Maher

Responsable de producción: Patrice O'Neill

Desarrollo multimedia: Aaron Begley

Fotografía: Chris Basmajian

Producción: Adam Barnett, John Francis, Jeff Harmon

Director en jefe de localización: Sami Kaied

Directora de proyecto de localización: Gloria Figueroa

Producción de localización: Seungmin Lee

SDL

Reconocimiento especial a Jeff Ahlquist, Doug Benson, Rob McCullough, Joe Merritt, Melana Orton

Primera edición: Septiembre de 2003

Macromedia, Inc.

600 Townsend St.

San Francisco, CA 94103 (EE.UU.)

CONTENIDO

CAPÍTULO 1: Selección y transformación de objetos	11
Selección de objetos.	11
Utilización de la herramienta Puntero.	12
Utilización de la herramienta Subselección	12
Utilización de la herramienta Seleccionar detrás	13
Información de selección del Inspector de propiedades.	13
Modificación de una selección	13
Selección de píxeles	14
Opciones de las herramientas de selección de mapa de bits	15
Creación de recuadros de selección de píxeles	15
Ajuste de recuadros de selección	18
Creación y desplazamiento de una selección de píxeles flotante.	22
Inserción de un nuevo mapa de bits cortando o copiando.	23
Edición de objetos seleccionados	23
Transformación y distorsión de objetos seleccionados y selecciones	25
Cambio de tamaño (escala) de objetos	26
Rotación de objetos	26
Volteado de objetos.	27
Sesgo de objetos	27
Distorsión de objetos	27
Transformación numérica de objetos	27
Visualización de la información de transformación en el panel Información	28
Organización de objetos	28
Agrupación de objetos	28
Selección de objetos incluidos en grupos	29
Apilamiento de objetos	30
Alineación de objetos	30
Acerca de organizar objetos entre capas.	31
CAPÍTULO 2: Utilización de mapas de bits	33
Utilización de mapas de bits	33
Creación de objetos de mapa de bits	34
Dibujo, pintura y edición de objetos de mapa de bits	35
Dibujo de objetos de mapa de bits	35
Pintura de objetos de mapa de bits	35
Muestreo de un color para utilizarlo como color de trazo o de relleno.	36

Supresión de objetos de mapa de bits	37
Fundido de selecciones de píxeles	37
Retoque de mapas de bits	38
Clonación de píxeles	38
Desenfoque, perfilado y mancha de píxeles	39
Aclarado y oscurecimiento de píxeles	40
Eliminación del efecto de ojos rojos en las fotos	41
Cómo reemplazar colores	42
Recorte de un mapa de bits seleccionado	42
Ajuste del color y el tono de un mapa de bits	43
Ajuste del rango tonal	44
Ajuste de brillo y contraste	49
Aplicación del efecto automático Relleno de color	49
Ajuste de matiz y saturación	50
Inversión de los valores de color de una imagen	51
Desenfoque y perfilado de mapas de bits	52
Desenfoque de una imagen	52
Utilización del efecto Buscar bordes para crear la apariencia de un esbozo	54
Conversión de una imagen en una transparencia	55
Utilización de la función Perfilar para perfilar una imagen	55
Adición de ruido a una imagen	57
CAPÍTULO 3: Trabajo con objetos vectoriales	59
Dibujo de objetos vectoriales	59
Dibujo de rectángulos redondeados básicos	61
Dibujo de polígonos y estrellas básicas	61
Dibujo de formas automáticas	62
Dibujo de trazados de estilo libre	68
Dibujo de trazados marcando puntos	69
Edición de trazados	76
Edición con herramientas vectoriales	76
Edición con operaciones de trazado	80
CAPÍTULO 4: Utilización de texto	85
Introducción de texto	85
Creación de bloques de texto	86
Desplazamiento de bloques de texto	87
Utilización de bloques de texto de tamaño automático y de anchura fija	87
Edición de texto	88
Elección de una fuente, tamaño y estilo de texto	89
Aplicación de color al texto	89
Definición del ajuste entre caracteres	91
Definición del interlineado	92
Definición de la orientación del texto	92
Definición de la alineación del texto	93
Sangrado del texto	94
Definición del espaciado entre párrafos	94
Suavizado de los bordes de texto	95

Expansión y contracción de la anchura de los caracteres	95
Desplazamiento de la línea de base	96
Aplicación de trazos, rellenos y efectos al texto	96
Unión de texto a un trazado	97
Edición de trazados y de texto unido a trazados	98
Modificación de la orientación y dirección del texto en un trazado	98
Transformación de texto	99
Conversión de texto en trazados	100
Importación de texto	100
Texto de Photoshop	101
archivos RTF	101
texto ASCII	101
Administración de fuentes no disponibles	101
Revisión ortográfica	102
Personalización de la revisión ortográfica	103
Utilización del editor de texto	103
CAPÍTULO 5: Aplicación de colores, trazos y rellenos	105
Utilización de la sección Colores del panel Herramientas	105
Organización de grupos de muestras y modelos de color	106
Aplicación de colores mediante el panel Muestras	107
Creación de colores con el Mezclador de colores	109
Visualización de valores de color	111
Tramados con colores seguros para la Web	112
Utilización de los cuadros de color y de las ventanas emergentes de color	113
Elección de colores en una ventana emergente de color	113
Elección de colores por muestreo en una ventana emergente de color	113
Utilización de trazos	114
Aplicación de trazos	114
Creación de trazos personalizados	115
Colocación de los trazos en los trazados	117
Creación de estilos de trazo	117
Utilización de rellenos	118
Definición de los atributos de relleno de las herramientas de dibujo	118
Edición de rellenos sólidos	118
Aplicación de rellenos degradados y de patrón	119
Aplicación de rellenos de patrón	119
Adición de patrones personalizados	119
Aplicación de rellenos degradados	120
Edición de rellenos degradados	120
Creación de rellenos con la herramienta Degradado	122
Transformación y distorsión de rellenos	122
Establecimiento de bordes de relleno duros, suavizados o fundidos	123
Acerca de cómo guardar un relleno de degradado personalizado	123
Eliminación de un relleno	123
Adición de texturas a trazos y rellenos	124

CAPÍTULO 6: Utilización de efectos automáticos.	127
Aplicación de efectos automáticos	128
Aplicación de bordes biselados	130
Aplicación de relieve.	130
Aplicación de sombras y luces	131
Aplicación de filtros integrados y de conexión de Photoshop como efectos automáticos.	132
Acerca de la aplicación de efectos a objetos agrupados.	133
Edición de los efectos automáticos.	133
Reordenación de los efectos automáticos.	133
Eliminación de efectos automáticos	133
Creación de efectos automáticos personalizados	134
Almacenamiento de efectos automáticos como comandos.	135
CAPÍTULO 7: Capas, enmascaramiento y mezcla	137
Utilización de capas.	137
Activación de capas	138
Adición y eliminación de capas.	138
Visualización de capas.	139
Organización de las capas	140
Protección de capas y objetos	140
Fusión de objetos en el panel Capas	141
Utilización compartida de capas	142
Utilización de la capa de Web	142
Acerca de la importación de capas agrupadas de Photoshop	142
Enmascaramiento de imágenes	142
Acerca de las máscaras	143
Creación de una máscara a partir de un objeto existente	145
Enmascaramiento de objetos por medio del panel Capas	149
Enmascaramiento de objetos usando los comandos Mostrar y Ocultar	150
Acerca de la importación y exportación de máscaras de capa de Photoshop.	152
Agrupación de objetos para formar una máscara	152
Edición de máscaras	153
Mezcla y transparencia.	161
Acerca de los modos de mezcla	161
Ejemplos de modos de mezcla.	162
Ajuste de la opacidad y aplicación de mezclas	163
Acerca del efecto automático Relleno de color	163
CAPÍTULO 8: Utilización de estilos, símbolos y URL	165
Utilización de estilos	165
Aplicación de un estilo	166
Creación y eliminación de estilos	166
Edición de estilos	167
Exportación e importación de estilos	168
Utilización de estilos predeterminados	168
Aplicación de atributos sin crear estilos.	168
Utilización de símbolos	169

Creación de símbolos	169
Ubicación de instancias	170
Edición de símbolos	170
Edición de instancias	171
Importación y exportación de símbolos	172
Utilización de URL	174
Asignación de una URL a un objeto Web	174
Creación de una biblioteca de valores URL	175
Edición de direcciones URL	176
Acerca de URL absolutas y relativas	176
Importación y exportación de URL	177
CAPÍTULO 9: Divisiones, rollovers y zonas interactivas	179
Creación y edición de divisiones	179
Creación de objetos de división	180
Visualización de las divisiones y de las guías	183
Edición de divisiones	184
Adición de interactividad en las divisiones	186
Adición de interactividad sencilla en las divisiones	186
Utilización del panel Comportamientos para añadir interactividad en las divisiones	191
Preparación de las divisiones para la exportación	193
Asignación de URL	194
Introducción de texto alternativo	194
Asignación de un marco destino	195
Configuración de exportación.	195
Asignación de nombres para las divisiones	195
Definición de la exportación de tablas HTML	197
Utilización de zonas interactivas y mapas de imagen	199
Creación de zonas interactivas	199
Edición de zonas interactivas	200
Preparación de las zonas interactivas para la exportación	201
Creación de mapas de imagen	201
Creación de rollovers con zonas interactivas	202
Utilización de zonas interactivas sobre divisiones	203
CAPÍTULO 10: Creación de botones y menús emergentes	205
Creación de símbolos de botón	205
Acerca de los estados de botón	206
Utilización del Editor de botones	206
Creación de un botón simple de dos estados.	206
Creación de un botón con tres o cuatro estados	207
Utilización de efectos de biselado para dibujar estados de un botón	208
Conversión de rollovers de Fireworks en botones	209
Inserción de botones en un documento	209
Importación de símbolos de botón	210
Edición de símbolos de botón.	210
Definición de las propiedades interactivas de botón	212

Creación de barras de navegación	214
Creación de menús emergentes	215
Acerca del Editor de menús emergentes	215
Creación de un menú emergente básico	216
Creación de submenús en un menú emergente	217
Diseño del aspecto de un menú emergente	219
Adición de estilos de menú emergente	221
Definición de las propiedades avanzadas de menú emergente	221
Posición de los menús y submenús emergentes	223
Edición de menús emergentes	224
Acerca de la exportación de menús emergentes	225
CAPÍTULO 11: Creación de animaciones	227
Creación de una animación	227
Trabajo con símbolos de animación	228
Creación de símbolos de animación	228
Edición de símbolos de animación	229
Edición de imágenes de símbolo	231
Edición de trazados de movimiento de símbolos	231
Utilización de fotogramas	232
Configuración de la demora de fotogramas	232
Visualización y ocultación de fotogramas durante la reproducción	233
Asignación de nombres a fotogramas de animación	233
Adición, desplazamiento, copia y eliminación de fotogramas	233
Desplazamiento de objetos seleccionados en el panel Fotogramas	234
Utilización compartido de capas entre fotogramas	234
Visualización de objetos dentro de un fotograma específico	235
Utilización de papel cebolla	236
Interpolación	236
Presentación preliminar de una animación	237
Exportación de la animación	238
Configuración de animación repetida	238
Configuración de transparencia	238
Optimización de una animación	239
Formatos de exportación de animación	239
Trabajo con animaciones existentes	239
Utilización de varios archivos como una única animación	240
CAPÍTULO 12: Optimización y exportación	241
Acerca de la optimización	242
Utilización del Asistente de exportación	242
Utilización de la Presentación preliminar de la exportación	243
Optimización en el área de trabajo	246
Utilización de las configuraciones de optimización	247
Presentación preliminar y comparación de los ajustes de optimización	249
Elección de un tipo de archivo	250
Optimización de archivos GIF, PNG, TIFF, BMP y PICT	251
Optimización de archivos JPEG	259

Coincidencia con un color de fondo determinado	262
Almacenamiento y reutilización de ajustes	263
Exportación desde Fireworks	264
Exportación de una única imagen.	264
Exportación de un documento con divisiones.	265
Exportación de las divisiones seleccionadas	266
Exportación de una animación	267
Exportación de fotogramas o capas	268
Exportación de área	268
Exportación de HTML.	269
Utilización del botón Exportación rápida	278
Envío por correo electrónico de un documento de Fireworks como archivo adjunto	279
Utilización del botón Administración de archivos	279
CAPÍTULO 13: Automatización de tareas repetitivas	281
Búsqueda y reemplazo	282
Definición de las opciones para la búsqueda y reemplazo en varios archivos	283
Búsqueda y reemplazo de texto	284
Búsqueda y reemplazo de fuentes	284
Búsqueda y reemplazo de colores	284
Búsqueda y reemplazo de URL	285
Búsqueda y reemplazo de colores que no sean seguros para la Web	285
Proceso por lotes	285
Cambio de la configuración de optimización con un proceso por lote	288
Cambio de la escala de gráficos con un proceso por lotes	289
Búsqueda y reemplazo durante un proceso por lotes	289
Modificación de los nombres de archivo mediante un proceso por lotes	290
Ejecución de comandos con un proceso por lotes	290
Introducción de la ubicación de salida del proceso por lote.	291
Almacenamiento de procesos por lotes como archivos de comandos	292
Ejecución de archivos de comandos mediante arrastrar y colocar	292
Extending Fireworks	293
Utilización de Macromedia Extension Manager	293
Creación de archivos de comandos mediante el panel Historial.	294
Acerca de la creación de archivos de comando con JavaScript	295
Acerca de la creación de archivos de comandos con archivos SWF de Flash	295
Administración de comandos	296
Edición o personalización de un archivo de comandos	297
CAPÍTULO 14: Preferencias y métodos abreviados de teclado	299
Configuración de preferencias	299
Preferencias generales	299
Preferencias de edición	300
Preferencias Ejecutar y editar	301
Preferencias de carpetas.	302
Preferencias de importación de archivos de Photoshop	302
Restauración de preferencias.	302

Cambio de conjuntos de métodos abreviados de teclado	303
Creación de métodos abreviados personalizados y secundarios	303
Eliminación de métodos abreviados personales y sus conjuntos.	304
Creación de una hoja de referencia para el conjunto de métodos abreviados actual 304	
Utilización de archivos de configuración	305
Acerca de los archivos de configuración de usuario	305
Acerca de los archivos de configuración maestros que afectan a todos los usuarios. 305	
Ubicación del archivo de preferencias de Fireworks.	306
Información sobre la instalación de Fireworks	306
Visualización del contenido del paquete (sólo Macintosh).	306
ÍNDICE ALFABÉTICO	307

CAPÍTULO 1

Selección y transformación de objetos

Cuando se trabaja con Macromedia Fireworks MX 2004, se manipulan objetos vectoriales y de mapa de bits, bloques de texto, divisiones, zonas interactivas y áreas de píxeles. Las herramientas de selección y transformación permiten desplazar, copiar, eliminar, girar, inclinar objetos y cambiar su escala. En documentos con varios objetos, para organizar los objetos, éstos se pueden apilar, agrupar y alinear.

Selección de objetos

Para manipular los objetos del lienzo, primero es preciso seleccionarlos. Esta regla es válida para objetos vectoriales, trazados, puntos, bloques de texto, palabras, letras, divisiones o zonas interactivas, instancias y objetos de mapa de bits.

Para seleccionar objetos puede utilizar cualquiera de los siguientes métodos:

El panel Capas muestra todos los objetos. Cuando el panel está abierto y las capas expandidas, basta con hacer clic en cualquier objeto de la lista para seleccionarlo. Para más información, consulte [Capítulo 7, “Capas, enmascaramiento y mezcla”, en la página 137](#).



La herramienta Puntero se utiliza para seleccionar objetos al hacer clic en ellos o arrastrar el puntero para crear un área de selección a su alrededor.



La herramienta Subselección selecciona un solo objeto de un grupo o los puntos de un objeto vectorial.



La herramienta Selección detrás selecciona un objeto situado detrás de otro.



La herramienta Exportar área selecciona un área para exportarla en un archivo aparte.

Para más información sobre cómo seleccionar áreas específicas de píxeles en una imagen de mapa de bits, consulte [“Selección de píxeles” en la página 14](#).

Utilización de la herramienta Puntero

La herramienta Puntero permite seleccionar objetos al hacer clic sobre ellos o al arrastrar el ratón para crear un área de selección alrededor de todos o de parte de los objetos.

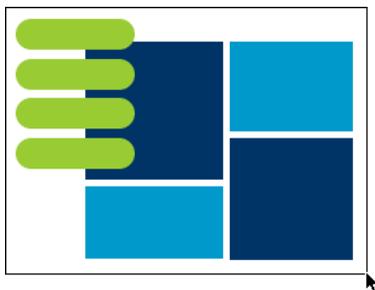
Para seleccionar un objeto con un clic, siga uno de estos procedimientos:

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

Sugerencia: para obtener la presentación preliminar de lo que quedaría seleccionado si hiciera clic en un objeto del lienzo situado detrás del puntero, elija la opción Resaltar posición del ratón en la ficha Edición del cuadro de diálogo Preferencias. Para obtener más información sobre las preferencias, consulte [“Configuración de preferencias” en la página 299](#).

Para seleccionar objetos mediante el arrastre:

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



Utilización de la herramienta Subselección

La herramienta Subselección se emplea para seleccionar, desplazar o modificar puntos de un trazado vectorial o de un objeto que forma parte de un grupo.

Para desplazar o modificar objetos con la herramienta Subselección:

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

Utilización de la herramienta Seleccionar detrás

Cuando se trabaja con imágenes que contienen varios objetos, la herramienta Seleccionar detrás sirve para seleccionar un objeto oculto detrás de otros.

Para seleccionar un objeto situado detrás de otros:

- Haga clic repetidamente con la herramienta Seleccionar detrás sobre los objetos apilados para recorrerlos de arriba a abajo hasta seleccionar el objeto que desee.

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

Información de selección del Inspector de propiedades

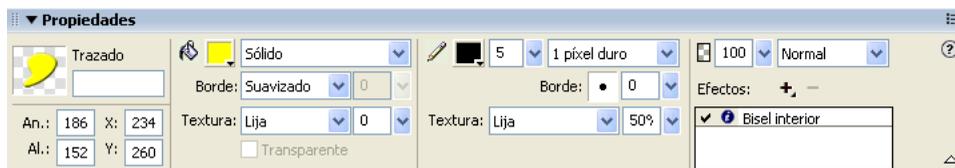
Cuando se selecciona un objeto, el Inspector de propiedades identifica la selección. El área superior izquierda del Inspector de propiedades contiene la siguiente información sobre la selección:

- Una descripción del elemento seleccionado
- Un cuadro de texto para introducir el nombre del elemento

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

- El número de objetos si se ha seleccionado más de uno

Nota: cuando la barra de estado está activa (sólo Windows), los objetos seleccionados también se identifican en la barra de estado situada en la parte inferior de la ventana de documento.



El Inspector de propiedades muestra igualmente la información y los ajustes del tipo de objeto seleccionado. Por ejemplo, cuando selecciona un trazado de vector, el Inspector de propiedades muestra sus características, como la anchura y el color del trazo.

Modificación de una selección

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

Para añadir objetos a una selección:

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

Para anular la selección de un objeto y mantener los demás seleccionados:

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

Para seleccionarlo todo en todas las capas de un documento:

- Elija Seleccionar > Seleccionar todo.

Nota: seleccionar todo no selecciona objetos ocultos.

Para anular la selección de todos los objetos seleccionados:

- Elija Seleccionar > Anular selección.

Nota: para seleccionar todos los objetos visibles de todas las capas del documento es preciso desactivar la preferencia Editar sólo una capa. Al elegir la opción Editar sólo una capa, sólo se seleccionan los objetos de la capa actual. Para más información, consulte [“Organización de las capas” en la página 140](#).

Para ocultar el indicativo de selección de un objeto seleccionado:

- Elija Ver > Ocultar bordes.

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

Para ocultar objetos seleccionados:

- Elija Ver > Ocultar selección.

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

Para ver todos los objetos:

- Elija Ver > Mostrar todo.

Nota: para ocultar objetos tanto seleccionados como no seleccionados, haga clic en ellos o arrástrelos por la columna Ojo del panel Capas.

Selección de píxeles

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



La herramienta Recuadro selecciona un área rectangular de píxeles de la imagen.



La herramienta Recuadro oval selecciona un área elíptica de píxeles de la imagen.



La herramienta Lazo selecciona un área de píxeles de estilo libre en la imagen.



La herramienta Lazo polígono selecciona un área de píxeles de estilo libre y bordes rectos en la imagen.



La herramienta Varita mágica selecciona un área de píxeles de color similar en la imagen.

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

Opciones de las herramientas de selección de mapa de bits

Cuando se eligen las herramientas Recuadro, Recuadro oval, Lazo, Lazo polígono o Varita mágica, el Inspector de propiedades muestra tres opciones de bordes para cada una:

Duro crea una selección de recuadro con un borde definido.

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

Fundido permite fundir el borde de la selección de píxeles.

La opción Fundido debe activarse antes de fundir selecciones con una herramienta de selección. Las selecciones ya realizadas pueden fundirse con el comando Fundido del menú Seleccionar. Para más información, consulte [“Fundido de una selección de píxeles” en la página 20](#).

Cuando se eligen las herramientas Recuadro o Recuadro oval, el Inspector de propiedades también muestra tres opciones de estilo:

Normal permite crear un recuadro de altura y anchura interdependientes.

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

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

Nota: la herramienta Varita mágica también permite definir el valor Tolerancia. Para más información, consulte [“Selección de áreas de color similar” en la página 16](#).

Creación de recuadros de selección de píxeles

Las herramientas Recuadro, Recuadro oval y Lazo de la sección Mapa de bits del panel Herramientas permiten seleccionar áreas de píxeles específicas de una imagen de mapa de bits dibujando un recuadro a su alrededor.

Para seleccionar un área de píxeles rectangular u ovalada:

- 1 Elija la herramienta Recuadro o Recuadro oval.
- 2 Defina las opciones Estilo y Borde en el Inspector de propiedades. Para más información, consulte [“Opciones de las herramientas de selección de mapa de bits” en la página 15](#).
- 3 Arrastre el puntero para trazar un recuadro que defina la selección de píxeles.

Mantenga pulsada la tecla Mayús mientras arrastra la herramienta Recuadro o Recuadro oval para trazar un recuadro cuadrado o circular. Para dibujar un recuadro desde su punto central, anule la selección de los demás recuadros activos y después mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) mientras dibuja.

Para seleccionar un área de píxeles de estilo libre:

- 1 Elija la herramienta Lazo.
- 2 Elija una opción de borde en el Inspector de propiedades. Para más información, consulte [“Opciones de las herramientas de selección de mapa de bits” en la página 15](#).
- 3 Arrastre el puntero alrededor de los píxeles que desee seleccionar.

Trazado de puntos para crear un recuadro de selección

La herramienta Lazo polígono permite seleccionar píxeles específicos de una imagen de mapa de bits haciendo clic repetidamente a lo largo del perímetro del área de píxeles que se desea seleccionar.

Para seleccionar un área poligonal de píxeles:

- 1 Elija la herramienta Lazo polígono.
- 2 Elija una opción de borde en el Inspector de propiedades. Para más información, consulte [“Opciones de las herramientas de selección de mapa de bits” en la página 15.](#)
- 3 Haga clic para trazar puntos por el perímetro del objeto o el área para crear el contorno de la selección.

Mantenga pulsada la tecla Mayús para restringir los segmentos de la herramienta Lazo polígono a incrementos de 45°.

- 4 Siga uno de estos procedimientos para cerrar el polígono:
 - Haga clic en el punto inicial.
 - Haga doble clic en el espacio de trabajo.

Selección de áreas de color similar

La herramienta Varita mágica permite seleccionar áreas de píxeles de color similar. Para controlar el modo de seleccionar los píxeles se utilizan las opciones Tolerancia y Borde de la herramienta Varita mágica en el Inspector de propiedades.

Para seleccionar un área de píxeles de una gama similar de colores:

- 1 Elija la herramienta Varita mágica.
- 2 Elija una opción de borde en el Inspector de propiedades. Para más información, consulte [“Opciones de las herramientas de selección de mapa de bits” en la página 15.](#)
- 3 Para ajustar el nivel de tolerancia, arrastre el deslizador en el Inspector de propiedades.
Tolerancia significa el rango tonal de colores que se seleccionan al hacer clic en un píxel con la herramienta Varita mágica. Si introduce el valor **0** y hace clic en un píxel, sólo se seleccionan los píxeles adyacentes que tengan exactamente el mismo tono. Si se introduce **65**, se selecciona una gama más amplia de tonos.
- 4 Haga clic en el área cuyo color desee seleccionar.

Alrededor de los píxeles seleccionados aparece un recuadro.



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

Para seleccionar colores similares en todo el documento:

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

Uno o varios recuadros muestran todas las áreas que contienen la gama seleccionada de píxeles en función del valor de tolerancia ajustado en el Inspector de propiedades de la herramienta Varita mágica.

Nota: para ajustar la tolerancia del comando Seleccionar similar, elija la herramienta Varita mágica y a continuación cambie el ajuste de Tolerancia en el Inspector de propiedades antes de utilizar el comando.

Eliminación de un recuadro de selección

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

Para eliminar un recuadro, siga uno de estos procedimientos:

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

Ajuste de recuadros de selección

Después de seleccionar píxeles con una herramienta Recuadro o Lazo, es posible modificar o desplazar el borde del recuadro sin que los píxeles que hay debajo se vean afectados. Las teclas modificadoras permiten añadir píxeles al borde del recuadro, o eliminar píxeles de éste, de forma manual.

Además, es posible expandir o contraer el borde del recuadro conforme a un valor especificado, seleccionar un área de píxeles adicional alrededor del recuadro existente y suavizar el borde del recuadro.

Desplazamiento de un recuadro de selección

Los recuadros pueden desplazarse y colocarse en otras áreas de píxeles.

Para desplazar un recuadro, siga uno de estos procedimientos:

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

Ajuste de un recuadro de selección con la barra espaciadora

Pulsando la barra espaciadora al dibujar es fácil cambiar un recuadro de posición.

Para cambiar la posición de una selección con la barra espaciadora:

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

Adición de píxeles a una selección

Después de dibujar un recuadro de selección con cualquier herramienta de selección de mapa de bits, es posible aumentar la selección con esa herramienta o con otra de la misma clase.

Para ampliar una selección de píxeles existente:

- 1 Elija una herramienta de selección de mapa de bits.
- 2 Mantenga pulsada la tecla Mayús y dibuje más recuadros de selección.
- 3 Para seguir aumentando la selección, repita los pasos 1 y 2 con cualquier herramienta de selección de mapa de bits.

Los recuadros superpuestos se unen para formar un recuadro continuo.

Sustracción de píxeles de una selección

Es posible sustraer píxeles o excluir partes de una selección; para ello se definen áreas de píxeles dentro del recuadro original que desde ese momento dejan de formar parte de la selección.

Para sustraer píxeles de una selección:

- Mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) mientras selecciona el área de píxeles que va a excluir con una herramienta de selección de mapa de bits.

Creación de un recuadro a partir de la intersección de otros

Es posible seleccionar píxeles de un recuadro existente dibujando otro recuadro que se superponga al original.

Para seleccionar un área de píxeles definida por la intersección de dos recuadros:

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

Utilización de miniaturas y teclas modificadoras para modificar selecciones de píxeles

En un mapa de bits seleccionado pueden seleccionarse píxeles en función de la opacidad de cualquier objeto o máscara del panel Capas. Para más información sobre el panel Capas, consulte [“Utilización de capas” en la página 137](#).

Para crear o reemplazar una selección de píxeles en un mapa de bits seleccionado a partir de la opacidad de un objeto:

- 1 En el panel Capas, coloque el puntero sobre la miniatura del objeto que desee utilizar para crear la selección de píxeles.
- 2 Mantenga pulsada la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh).
 El puntero cambia de forma para indicar que está a punto de seleccionar el canal alfa o área opaca del objeto.
- 3 Haga clic en la miniatura.
En el mapa de bits seleccionado se crea una nueva selección de píxeles.

Para aumentar la selección de píxeles actual:

-  Mientras mantiene pulsadas las teclas Control+Mayús (Windows) o Comando+Mayús (Macintosh), haga clic en la miniatura de un objeto en el panel Capas para añadir la forma de su área opaca a la selección de píxeles actual.

Sugerencia: al situar el cursor sobre la miniatura y mantener pulsadas las teclas modificadoras especificadas, el puntero indicará que está a punto de aumentar la selección de píxeles.

Para sustraer píxeles de la selección actual:

- Mientras mantiene pulsadas las teclas Control+Mayús (Windows) o Comando+Mayús (Macintosh), haga clic en la miniatura de un objeto en el panel Capas para sustraer la forma de su área opaca de la selección de píxeles actual.

Sugerencia: al situar el cursor sobre la miniatura y mantener pulsadas las teclas modificadoras especificadas, el puntero indicará que está a punto de reducir la selección de píxeles.

Para crear una selección de píxeles en un mapa de bits seleccionado a partir de la intersección de objetos superpuestos:

- 1 Pulse la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) y haga clic en la miniatura de un objeto para seleccionar su canal alfa o área opaca.
- 2 Mantenga pulsadas las teclas Control+Mayús+Alt (Windows) o Comando+Mayús+Opción (Macintosh) mientras hace clic en otro objeto.

En el mapa de bits seleccionado se crea una selección de píxeles a partir de la intersección de las áreas opacas de los dos objetos superpuestos.

Sugerencia: al situar el cursor sobre la miniatura y mantener pulsadas las teclas modificadoras especificadas, el puntero indicará que está a punto de crear una selección de píxeles a partir de la intersección de las áreas opacas de dos objetos superpuestos.

Creación de una selección de píxeles inversa

A partir de la selección de píxeles actual es posible crear otra selección con todos los píxeles que no están seleccionados. Este método es útil, por ejemplo, para seleccionar y después eliminar todos los píxeles que rodean la selección original.

Para crear una selección de píxeles inversa:

- 1 Cree una selección de píxeles con cualquier herramienta de selección de mapa de bits.
- 2 Elija Seleccionar > Seleccionar inverso.

Ahora se han seleccionado todos los píxeles que no formaban parte de la selección original.

Fundido de una selección de píxeles

El fundido crea una sensación de transparencia en los píxeles seleccionados. Cuando se utiliza el comando Fundido, es posible practicar con varios niveles de fundido y ver los resultados antes de anular la selección de los píxeles. Para fundir una selección también puede ajustarse el nivel de fundido en el Inspector de propiedades antes de utilizar una herramienta de selección de mapa de bits. Para más información, consulte [“Opciones de las herramientas de selección de mapa de bits” en la página 15](#).

Para fundir una selección de píxeles:

- 1 Elija Seleccionar > Fundido.
- 2 Introduzca un radio de fundido en el cuadro de diálogo Selección de fundido.
El recuadro de selección cambia de tamaño para reflejar el valor elegido.
- 3 Si es necesario, cambie el número del cuadro de diálogo Selección de fundido para ajustar el radio.

- 4 Haga clic en Aceptar.

Sugerencia: si desea ver el aspecto de la selección fundida sin los píxeles circundantes, elija Seleccionar > Seleccionar inverso y a continuación pulse Suprimir. Ahora puede utilizar el panel Historial o Edición > Deshacer para seguir practicando.

Expansión o contracción de un recuadro

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

Para ampliar el borde de un recuadro:

- 1 Después de dibujar el recuadro, elija Seleccionar > Expandir recuadro.
- 2 Introduzca el número de píxeles que desee utilizar para expandir el borde del recuadro y haga clic en Aceptar.

Para contraer el borde de un recuadro:

- 1 Después de dibujar el recuadro, elija Seleccionar > Contraer recuadro.
- 2 Introduzca el número de píxeles que quiera emplear para contraer el borde del recuadro y haga clic en Aceptar.

Selección de un área situada alrededor de un recuadro existente

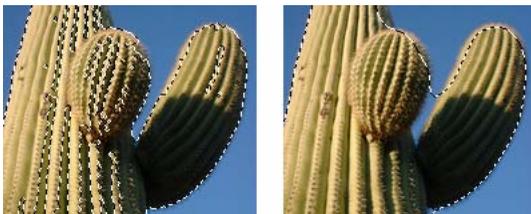
Se puede crear un recuadro de selección adicional para enmarcar el recuadro existente con una anchura determinada. Esto permite crear efectos gráficos especiales, como el fundido de los bordes de una selección de píxeles.

Para seleccionar un área situada alrededor de un recuadro existente:

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

Suavizado del borde de un recuadro

Es posible eliminar los píxeles que sobresalen de los bordes de una selección de píxeles. Esta función resulta útil cuando aparecen píxeles sobrantes en el borde de un recuadro o una selección de píxeles después de utilizar la herramienta Varita mágica.



Selección de píxeles antes y después del suavizado

Para suavizar el borde de un recuadro:

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

Transferencia de un recuadro de selección

Es posible transferir un recuadro de selección de un mapa de bits a otro objeto de mapa de bits de la misma capa o de una capa diferente. El recuadro de selección también puede transferirse a una máscara.

Para transferir un recuadro de selección a otro objeto de mapa de bits:

- 1 Realice una selección trazando un recuadro.
- 2 En el panel Capas, seleccione otro objeto de mapa de bits de la misma capa o un objeto de otra capa.

El recuadro se transfiere a ese objeto.

Nota: Fireworks considera las máscaras y los objetos enmascarados como objetos diferentes. Para obtener más información sobre las máscaras, consulte [“Enmascaramiento de imágenes” en la página 142](#).

Almacenamiento y recuperación de recuadros de selección

Es posible guardar el tamaño, la forma y la ubicación de una selección para poder utilizarlos más tarde.

Para guardar un recuadro de selección:

- Elija Seleccionar > Guardar selección de mapa de bits.

Para recuperar un recuadro de selección:

- Elija Seleccionar > Restaurar selección de mapa de bits.

Nota: sólo puede guardarse una selección cada vez.

Creación y desplazamiento de una selección de píxeles flotante

Cuando se arrastra un recuadro a otra posición, lo que se desplaza es el recuadro. Si desea desplazar, modificar, cortar o copiar una selección de píxeles, primero debe convertirla en una selección flotante.

Para crear una selección de píxeles flotante:

- 1 Cree una selección de píxeles con una herramienta de selección de mapa de bits.
- 2 Siga uno de estos procedimientos:
 - Mantenga pulsada la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) y arrastre la selección con cualquier herramienta de la sección Mapa de bits del panel Herramientas.
 - Elija la herramienta Puntero y arrastre la selección.

Para desplazar una selección flotante, siga uno de estos procedimientos:

- Arrastre la selección flotante con la herramienta Puntero o con cualquier herramienta de selección de mapa de bits.
- Si hay activa alguna herramienta de mapa de bits que no sea de selección, mantenga pulsada la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) y arrastre la selección flotante.
- Utilice las teclas de flecha o Mayús+teclas de flecha.

Cuando la selección de píxeles flotante deja de estar seleccionada o se elige una herramienta de las secciones Vector o Web, la selección flotante se convierte en parte del objeto de mapa de bits actual.

Inserción de un nuevo mapa de bits cortando o copiando

Es posible insertar en la capa actual de un documento un nuevo mapa de bits basado en una selección de píxeles cortando o copiando los píxeles seleccionados.

Para insertar un nuevo mapa de bits cortando y pegando una selección de píxeles:

- 1 Seleccione un área de píxeles con una herramienta de selección de píxeles.
- 2 Elija Edición > Insertar > Mapa de bits mediante Cortar.

En la capa actual se crea un nuevo objeto de mapa de bits a partir de la selección de píxeles, y los píxeles seleccionados se eliminan del objeto de mapa de bits original. En el panel Capas aparece una miniatura del nuevo objeto de mapa de bits sobre el objeto del que se ha cortado.

Para insertar un nuevo mapa de bits copiando y pegando una selección de píxeles:

- 1 Seleccione un área de píxeles con una herramienta de selección de píxeles.
- 2 Elija Edición > Insertar > Mapa de bits mediante Copiar.

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

Edición de objetos seleccionados

En Fireworks hay varios modos de editar objetos seleccionados: los objetos pueden desplazarse en el lienzo o entre aplicaciones, pueden replicarse con los comandos Clonar y Duplicar o eliminarse del todo del espacio de trabajo.

Para desplazar una selección, siga uno de estos procedimientos:

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

Para mover o copiar objetos seleccionados pegándolos:

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

Para duplicar uno o varios objetos seleccionados:

- Elija Edición > Duplicar.

Si repite el comando, los duplicados del objeto aparecen en cascada a partir del original, 10 píxeles por debajo y 10 píxeles a la derecha del duplicado anterior. El último objeto duplicado se convierte en el seleccionado.

Nota: los comandos Duplicar y Clonar no pueden utilizarse con selecciones de mapa de bits. Si desea duplicar partes de una imagen de mapa de bits, utilice la herramienta Subselección o Sello. Para obtener más información sobre la utilización de la herramienta Subselección, consulte los siguientes procedimientos. Para obtener más información sobre la utilización de la herramienta Sello, consulte [“Retoque de mapas de bits” en la página 38](#).

Para duplicar un objeto seleccionado arrastrándolo:

- Pulse la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) mientras arrastra el objeto con la herramienta Puntero.

Para duplicar una selección de píxeles, siga uno de estos procedimientos:

- Arrastre la selección de píxeles con la herramienta Subselección.
- Pulse la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) mientras arrastra el objeto con la herramienta Puntero.

Para clonar una selección:

- Elija Edición > Clonar.

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

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

Para eliminar objetos seleccionados, siga uno de estos procedimientos:

- Pulse Suprimir o Retroceso.
- Elija Edición > Borrar.
- Elija Edición > Cortar.
- Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o Control-clic (Macintosh) en el objeto y elija Edición > Cortar en el menú contextual.

Para cancelar o anular una selección, siga uno de estos procedimientos:

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

Transformación y distorsión de objetos seleccionados y selecciones

Es posible transformar un objeto o grupo seleccionado, o una selección de píxeles, con las herramientas Escala, Inclinación y Distorsión y con comandos de menú:



Escala aumenta o reduce un objeto.

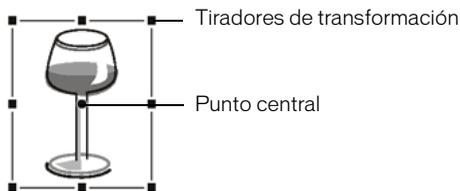


Inclinación inclina un objeto a lo largo del eje especificado.

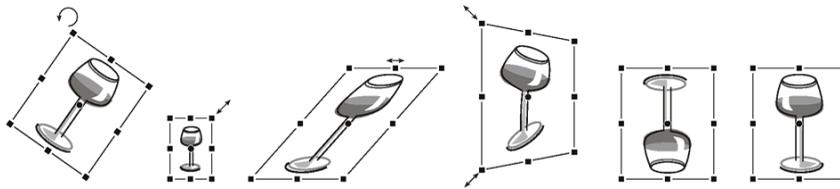


Distorsión desplaza los lados o los ángulos de un objeto en la dirección en que se arrastra el tirador de selección estando la herramienta activa. Esto resulta útil para crear un aspecto tridimensional.

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



Objeto original



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

Para transformar objetos seleccionados con los tiradores de transformación:

- 1 Elija una herramienta de transformación.
A medida que el puntero se desplaza sobre o cerca de los tiradores de selección, cambia de forma para indicar la transformación.
- 2 Siga uno de estos procedimientos para transformar los objetos:
 - Coloque el puntero cerca del punto de un ángulo y después arrástrelo para girar.
 - Arrastre un tirador de transformación para que la transformación tenga lugar según la herramienta de transformación activa.
- 3 Haga doble clic en la ventana o pulse Intro para aplicar los cambios.

Cambio de tamaño (escala) de objetos

Al cambiar la escala de un objeto, éste crece o decrece horizontal o verticalmente o en ambas direcciones.

Para cambiar la escala de un objeto seleccionado:

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



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

2 Arrastre los tiradores de transformación:

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

Nota: también es posible cambiar el tamaño de los objetos seleccionados introduciendo las dimensiones en el Inspector de propiedades. Para más información, consulte [“Transformación numérica de objetos” en la página 27](#).

Rotación de objetos

Cuando se hace rotar un objeto, éste gira sobre su centro. Para girar un objeto, basta con elegir un ángulo preestablecido o colocar el puntero fuera de los tiradores de transformación de un objeto para mostrar el puntero de rotación antes de arrastrar.

Nota: también es posible girar el lienzo del documento. Para más información, consulte la Ayuda de Fireworks.

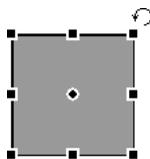
Para girar un objeto seleccionado 90° o 180°:

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

Para girar un objeto seleccionado arrastrándolo:



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



3 Arrástrelo para girar el objeto.

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

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

Para cambiar de lugar el eje de rotación:

- Arrastre el punto central alejándolo del centro.

Para restablecer el eje de rotación en el centro de la selección, siga uno de estos procedimientos:

- Haga doble clic en el punto central.
- Pulse Esc para anular la selección del objeto y vuelva a seleccionarlo.

Volteado de objetos

Un objeto se puede voltear sobre su eje vertical u horizontal sin cambiar su posición relativa en el lienzo.

Para voltear un objeto seleccionado:

- Elija Modificar > Transformar > Voltear horizontalmente o Voltear verticalmente.

Sesgo de objetos

El sesgo transforma un objeto ladeándolo a lo largo del eje horizontal, vertical o ambos.

Para sesgar un objeto seleccionado:

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



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

2 Arrastre un tirador para sesgar el objeto.

3 Haga doble clic en la ventana o pulse Intro para eliminar los tiradores de transformación.

Para lograr la ilusión de perspectiva:

- Arrastre un punto de esquina.

Distorsión de objetos

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

Para distorsionar un objeto seleccionado:

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



- Elija la herramienta Distorsionar.
- Elija Modificar > Transformar > Distorsionar.

2 Arrastre un tirador para distorsionar el objeto.

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

Transformación numérica de objetos

En lugar de arrastrar para cambiar la escala o el tamaño de un objeto o para girarlo, puede transformarlo utilizando valores específicos.

Para cambiar el tamaño de los objetos seleccionados con el Inspector de propiedades o el panel Información:

- Introduzca nuevas medidas de anchura (An.) o altura (Al.).

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

Para cambiar la escala o girar objetos seleccionados con Transformación numérica:

- 1 Elija Modificar > Transformar > Transformación numérica.
Se abre el cuadro de diálogo Transformación numérica.
- 2 En el menú emergente, elija el tipo de transformación que desea realizar en la selección actual: Escala, Cambiar tamaño o Rotar.
- 3 Elija Restringir las proporciones para mantener las proporciones horizontales y verticales al cambiar la escala o el tamaño de una selección.
- 4 Elija Atributos de escala para transformar el relleno, el trazo y los efectos del objeto junto con éste.
- 5 Anule la selección de Atributos de escala para transformar sólo el trazado.
- 6 Introduzca valores numéricos para transformar la selección y haga clic en Aceptar.

Visualización de la información de transformación en el panel Información

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

- Cuando se trata de transformaciones de escala y libres, el panel Información muestra la anchura (An.) y la altura (Al.) del objeto original antes de la transformación y, en el transcurso de ésta, el porcentaje de aumento o reducción de anchura y altura.
- Con inclinaciones y distorsiones, el panel Información muestra el ángulo de inclinación en incrementos de 1 grado y las coordenadas X e Y del puntero durante la transformación.

Para ver la información de la transformación durante la transformación:

- Elija Ventana > Información.

Organización de objetos

Cuando se trabaja con varios objetos en un único documento, es posible utilizar diversas técnicas para organizar el documento:

- Agrupar objetos individuales para tratarlos como si fueran un solo objeto o proteger la relación de cada objeto con otros objetos del grupo.
- Situar los objetos delante o detrás de otros objetos. La manera de organizar los objetos se denomina *orden de apilamiento*.
- Alinear los objetos seleccionados respecto a un área del lienzo o respecto al eje horizontal o vertical.

Agrupación de objetos

Es posible agrupar objetos individuales seleccionados y, a continuación, manipularlos como si fueran un único objeto. Por ejemplo, una vez dibujados los pétalos de una flor como objetos individuales, éstos pueden agruparse para seleccionar y mover toda la flor como si fuera un único objeto.

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

Para agrupar dos o más objetos seleccionados:

- Elija Modificar > Agrupar.

Para desagrupar objetos seleccionados:

- Elija Modificar > Desagrupar.

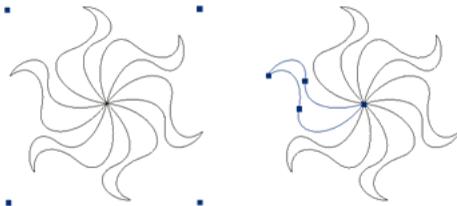
Selección de objetos incluidos en grupos

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



Herramienta subselección

Si se modifican los atributos de un objeto subseleccionado, los cambios afectan solamente al objeto seleccionado, no a todo el grupo. Si mueve un objeto subseleccionado a otra capa, el objeto se suprime del grupo original.



Subselección de un objeto incluido en un grupo

Para seleccionar un objeto que forma parte de un grupo:

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

Para seleccionar el grupo que contiene un objeto subseleccionado, siga uno de estos procedimientos:

- Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o Control-clic (Macintosh) en el grupo y elija Seleccionar > Seleccionar nivel superior en el menú contextual.
- Elija Seleccionar > Superseleccionar.

Para seleccionar todos los objetos de un grupo seleccionado, siga uno de estos procedimientos:

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

Apilamiento de objetos

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

Las capas también influyen en el orden de apilamiento. Por ejemplo, supongamos que un documento tiene dos capas denominadas Capa 1 y Capa 2. Si la Capa 1 se encuentra debajo de la Capa 2 en el panel Capas, entonces el contenido de la Capa 2 aparece delante del contenido de la Capa 1. Para cambiar el orden de las capas, arrastre la capa del panel Capas a otra posición. Para más información, consulte [“Organización de las capas” en la página 140](#).

Para cambiar el orden de apilamiento de un objeto o grupo seleccionado en una capa:

- Elija Modificar > Organizar > Poner en primer plano o Enviar al fondo para situar el objeto o grupo en el primer plano o en el fondo del orden de apilamiento.
- Elija Modificar > Organizar > Traer hacia adelante o Enviar hacia atrás para mover el objeto o grupo una posición hacia arriba o hacia abajo en el orden de apilamiento.

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

Alineación de objetos

Los comandos Alinear del menú Modificar ofrecen una gran variedad de opciones de organización, lo que permite realizar cualquiera de estas acciones:

Alinear objetos a lo largo de un eje horizontal o vertical.

Alinear objetos seleccionados verticalmente a lo largo del centro o del borde derecho o izquierdo, u horizontalmente a lo largo del centro o del borde superior o inferior.

Nota: los bordes se determinan mediante cuadros delimitadores que abarcan cada objeto seleccionado.

Distribuir objetos seleccionados para que los centros y los bordes tengan una separación uniforme.

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

Para alinear objetos seleccionados, siga uno de estos procedimientos:

- Elija Modificar > Alinear > Izquierda para alinear los objetos con el objeto seleccionado situado más a la izquierda.
- Elija Modificar > Alinear > Centrar verticalmente para alinear los puntos centrales de los objetos en el eje vertical.
- Elija Modificar > Alinear > Derecha para alinear los objetos con el objeto seleccionado situado más a la derecha.
- Elija Modificar > Alinear > Superior para alinear los objetos con el objeto seleccionado situado más arriba.
- Elija Modificar > Alinear > Centrar horizontalmente para alinear los puntos centrales de los objetos en el eje horizontal.
- Elija Modificar > Alinear > Abajo para alinear los objetos con el objeto seleccionado situado más abajo.

Para distribuir de manera uniforme las anchuras o alturas de tres o más objetos seleccionados:

- Elija Modificar > Alinear > Distribuir anchos o Modificar > Alinear > Distribuir altos.

Acerca de organizar objetos entre capas

El panel Capas ofrece otra perspectiva del control de la organización. Permite desplazar objetos seleccionados de una capa a otra arrastrando su miniatura o el indicador de selección azul en el panel Capas. Para más información, consulte [“Organización de las capas” en la página 140](#).

CAPÍTULO 2

Utilización de mapas de bits

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

Macromedia Fireworks MX 2004 combina las ventajas de la edición fotográfica, el dibujo vectorial y las aplicaciones de pintura. Las imágenes de mapa de bits se crean dibujando y pintando con herramientas de mapa de bits, convirtiendo objetos vectoriales en imágenes de mapa de bits o abriendo e importando imágenes.

Fireworks posee un potente conjunto de efectos automáticos para ajustar el tono y el color y numerosos recursos para retocar imágenes de mapa de bits, como el recorte, el fundido y la duplicación o clonación de imágenes. Además, Fireworks incluye herramientas de retoque de imágenes: Desenfocar, Perfilar, Aclarar, Oscurecer y Difuminar.

Para más información sobre los distintos métodos de selección y transformación de imágenes y áreas de píxeles, consulte la Ayuda de Fireworks.

Utilización de mapas de bits

La sección Mapa de bits del panel Herramientas contiene herramientas de selección y edición de mapas de bits. Las herramientas de esta sección se utilizan para modificar los píxeles de un mapa de bits del documento. A diferencia de versiones anteriores de Fireworks, ahora no es necesario alternar expresamente entre modo de mapa de bits y modo de vector, pero sí es posible trabajar con mapas de bits, objetos vectoriales y texto. Cambiar al modo apropiado es tan sencillo como elegir una herramienta vectorial o de mapa de bits en el panel Herramientas.

Nota: las versiones anteriores de Fireworks mostraban un borde rayado alrededor del lienzo para indicar que se había elegido el modo de mapa de bits. Si prefiere conservar el borde rayado habitual cuando trabaje con mapas de bits, elija Opciones de mapa de bits > Mostrar borde rayado en la ficha Edición del cuadro de diálogo Preferencias.

Creación de objetos de mapa de bits

Las imágenes de mapa de bits se crean con las herramientas de dibujo y pintura de mapa de bits de Fireworks, con las funciones para cortar/copiar y pegar selecciones de píxeles o mediante la conversión de imágenes vectoriales en objetos de mapa de bits. Otro modo de crear un objeto de mapa de bits es insertar una imagen de mapa de bits vacía en el documento y después dibujar o pintar en ella o rellenarla.

Cuando se crea un nuevo objeto de mapa de bits, se añade a la capa actual. El panel Capas, cuando las capas están expandidas, muestra la miniatura y el nombre de cada objeto de mapa de bits bajo la capa en la que reside. Aunque algunas aplicaciones de mapa de bits consideran cada objeto de mapa de bits como una capa, Fireworks organiza los objetos de mapa de bits, los vectoriales y el texto como objetos separados que residen en capas. Para más información, consulte [“Utilización de capas” en la página 137](#).

Para crear un nuevo objeto de mapa de bits:

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

A la capa actual del panel Capas se añade un nuevo objeto de mapa de bits. Para más información sobre las herramientas Lápiz y Pincel, consulte [“Dibujo, pintura y edición de objetos de mapa de bits” en la página 35](#).

También es posible crear un nuevo mapa de bits vacío y después dibujar o pintar píxeles en su interior.

Para crear un objeto de mapa de bits vacío, siga uno de estos procedimientos:



- Haga clic en el botón Nueva imagen de mapa de bits en el panel Capas.
- Elija Edición > Insertar > Mapa de bits vacío.
- Dibuje un recuadro de selección a partir de un área vacía del lienzo y rellénelo. Para más información, consulte [“Creación de recuadros de selección de píxeles” en la página 15](#).

A la capa actual del panel Capas se añade un mapa de bits vacío. Si se anula la selección del mapa de bits vacío antes de dibujar, importar o colocar píxeles en su interior, el objeto de mapa de bits vacío desaparece automáticamente del panel Capas y del documento.

Para cortar o copiar píxeles y pegarlos como un objeto nuevo de mapa de bits:

- 1 Realice una selección de píxeles con las herramientas Recuadro, Lazo o Varita mágica. Para más información, consulte [“Selección de píxeles” en la página 14](#).
- 2 Siga uno de estos procedimientos:
 - Elija Edición > Cortar y, a continuación, Edición > Pegar.
 - Elija Edición > Copiar y, a continuación, Edición > Pegar.
 - Elija Edición > Insertar > Mapa de bits mediante Copiar para copiar la selección actual en otro mapa de bits.
 - Elija Edición > Insertar > Mapa de bits mediante Cortar para cortar la selección actual y situarla en otro mapa de bits.

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

Nota: también puede hacer clic con el botón derecho del ratón (Windows) o pulsar la tecla Control y hacer clic (Macintosh) en un recuadro de selección de píxeles y elegir la opción de cortar o copiar en el menú contextual. Para más información sobre las opciones Mapa de bits mediante Cortar y Mapa de bits mediante Copiar, consulte [“Inserción de un nuevo mapa de bits cortando o copiando” en la página 23](#).

Para convertir objetos vectoriales seleccionados en una imagen de mapa de bits, realice uno de estos procedimientos:

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

La conversión de vectores en mapa de bits es definitiva, excepto cuando puede utilizarse la opción Edición > Deshacer o aún es posible deshacer acciones en el panel Historial. Las imágenes de mapa de bits no pueden convertirse en objetos vectoriales.

Dibujo, pintura y edición de objetos de mapa de bits

La sección Mapa de bits del panel Herramientas contiene herramientas para seleccionar, dibujar, pintar y editar píxeles de imágenes de mapa de bits.

Dibujo de objetos de mapa de bits

Puede utilizar la herramienta Lápiz para dibujar líneas de 1 píxel, de estilo libre o fijo y líneas rectas, como si dibujara líneas de bordes con un lápiz de verdad, con o sin regla. Con la herramienta Lápiz también es posible ampliar un mapa de bits y editar los píxeles por separado.

Para dibujar un objeto con la herramienta Lápiz:



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

Pintura de objetos de mapa de bits

La herramienta Pincel puede emplearse para trazar pinceladas con el color seleccionado en el cuadro Color de trazo; la herramienta Cubo de pintura puede utilizarse para cambiar el color de los píxeles seleccionados por el color del cuadro Color de relleno. Con la herramienta Degradado se rellenan objetos de mapa de bits o vectoriales con una combinación de colores y motivos ajustables.

Para pintar un objeto con la herramienta Pincel:



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

Para más información sobre las opciones de la herramienta Pincel, consulte [“Utilización de trazos” en la página 114](#).

Para cambiar el color de los píxeles por el color del cuadro Color de relleno:



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

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

- 4 Haga clic en la imagen.
Todos los píxeles que se ajustan al rango de tolerancia adoptan el color de relleno.

Para aplicar un relleno degradado a una selección de píxeles:



- 1 Realice la selección.
- 2 Elija la herramienta Degradado.
- 3 Defina los atributos de relleno en el Inspector de propiedades.
- 4 Haga clic en la selección de píxeles para aplicar el relleno.

Las herramientas Cubo de pintura y Degradado también pueden utilizarse para rellenar objetos vectoriales seleccionados. Para más información sobre cómo crear, aplicar y editar rellenos degradados, consulte [“Utilización de rellenos” en la página 118](#).

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

Con la herramienta Cuentagotas es posible muestrear un color de una imagen para designar un nuevo color de trazo o de relleno. Se puede muestrear el color de un solo píxel y promediar valores de color de un área de 3x3 píxeles o de un área de 5x5.

Para muestrear un color de relleno o trazo:

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

Nota: no haga clic en el cuadro de color propiamente dicho. Si lo hace, el puntero de cuentagotas que aparece no será la herramienta Cuentagotas. Para más información sobre el puntero del cuentagotas del cuadro de color, consulte [“Elección de colores por muestreo en una ventana emergente de color” en la página 113](#).



- 2 Abra un documento de Fireworks o un archivo que pueda abrirse en Fireworks. Para más información, consulte [Capítulo 9, “Divisiones, rollovers y zonas interactivas”, en la página 179](#).
- 3 Elija la herramienta Cuentagotas en la sección Mapa de bits del panel Herramientas. Defina la Media de colores en el Inspector de propiedades:
 - 1 píxel** crea un color de trazo o relleno con un solo píxel.
 - Media 3x3** crea un color de trazo o relleno con la media de los valores de color en un área de 3x3 píxeles.

Media 5x5 crea un color de trazo o relleno con la media de los valores de color en un área de 5x5 píxeles.

- 4 Haga clic con la herramienta Cuentagotas en cualquier punto del documento.

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

Supresión de objetos de mapa de bits

La herramienta Borrador sirve para eliminar píxeles. De forma predeterminada, el puntero de la herramienta Borrador representa el tamaño del borrador actual, pero es posible cambiar su tamaño y aspecto en el cuadro de diálogo Preferencias. Para más información, consulte [“Preferencias de edición” en la página 300](#).



Herramienta borrador

Para eliminar píxeles de un objeto de mapa de bits seleccionado o una selección de píxeles:

- 1 Elija la herramienta Borrador.
- 2 En el Inspector de propiedades, elija forma cuadrada o redonda para el borrador.
- 3 Arrastre el deslizador Borde para ajustar la suavidad del borde del borrador.
- 4 Arrastre el deslizador Tamaño para ajustar el tamaño del borrador.
- 5 Arrastre el deslizador Opacidad del borrador para ajustar el grado de opacidad.
- 6 Arrastre la herramienta Borrador por los píxeles que desee suprimir.

Fundido de selecciones de píxeles

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



Para fundir los bordes de una selección de píxeles a medida que se seleccionan los píxeles:

- 1 Elija una herramienta de selección de mapa de bits en el panel Herramientas.
- 2 Elija Fundido en el menú emergente Borde del Inspector de propiedades.
- 3 Arrastre el deslizador para ajustar el número de píxeles que desee desenfocar en el borde de la selección.
- 4 Haga una selección.

Para fundir los bordes de una selección de píxeles desde la barra de menús:

- 1 Elija Seleccionar > Fundido.
- 2 Introduzca un valor en el cuadro de diálogo Selección de fundido para ajustar el radio de fundido y haga clic en Aceptar.
El valor de radio determina el número de píxeles que se van a fundir a cada lado del borde de selección.

Retoque de mapas de bits

Fireworks ofrece una amplia variedad de herramientas para retocar las imágenes. Permiten modificar el tamaño de la imagen, reducir o perfilar su enfoque o copiar una parte de ella y “estamparla” en otra área.



La herramienta Sello permite copiar o clonar un área de una imagen en otra.



La herramienta Desenfocar reduce el enfoque de las áreas seleccionadas de una imagen.



La herramienta Difuminar mueve el color elegido en la dirección que arrastre la imagen.



La herramienta Perfilar mejora la nitidez de determinadas áreas de una imagen.



La herramienta Aclarar ilumina partes de una imagen.



La herramienta Oscurecer disminuye la luz de partes de una imagen.



La herramienta Eliminación de ojos rojos reduce el efecto de ojos rojos en las fotos



La herramienta Reemplazar color pinta un color sobre otro

Clonación de píxeles

La herramienta Sello clona un área de una imagen de mapa de bits para estamparla en cualquier otro lugar de la imagen. La clonación de píxeles es muy práctica para arreglar fotografías arañadas o eliminar el polvo de una imagen; se puede copiar un área de píxeles de la fotografía y sustituir el arañado o la partícula de polvo por el área clonada.

Para clonar partes de una imagen de mapa de bits:

- 1 Elija la herramienta Sello.
- 2 Haga clic en un área para convertirla en el área de origen o área que va a clonarse.
El puntero de muestreo adopta la forma de una cruz.

Nota: para designar un área de píxeles diferente para la clonación, pulse la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) mientras hace clic en otra área de píxeles para convertirla en el área de origen.

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

Aparecerán dos punteros. El primero, origen de la clonación, tiene forma de cruz. Para más información, consulte [“Preferencias de edición” en la página 300](#).

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

Para establecer las opciones de la herramienta Sello:

1 Elija la herramienta Sello.

2 Elija entre las siguientes opciones del Inspector de propiedades:

Tamaño determina el tamaño del sello.

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

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

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

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

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

Para duplicar una selección de píxeles, siga uno de estos procedimientos:

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

Desenfoque, perfilado y mancha de píxeles

Las herramientas Desenfocar y Perfilar afectan al enfoque de los píxeles. La herramienta Desenfocar permite dar mayor o menor nitidez a determinadas partes de una imagen desenfocando selectivamente los elementos, de forma muy similar a cómo un fotógrafo controla la profundidad del campo. La herramienta Perfilar es útil para reparar problemas en imágenes de escáneres o fotografías desenfocadas. La herramienta Difuminar permite mezclar colores suavemente, como si creara el reflejo de una imagen.

Para desenfocar o perfilar una imagen:

1 Elija la herramienta Desenfocar o Perfilar.

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

Tamaño define el tamaño de la punta del pincel.

Borde especifica la suavidad de la punta del pincel.

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

Intensidad define la cantidad de desenfoque o perfilado.

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

Sugerencia: mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) para pasar de un comportamiento a otro de la herramienta.

Para difuminar colores en una imagen:

- 1 Elija la herramienta Difuminar.
- 2 Defina las opciones de la herramienta en el Inspector de propiedades:
 - Tamaño** define el tamaño de la punta del pincel.
 - Forma** define la forma cuadrada o redonda para la punta del pincel.
 - Borde** especifica la suavidad de la punta del pincel.
 - Presión** define la intensidad del trazo.
 - Manchar color** permite difuminar con el color especificado al inicio de cada trazo. Si esta opción no está seleccionada, la herramienta utiliza el color que se encuentre debajo del puntero de la herramienta.
 - Utilizar todo el documento** mancha con los datos de color de los objetos de todas las capas. Si esta opción no está seleccionada, la herramienta Difuminar utiliza únicamente los colores del objeto activo.
- 3 Arrastre la herramienta por los píxeles que desee difuminar.

Aclarado y oscurecimiento de píxeles

Para aclarar y oscurecer las partes de una imagen se utilizan las herramientas Aclarar y Oscurecer respectivamente. Es igual a la técnica de añadir o quitar luz durante el revelado de una fotografía.

Para aclarar u oscurecer partes de una imagen:

- 1 Elija la herramienta Aclarar para dar más luz a partes de una imagen o la herramienta Oscurecer para restarles luz.
- 2 Defina las opciones de pincel en el Inspector de propiedades:
 - Tamaño** define el tamaño de la punta del pincel.
 - Forma** define la forma cuadrada o redonda para la punta del pincel.
 - Borde** especifica la suavidad de la punta del pincel.
- 3 Ajuste la exposición en el Inspector de propiedades.

La exposición puede ajustarse entre 0% y 100%. Especifique un valor porcentual bajo si desea obtener un efecto más suave; si prefiere un efecto más fuerte, especifique un valor alto.
- 4 Ajuste el intervalo en el Inspector de propiedades:
 - Sombras** cambia principalmente las partes oscuras de la imagen.
 - Resaltados** cambia principalmente las partes claras de la imagen.
 - Medios tonos** cambia principalmente la gama intermedia por canal de la imagen.
- 5 Arrastre el puntero por la parte de la imagen que desee aclarar u oscurecer.

Mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) mientras arrastra la herramienta para pasar temporalmente de la herramienta Aclarar a la herramienta Oscurecer o viceversa.

Eliminación del efecto de ojos rojos en las fotos

En algunas fotografías, los ojos aparecen con un matiz rojo poco natural. Para corregirlo, utilice la herramienta Eliminación de ojos rojos. Esta herramienta sólo reemplaza las partes rojas de la fotografía con colores grises y negros.



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

Para corregir el efecto de ojos rojos en una fotografía:



1 Elija la herramienta Eliminación de ojos rojos en el menú emergente.

2 Defina los atributos del trazo en el Inspector de propiedades:

Tamaño define el tamaño de la punta del pincel.

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

Tolerancia determina la gama de matices que se van a reemplazar (0 reemplaza sólo el rojo; 255 reemplaza todos los matices que contengan rojo).

Fuerza establece la oscuridad de los grises que van a reemplazar los matices rojos.

3 Arrastre o haga clic en los ojos rojos de la fotografía.

Cómo reemplazar colores

La herramienta Reemplazar color permite seleccionar un color y pintarlo con otro diferente.



Fotografía original; después de utilizar la herramienta Reemplazar color

Para reemplazar un color con otro:



- 1 Elija la herramienta Reemplazar color en el menú emergente.
- 2 En el Inspector de propiedades, haga clic en la paleta Cambiar para seleccionar el color, elija uno del menú emergente o bien seleccione el que desea cambiar haciendo clic directamente en la imagen.
- 3 En el Inspector de propiedades, haga clic en la paleta A para seleccionar el color, elija uno del menú emergente o bien seleccione el que desea utilizar haciendo clic directamente en la imagen.
- 4 Defina el resto de atributos del trazo en el Inspector de propiedades:

Tamaño define el tamaño de la punta del pincel.

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

Tolerancia determina la gama de colores que se van a reemplazar (0 reemplaza sólo los colores de la paleta A; 255 reemplaza los colores similares a la paleta A).

Fuerza determina qué proporción del color se reemplaza.

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

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

Recorte de un mapa de bits seleccionado

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

Para recortar una imagen de mapa de bits sin que afecte a los demás objetos del documento:

- 1 Para seleccionar el objeto de mapa de bits, haga clic sobre él en el lienzo o en su miniatura en el panel Capas, o trace un recuadro de selección con una herramienta de selección de mapa de bits.
- 2 Elija Edición > Recortar mapa de bits seleccionado.

Alrededor del mapa de bits seleccionado o del recuadro de selección (si ha trazado uno en el paso 1) aparecen los tiradores de recorte.

- 3 Ajuste los tiradores de recorte hasta que el cuadro delimitador abarque el área de la imagen de mapa de bits que desee conservar.

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



Cuadro delimitador

- 4 Haga doble clic dentro del cuadro delimitador o pulse Intro para recortar la selección. Todos los píxeles del mapa de bits seleccionado que quedan fuera del cuadro delimitador desaparecen; los demás objetos del documento se conservan.

Ajuste del color y el tono de un mapa de bits

Fireworks posee filtros de ajuste de color y tono que ayudan a mejorar y realzar los colores de las imágenes de mapa de bits. Permiten ajustar el contraste y el brillo, el rango tonal, el matiz y la saturación del color de las imágenes.

Aplicar filtros como efectos automáticos desde el Inspector de propiedades no es irreversible. Los efectos automáticos no alteran permanentemente los píxeles, y es posible eliminarlos o modificarlos en cualquier momento.

Si prefiere aplicar filtros de forma permanente e irreversible, puede hacerlo desde el menú Filtros. No obstante, Macromedia recomienda la utilización de filtros como Efectos automáticos en la medida de lo posible.

Se pueden aplicar filtros a selecciones de píxeles desde el menú Filtros, no así Efectos automáticos. No obstante, es posible definir un área en un mapa de bits, crear un mapa de bits independiente a partir de él y a continuación aplicarle efectos automáticos.

Si se aplica un filtro a un objeto vectorial seleccionado con el menú Filtros, Fireworks convierte la selección en un mapa de bits.

Para aplicar un efecto automático al área definida por un recuadro de selección de mapa de bits:

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

3 Elija Edición > Pegar.

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

4 Haga clic en la miniatura del nuevo objeto de mapa de bits en el panel Capas para seleccionarlo.

5 Aplique un efecto automático desde el Inspector de propiedades.

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

Nota: aunque los efectos automáticos son más flexibles, si un documento contiene un gran número de ellos, el rendimiento de Fireworks puede disminuir. Para más información, consulte la Ayuda de Fireworks.

Ajuste del rango tonal

Las funciones Niveles y Curvas sirven para ajustar el rango tonal de un mapa de bits. Con Niveles se corrigen mapas de bits que contienen una alta concentración de píxeles en resaltados, medios tonos o sombras. Si prefiere que Fireworks ajuste el rango tonal automáticamente, utilice Niveles automáticos. Para controlar mejor el rango tonal de un mapa de bits se emplea la función Curvas, que permite ajustar cualquier color del rango tonal sin afectar al resto.

Utilización de la función Niveles

Un mapa de bits con un rango tonal completo debe contener un número equilibrado de píxeles en todas las áreas. La función Niveles corrige los mapas de bits que tienen una alta concentración de píxeles en resaltados, medios tonos o sombras.

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

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

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

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



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

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

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

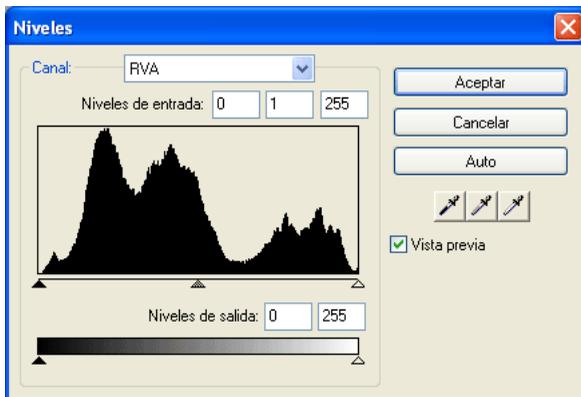
El eje horizontal muestra los valores de color del más oscuro (0) al más claro (255). Observe el eje horizontal de izquierda a derecha: los píxeles más oscuros están a la izquierda, los de medio tono en el centro y los más brillantes a la derecha.

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

Para ajustar resaltados, medios tonos y sombras:

- 1 Seleccione la imagen de mapa de bits.
- 2 Siga uno de estos procedimientos para abrir el cuadro de diálogo Niveles:
 - En el Inspector de propiedades, haga clic en el botón Añadir efectos y, a continuación, en el menú emergente del mismo nombre, elija Ajustar color > Niveles.
 - Elija Filtros > Ajustar color > Niveles.

Nota: aplicar un filtro desde el menú Filtros es una operación definitiva que solo se puede corregir si Edición > Deshacer está disponible como opción. Para mantener la posibilidad de ajustar, desactivar o eliminar este filtro, aplíquelo como un efecto automático como se describe en la primera viñeta de este paso. Para más información, consulte [“Utilización de efectos automáticos” en la página 127](#).



Cuadro de diálogo Niveles

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

- 3 En el menú emergente Canal, elija si desea aplicar los cambios a los canales de color por separado (Rojo, Azul o Verde) o a todos los canales de color (RAV).

4 Arrastre los deslizadores de niveles de entrada situados bajo el histograma y ajuste resaltados, medios tonos y sombras.

- El control derecho permite ajustar los resaltados con valores entre 255 y 0.
- El control central permite ajustar los medios tonos con valores entre 10 y 0.
- El control izquierdo permite ajustar las sombras con valores entre 0 y 255.

Los valores se introducen automáticamente en los cuadros Niveles de entrada conforme se mueven los controles.

Nota: el valor de sombra no puede superar el de resaltado; el valor de resaltado no puede ser inferior al de sombra; y los medios tonos deben hallarse entre los de sombras y resaltados.

5 Para ajustar los valores de contraste de la imagen, arrastre los deslizadores Niveles de salida.

- El control derecho permite ajustar los resaltados con valores entre 255 y 0.
- El control izquierdo permite ajustar las sombras con valores entre 0 y 255.

Los valores se introducen automáticamente en los cuadros Niveles de salida conforme se mueven los controles.

Utilización de Niveles automáticos

Niveles automáticos se emplea para que Fireworks ajuste el rango tonal automáticamente.

Para ajustar resaltados, medios tonos y sombras de forma automática:

1 Seleccione la imagen.

2 Siga uno de estos procedimientos para elegir Niveles automáticos:

- En el Inspector de propiedades, haga clic en el botón Añadir efectos y, a continuación, en el menú emergente del mismo nombre, elija Ajustar color > Niveles automáticos.
- Elija Filtros > Ajustar color > Niveles automáticos.

Nota: aplicar un filtro desde el menú Filtros es una operación definitiva que sólo se puede corregir si Edición > Deshacer está disponible como opción. Para mantener la posibilidad de ajustar, desactivar o eliminar este filtro, aplíquelo como un efecto automático como se describe en la primera viñeta de este paso. Para más información, consulte ["Utilización de efectos automáticos" en la página 127](#).

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

Utilización de Curvas

La función Curvas es parecida a la de Niveles pero ofrece un control más preciso sobre el rango tonal. Mientras que Niveles utiliza resaltados, sombras y medios tonos para corregir el rango tonal, Curvas permite ajustar cualquier color del rango tonal, en lugar de sólo tres variables, sin afectar al resto de los colores. Por ejemplo, se puede utilizar Curvas para corregir un destello de color producido por las condiciones de iluminación.

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

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

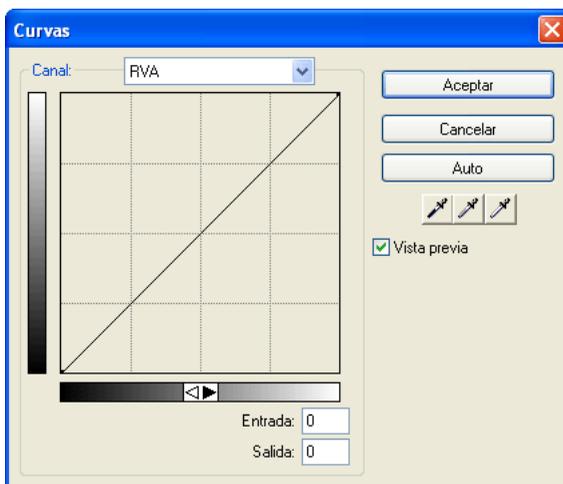
El eje vertical representa los nuevos valores del brillo, cómo se muestran en el cuadro Salida.

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

Para ajustar un punto específico del rango tonal:

- 1 Seleccione la imagen.
- 2 Siga uno de estos procedimientos para abrir el cuadro de diálogo Curvas:
 - En el Inspector de propiedades, haga clic en el botón Añadir efectos y, a continuación, en el menú emergente del mismo nombre, elija Ajustar color > Curvas .
 - Elija Filtros > Ajustar color > Curvas.

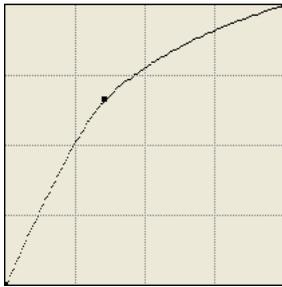
Nota: aplicar un filtro desde el menú Filtros es una operación definitiva que solo se puede corregir si Edición > Deshacer está disponible como opción. Para mantener la posibilidad de ajustar, desactivar o eliminar este filtro, aplíquelo como un efecto automático como se describe en la primera viñeta de este paso. Para más información, consulte [“Utilización de efectos automáticos” en la página 127](#).



Cuadro de diálogo Curvas

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

- La curva muestra valores de brillo entre 0 y 255, donde 0 representa las sombras.



Curva después de mover un punto para ajustarla

Sugerencia: también pueden ajustarse de forma automática resaltados, medios tonos y sombras con el botón Auto de los cuadros de diálogo Curvas.

Para eliminar un punto de la curva:

- Arrastre el punto fuera de la cuadrícula.

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

Utilización de los cuentagotas tonales

Los niveles de Resaltados, Sombras y Medios tonos pueden ajustarse con los botones de cuentagotas para estos tres rangos, en los cuadros de diálogo Niveles y Curvas.

Para ajustar el equilibrio tonal manualmente con los cuentagotas tonales:

1 Abra el cuadro de diálogo Niveles o Curvas y elija un canal de color en el menú emergente Canal.

2 Elija el cuentagotas apropiado para restablecer los valores tonales de la imagen:



- Haga clic en el píxel más claro con el cuentagotas de resaltado para restablecer el valor de resaltado.



- Haga clic en un píxel de color neutral de la imagen con el cuentagotas de medios tonos para restablecer el valor de medios tonos.

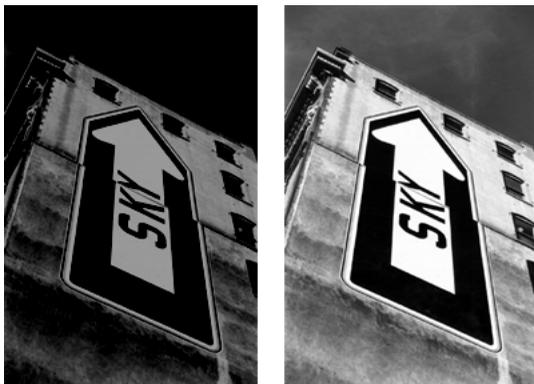


- Haga clic en el píxel más oscuro de la imagen con el cuentagotas de sombras para restablecer el valor de sombras.

3 Haga clic en Aceptar.

Ajuste de brillo y contraste

La función Brillo/Contraste modifica el contraste o brillo de los píxeles de una imagen. Este comando afecta a los resaltados, medios tonos y sombras de la imagen. Brillo/Contraste se utiliza normalmente para corregir imágenes demasiado oscuras o claras.



Original; después de ajustar el brillo

Para ajustar el brillo o el contraste:

- 1 Seleccione la imagen.
- 2 Siga uno de estos procedimientos para abrir el cuadro de diálogo Brillo/Contraste:
 - En el Inspector de propiedades, haga clic en el botón Añadir efectos y, a continuación, en el menú emergente del mismo nombre, elija Ajustar color > Brillo/Contraste.
 - Elija Filtros > Ajustar color > Brillo/Contraste.

Nota: aplicar un filtro desde el menú Filtros es una operación definitiva que sólo se puede corregir si Edición > Deshacer está disponible como opción. Para mantener la posibilidad de ajustar, desactivar o eliminar este filtro, aplíquelo como un efecto automático como se describe en la primera viñeta de este paso. Para más información, consulte [“Utilización de efectos automáticos” en la página 127](#).

- 3 Arrastre los deslizadores Brillo y Contraste para ajustar la configuración.
El rango de valores es de -100 a 100.
- 4 Haga clic en Aceptar.

Aplicación del efecto automático Relleno de color

El efecto automático Relleno de color puede utilizarse para cambiar con rapidez el color de los objetos, ya sea reemplazando todos los píxeles por un color determinado o mezclando un color en un objeto existente. Si se opta por la mezcla, el color se añade encima del objeto. La mezcla de un color en un objeto existente funciona de modo parecido a la utilización de Matiz/Saturación; sin embargo, permite aplicar con rapidez un color determinado de un panel de muestras de color.

Para añadir un efecto de relleno de color a un objeto seleccionado:

- 1 En el Inspector de propiedades, haga clic en el botón Añadir efectos y, a continuación, en el menú emergente del mismo nombre elija Ajustar color > Relleno de color.
- 2 Seleccione un modo de mezcla.
El modo predeterminado es Normal. Para más información sobre los modos de mezcla, consulte [“Acerca de los modos de mezcla” en la página 161](#).
- 3 Elija un color de relleno en el menú emergente del cuadro de color.
- 4 Elija un porcentaje de opacidad para el color de relleno y pulse Intro.

Ajuste de matiz y saturación

La función Matiz/Saturación puede utilizarse para ajustar el tono o matiz, la intensidad o saturación y la luminosidad de un color de una imagen.



Original; después de ajustar la saturación

Para ajustar el matiz o la saturación:

- 1 Seleccione la imagen.
- 2 Siga uno de estos procedimientos para abrir el cuadro de diálogo Matiz/Saturación:
 - En el Inspector de propiedades, haga clic en el botón Añadir efectos y, a continuación, en el menú emergente del mismo nombre, elija Ajustar color > Matiz/Saturación.
 - Elija Filtros > Ajustar color > Matiz/Saturación.

Nota: aplicar un filtro desde el menú Filtros es una operación definitiva que solo se puede corregir si Edición > Deshacer está disponible como opción. Para mantener la posibilidad de ajustar, desactivar o eliminar este filtro, aplíquelo como un efecto automático como se describe en la primera viñeta de este paso. Para más información, consulte [“Utilización de efectos automáticos” en la página 127](#).

- 3 Arrastre el deslizador Matiz para ajustar el color de la imagen.
El rango de valores es de -180 a 180.
- 4 Arrastre el deslizador Saturación para ajustar la pureza de los colores.
El rango de valores es de -100 a 100.

5 Arrastre el deslizador Luminosidad para ajustar la luminosidad de los colores.

El rango de valores es de -100 a 100.

6 Haga clic en Aceptar.

Para cambiar una imagen RVA por una imagen bitonal o añadir color a una imagen de escala de grises:

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

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

Inversión de los valores de color de una imagen

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



Una imagen monocroma; después de invertir



Una imagen a color; después de invertir

Para invertir colores:

- 1 Seleccione la imagen.
- 2 Siga uno de estos procedimientos:
 - En el Inspector de propiedades, haga clic en el botón Añadir efectos y, a continuación, en el menú emergente del mismo nombre, elija Ajustar color > Invertir .
 - Elija Filtros > Ajustar color > Invertir.

Nota: aplicar un filtro desde el menú Filtros es una operación definitiva que sólo se puede corregir si Edición > Deshacer está disponible como opción. Para mantener la posibilidad de ajustar, desactivar o eliminar este filtro, aplíquelo como un efecto automático como se describe en la primera viñeta de este paso. Para más información, consulte [“Utilización de efectos automáticos” en la página 127](#).

Desenfoco y perfilado de mapas de bits

Fireworks posee un conjunto de opciones de desenfoco y perfilado que pueden aplicarse como filtros permanentes e irreversibles o como efectos automáticos.

Desenfoco de una imagen

El desenfoco suaviza el aspecto de una imagen de mapa de bits. Fireworks ofrece seis opciones de desenfoco:

Desenfocar suaviza el enfoque de los píxeles seleccionados.

Desenfocar más aplica el triple de desenfoco que el comando Desenfocar.

Desenfoco gaussiano aplica una media ponderada de desenfoco a cada píxel, lo que produce un efecto de halo.

Desenfoco de movimiento produce un efecto de movimiento en la imagen.

Desenfoco radial produce un efecto de rotación en la imagen.

Desenfoco de zoom produce un efecto de movimiento de la imagen, de forma que ésta pareciera acercarse o alejarse del espectador.

Nota: Aplicar un filtro desde el menú Filtros es una operación definitiva que solo se puede corregir si Edición > Deshacer está disponible como opción. Para mantener la posibilidad de ajustar, desactivar o eliminar este filtro, aplíquelo como un efecto automático como se describe en la primera viñeta de cada uno de los siguientes procedimientos. Para más información, consulte [“Utilización de efectos automáticos” en la página 127](#).

Para desenfocar una imagen:

- 1 Seleccione la imagen.
- 2 Siga uno de estos procedimientos:
 - En el Inspector de propiedades, haga clic en el botón Añadir efectos y, a continuación, en el menú emergente del mismo nombre, elija Desenfocar > Desenfocar o Desenfocar más.
 - Elija Filtros > Desenfocar > Desenfocar o Desenfocar más.

Para desenfocar una imagen mediante la opción Desenfoco gaussiano:

- 1 Seleccione la imagen.
- 2 Siga uno de estos procedimientos para abrir el cuadro de diálogo Desenfoco gaussiano:
 - En el Inspector de propiedades, haga clic en el botón Añadir efectos y, a continuación en el menú emergente del mismo nombre, elija Desenfocar > Desenfoco gaussiano.
 - Elija Filtros > Desenfocar > Desenfoco gaussiano.
- 3 Para establecer la intensidad del efecto, arrastre el deslizador Radio de desenfoco. El rango de valores es de 0,1 a 250. Si se incrementa el radio, se produce un efecto de desenfoco más pronunciado.
- 4 Haga clic en Aceptar.

Para desenfocar una imagen mediante el Desenfoco de movimiento:

- 1 Seleccione la imagen.
- 2 Siga uno de estos procedimientos para abrir el cuadro de diálogo Desenfoco de movimiento:
 - En el Inspector de propiedades, haga clic en el botón Añadir efectos y, a continuación, en el menú emergente del mismo nombre, elija Desenfocar > Desenfoco de movimiento.
 - Elija Filtros > Desenfocar > Desenfoco de movimiento.
- 3 Arrastre el deslizador Ángulo para definir la dirección del efecto de movimiento.
- 4 Arrastre el deslizador Distancia para definir la intensidad del efecto de movimiento. El rango de valores es de 0 a 100. Cuanto mayor es la distancia, más intenso es el efecto.
- 5 Haga clic en Aceptar.

Para desenfocar una imagen mediante el Desenfoco radial:

- 1 Seleccione la imagen.
- 2 Siga uno de estos procedimientos para abrir el cuadro de diálogo Desenfoco radial:
 - En el Inspector de propiedades, haga clic en el botón Añadir efectos y, a continuación, en el menú emergente del mismo nombre, elija Desenfocar > Desenfoco radial.
 - Elija Filtros > Desenfocar > Desenfoco radial.
- 3 Arrastre el control deslizante Cantidad para definir la intensidad del efecto de movimiento. El rango de valores es de 0 a 100. Cuanto mayor es la distancia, más intenso es el efecto.
- 4 Arrastre el control deslizante Calidad para definir la intensidad del efecto de movimiento. El rango de valores es de 1 a 100. Cuanto mayor es la calidad, menos repeticiones de la imagen original se producen con el efecto de desenfoco.
- 5 Haga clic en Aceptar.

Para desenfocar una imagen mediante el Desenfoco de zoom:

- 1 Seleccione la imagen.
- 2 Siga uno de estos procedimientos para abrir el cuadro de diálogo Desenfoco de zoom:
 - En el Inspector de propiedades, haga clic en el botón Añadir efectos y, a continuación, en el menú emergente del mismo nombre, elija Desenfocar > Desenfoco de zoom.
 - Elija Filtros > Desenfocar > Desenfoco de zoom.
- 3 Arrastre el control deslizante Cantidad para definir la intensidad del efecto de movimiento. El rango de valores es de 0 a 100. Cuanto mayor es la distancia, más intenso es el efecto.
- 4 Arrastre el control deslizante Calidad para definir la intensidad del efecto de movimiento. El rango de valores es de 1 a 100. Cuanto mayor es la calidad, menos repeticiones de la imagen original se producen con el efecto de desenfoco.
- 5 Haga clic en Aceptar.

Utilización del efecto Buscar bordes para crear la apariencia de un esbozo

El efecto Buscar bordes altera los mapas de bits para que parezcan dibujos lineales al identificar las transiciones de color de las imágenes y cambiarlas por líneas.



Original; después de aplicar Buscar bordes

Para aplicar el efecto Buscar bordes a un área seleccionada, siga uno de estos procedimientos:

- En el Inspector de propiedades, haga clic en el botón Añadir efectos y, a continuación, en el menú emergente del mismo nombre, elija Otro > Buscar bordes.
- Elija Filtros > Otro > Buscar bordes.

Nota: aplicar un filtro desde el menú Filtros es una operación definitiva que sólo se puede corregir si Edición > Deshacer está disponible como opción. Para mantener la posibilidad de ajustar, desactivar o eliminar este filtro, aplíquelo como un efecto automático como se describe en la primera viñeta de este paso. Para más información, consulte [“Utilización de efectos automáticos” en la página 127](#).

Conversión de una imagen en una transparencia

El efecto Convertir en alfa puede utilizarse para convertir un objeto o texto en una transparencia en función de la transparencia de la imagen.

Para aplicar el efecto Convertir en alfa a un área seleccionada, siga uno de estos procedimientos:

- En el Inspector de propiedades, haga clic en el botón Añadir y, a continuación, en el menú emergente del mismo nombre, elija Otro > Convertir en alfa.
- Elija Filtros > Otro > Convertir en alfa.

Nota: aplicar un filtro desde el menú Filtros es una operación definitiva que sólo se puede corregir si Edición > Deshacer está disponible como opción. Para mantener la posibilidad de ajustar, desactivar o eliminar este filtro, aplíquelo como un efecto automático como se describe en la primera viñeta de este paso. Para más información, consulte [“Utilización de efectos automáticos” en la página 127](#).

Utilización de la función Perfilar para perfilar una imagen

La función Perfilar se emplea para corregir imágenes desenfocadas. En Fireworks hay tres opciones de perfilado:

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

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

Desperfilar máscara perfila la imagen al ajustar el contraste de los bordes de los píxeles. Esta opción es la que ofrece el mayor control, por lo que suele ser la mejor opción para perfilar imágenes.



Original; después del perfilado

Para perfilar una imagen con una opción de perfilado:

- 1 Seleccione la imagen.
- 2 Siga uno de estos procedimientos para elegir una opción de perfilado:
 - En el Inspector de propiedades, haga clic en el botón Añadir efectos y, a continuación, en el menú emergente del mismo nombre elija Perfilar > Perfilar o Perfilar más.
 - Elija Filtros > Perfilar > Perfilar o Perfilar más.

Nota: aplicar un filtro desde el menú Filtros es una operación definitiva que sólo se puede corregir si Edición > Deshacer está disponible como opción. Para mantener la posibilidad de ajustar, desactivar o eliminar este filtro, aplíquelo como un efecto automático como se describe en la primera viñeta de este paso. Para más información, consulte [“Utilización de efectos automáticos” en la página 127](#).

Para perfilar una imagen mediante la función Desperfilado máscara:

- 1 Seleccione la imagen.
- 2 Siga uno de estos procedimientos para abrir el cuadro de diálogo Desperfilado máscara:
 - En el Inspector de propiedades, haga clic en el botón Añadir y, a continuación, en el menú emergente del mismo nombre, elija Perfilar > Desperfilado máscara.
 - Elija Filtros > Perfilar > Desperfilado máscara.

Nota: aplicar un filtro desde el menú Filtros es una operación definitiva que solo se puede corregir si Edición > Deshacer está disponible como opción. Para mantener la posibilidad de ajustar, desactivar o eliminar este filtro, aplíquelo como un efecto automático como se describe en la primera viñeta de este paso. Para más información, consulte [“Utilización de efectos automáticos” en la página 127](#).

- 3 Arrastre el control deslizante Cantidad de perfilado para seleccionar la cantidad de este efecto que se va a aplicar, en un porcentaje de 1 a 500.
- 4 Arrastre el deslizador Radio del píxel para seleccionar un radio de 0,1 a 250.
Al incrementar el radio, aumenta el área de gran contraste alrededor de cada borde del píxel.
- 5 Arrastre el deslizador Umbral para seleccionar un umbral de 0 a 255.
Los valores de utilización más frecuentes son los comprendidos entre 2 y 25. Al incrementar el umbral, sólo se perfilan los píxeles de la imagen que presentan más contraste. Al reducir el valor de umbral, también se incluyen los píxeles de menor contraste. Si el valor de umbral es 0, se perfilan todos los píxeles de la imagen.
- 6 Haga clic en Aceptar.

Adición de ruido a una imagen

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

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



Fotografía original; después de añadir ruido

Para añadir ruido a una imagen:

- 1 Seleccione la imagen.
- 2 Siga uno de estos procedimientos para abrir el cuadro de diálogo Añadir ruido:
 - En el Inspector de propiedades, haga clic en el botón Añadir efectos y, a continuación, en el menú emergente del mismo nombre, elija Ruido > Añadir ruido.
 - Elija Filtros > Ruido > Añadir ruido.

Nota: aplicar un filtro desde el menú Filtros es una operación definitiva que sólo se puede corregir si Edición > Deshacer está disponible como opción. Para mantener la posibilidad de ajustar, desactivar o eliminar este filtro, aplíquelo como un efecto automático como se describe en la primera viñeta de este paso. Para más información, consulte ["Utilización de efectos automáticos" en la página 127](#).

- 3 Arrastre el control deslizante Cantidad para definir el nivel de ruido.
El rango de valor es de 1 a 400. Cuanto mayor es el nivel, más píxeles colocados al azar tendrá la imagen.
- 4 Seleccione la casilla de verificación Color para aplicar el ruido. Desactive la casilla para aplicar sólo monocromo.
- 5 Haga clic en Aceptar.

CAPÍTULO 3

Trabajo con objetos vectoriales

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

Macromedia Fireworks MX 2004 tiene muchas herramientas que permiten dibujar y editar objetos vectoriales mediante distintas técnicas. Las herramientas de formas básicas permiten dibujar con rapidez líneas rectas, círculos y elipses, cuadrados y rectángulos, estrellas y polígonos equiláteros de 3 a 360 lados.

Se pueden dibujar trazados de vectores de estilo libre con las herramientas Trazado de vectores y Pluma. La herramienta Pluma permite dibujar formas complejas con curvas suaves y líneas rectas punto a punto.

Fireworks ofrece varios métodos para editar los objetos vectoriales que haya dibujado. Se puede cambiar la forma de un objeto mediante el desplazamiento, la adición o el borrado de puntos. Los tiradores (o selectores) de punto sirven para cambiar la forma de los segmentos de trazados adyacentes. Las herramientas de Estilo libre permiten cambiar la forma de los objetos mediante la edición directa de los trazados. También puede editar formas automáticas utilizando los métodos de edición predefinidos.

Los comandos del menú Modificar proporcionan más opciones para la edición de objetos, como la creación de un objeto mediante la combinación de otros o a partir de la intersección de varios, o la expansión de los trazos de un objeto. También es posible importar gráficos y manipularlos mediante estos comandos.

Dibujo de objetos vectoriales

Fireworks dispone de muchas herramientas para dibujar objetos vectoriales. Con ellas, se pueden dibujar formas básicas, trazados de estilo libre y formas complejas punto a punto. También es posible dibujar formas automáticas, que son grupos de objetos vectoriales con controles especiales para ajustar sus atributos.

Dibujo de líneas, rectángulos y elipses básicas

Es posible utilizar las herramientas Línea, Rectángulo o Elipse para dibujar con rapidez formas básicas. La herramienta Rectángulo dibuja los rectángulos como objetos agrupados. Para desplazar un punto de esquina de un rectángulo, debe desagrupar el rectángulo o utilizar la herramienta Subselección. Para dibujar un rectángulo básico con esquinas biseladas, con chaflán o redondeadas, consulte el siguiente procedimiento. Para dibujar una forma automática de rectángulo con las esquinas redondeadas, consulte [“Ajuste de las formas automáticas de rectángulo redondeado, biselado y con chaflán” en la página 64.](#)

Para dibujar una línea, un rectángulo o una elipse:

- 1 Elija la herramienta Línea, Rectángulo o Elipse.
- 2 Si lo desea, establezca los atributos de trazo y relleno en el Inspector de propiedades. Véase [Capítulo 5, “Aplicación de colores, trazos y rellenos”, en la página 105.](#)
- 3 Arrastre el ratón por el lienzo para dibujar la forma.

En el caso de la herramienta Línea, arrastre con la tecla Mayús pulsada para restringir el dibujo de líneas a incrementos de 45°.

Con la herramienta Rectángulo o Elipse, mantenga pulsada la tecla Mayús mientras arrastra el ratón para que la forma sea un cuadrado o un círculo.

Para dibujar una línea, un rectángulo o una elipse a partir de un punto central concreto:

- Sitúe el cursor en el que será el punto central y mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) mientras arrastra la herramienta de dibujo.

Para restringir una forma y además dibujarla respecto a un punto central:

- Sitúe el cursor en el punto central y mantenga pulsadas las teclas Mayús+Alt (Windows) o Mayús+Opción (Macintosh) mientras arrastra la herramienta de dibujo.

Para ajustar la posición de una forma básica mientras la dibuja:

- Mientras mantiene pulsado el botón del ratón, pulse y mantenga pulsada la barra espaciadora y arrastre el objeto a otro lugar del lienzo. Suelte la barra espaciadora para continuar dibujando el objeto.

Nota: una excepción a esta norma es la herramienta Línea. Si se pulsa la barra espaciadora mientras se utiliza la herramienta Línea, la posición de la línea no cambia en el lienzo.

Para cambiar el tamaño de una línea, un rectángulo o una elipse seleccionadas, realice una de estas acciones:

- Introduzca nuevos valores de ancho (An.) o alto (Al.) en el Inspector de propiedades o en el panel Información.
- Elija la herramienta Escala en la sección Seleccionar del panel Herramientas y arrastre un tirador de transformación de una esquina. Así el tamaño del objeto cambia proporcionalmente.

Nota: el tamaño de un objeto también se puede cambiar proporcionalmente eligiendo Modificar > Transformar > Escala y arrastrando un tirador de transformación de una esquina, o eligiendo Modificar > Transformar > Transformación numérica e introduciendo las nuevas dimensiones. Para más información sobre el cambio de tamaño y el escalado, consulte [“Transformación y distorsión de objetos seleccionados y selecciones” en la página 25.](#)

- En un rectángulo, arrastre un punto de una esquina.

Nota: la modificación de la escala de un objeto vectorial no afecta a la anchura de su trazo.

Dibujo de rectángulos redondeados básicos

Es posible dibujar rectángulos con esquinas redondeadas mediante la herramienta Rectángulo redondeado, así como ajustar la redondez de las esquinas del rectángulo seleccionado mediante la opción Redondez del rectángulo del Inspector de propiedades. La herramienta Rectángulo redondeado dibuja los rectángulos como objetos agrupados. Para desplazar los puntos de un rectángulo por separado, es preciso desagrupar el rectángulo o utilizar la herramienta Subselección.

Para dibujar un rectángulo con esquinas redondeadas:

- 1 Elija la herramienta Rectángulo redondeado, situada en el menú emergente de la herramienta Rectángulo.
- 2 Arrastre el ratón por el lienzo para dibujar el rectángulo.

Sugerencia: para ajustar la redondez de las esquinas conforme va dibujando, puede pulsar cualquiera de las teclas de flecha o las teclas numéricas 1 y 2 las veces necesarias.

Para redondear las esquinas de un rectángulo seleccionado:

- Introduzca un valor entre 0 y 100 en el cuadro Redondez del rectángulo del Inspector de propiedades y pulse Intro, o bien arrastre el deslizador emergente.

Nota: si el Inspector de propiedades se muestra con la mitad de su altura, haga clic en la flecha de la esquina inferior derecha para expandirlo a su altura completa.

Dibujo de polígonos y estrellas básicas

Con la herramienta Polígono se pueden dibujar todo tipo de estrellas o polígonos equiláteros, desde un triángulo hasta un polígono o estrella de 360 caras.

Para dibujar un polígono:

- 1 Elija la herramienta Polígono, que es una de las herramientas de dibujo de formas básicas presentes en la sección Vector del panel Herramientas.
- 2 En el Inspector de propiedades, siga uno de estos procedimientos para especificar el número de lados del polígono:
 - Utilice el deslizador emergente Lados para elegir entre 3 y 25 lados.
 - Introduzca un número entre 3 y 360 en el cuadro de texto Lados.
- 3 Arrastre el ratón para trazar el polígono.

Para restringir la orientación de un polígono a incrementos de 45°, mantenga pulsada la tecla Mayús mientras dibuja. La herramienta Polígono dibuja siempre respecto a un punto central.

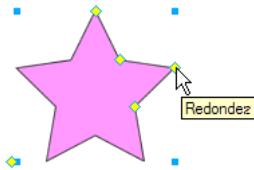
Para dibujar una estrella:

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

Para restringir la orientación de una estrella a incrementos de 45°, mantenga pulsada la tecla Mayús mientras arrastra el ratón. La herramienta Polígono dibuja siempre respecto a un punto central.

Dibujo de formas automáticas

Las formas automáticas son grupos de objetos vectoriales inteligentes que simplifican la creación y edición de elementos visuales comunes. Las herramientas de formas automáticas dibujan grupos de objetos. Al contrario que otros grupos de objetos, las formas automáticas seleccionadas tienen puntos de control con forma de diamante además de los tiradores del grupo de objetos. Cada punto de control se asocia con una propiedad visual concreta de la forma. Al arrastrar un punto de control sólo se altera la propiedad visual asociada. La mayoría de los puntos de control de las formas automáticas tienen mensajes de ayuda emergente que describen la forma en la que afectan a la forma automática. Coloque el puntero sobre un punto de control para ver un mensaje de ayuda emergente que describe la propiedad que maneja ese punto de control.



Las herramientas de formas automáticas crean formas con orientaciones predefinidas. Por ejemplo, la herramienta Flecha dibuja flechas horizontales. Puede transformar las formas automáticas para cambiar su orientación. Para más información, consulte [“Transformación y distorsión de objetos seleccionados y selecciones” en la página 25](#).

Aunque cada herramienta de forma automática del panel Herramientas utiliza el mismo método de dibujo sencillo, los atributos editables de cada forma automática son distintos.

Flecha dibuja grupos de objetos que aparecen como flechas sencillas de cualquier tamaño. Mediante los puntos de control puede ajustar la agudez de la punta, la longitud y anchura de la cola y la longitud de la punta.

Flecha curvada dibuja grupos de objetos que aparecen como flechas curvadas hacia la derecha de cualquier tamaño. Mediante los puntos de control puede ajustar la agudez de la punta, la longitud y anchura de la cola y la longitud de la punta.

Rectángulo biselado dibuja grupos de objetos que aparecen como rectángulos con las esquinas biseladas. Mediante los puntos de control puede editar la cantidad de biselado de todas las esquinas a la vez o cambiar cada esquina independientemente.

Rectángulo con chaflán dibuja grupos de objetos que aparecen como rectángulos con chaflanes, es decir, esquinas redondeadas hacia el interior del rectángulo. Puede editar el radio del chaflán de todas las esquinas a la vez o cambiar este radio en cada esquina individualmente.

Línea de conexión dibuja grupos de objetos que aparecen como líneas conectoras de tres segmentos, como las utilizadas para conectar los elementos de un diagrama de flujo o diagrama organizativo. Mediante los puntos de control puede editar los extremos de la primera y tercera sección de la línea de conexión, así como la ubicación de la segunda sección, que conecta la primera y la última.

Donut dibuja grupos de objetos que aparecen como anillos sólidos. Mediante los puntos de control, puede ajustar el perímetro interior o dividir la forma en trozos.

Forma de L dibuja grupos de objetos que aparecen como formas de esquina dobladas hacia la derecha. Mediante los puntos de control, puede editar la longitud y anchura de las secciones horizontal y vertical, así como la curvatura de la esquina.

Sección dibuja grupos de objetos que aparecen como gráficos de sectores. Mediante los puntos de control puede dividir la forma en trozos.

Polígono inteligente dibuja grupos de objetos que aparecen como polígonos equiláteros de entre 3 y 25 lados. Mediante los puntos de control puede cambiar el tamaño y rotar el polígono, añadir o eliminar segmentos, aumentar o reducir el número de lados o añadir un polígono interior a la forma.

Rectángulo redondeado dibuja grupos de objetos que aparecen como rectángulos con las esquinas redondeadas. Mediante los puntos de control, puede editar la redondez de todas las esquinas o cambiar la redondez de cada una individualmente.

Espiral dibuja grupos de objetos que aparecen como espirales abiertas. Mediante los puntos de control puede editar el número de rotaciones de la espiral y establecer si la espiral estará abierta o cerrada.

De estrella dibuja grupos de objetos que aparecen como estrellas con un número cualquiera de puntas, desde 3 hasta 25. Mediante los puntos de control puede añadir o eliminar puntas y ajustar los ángulos interiores y exteriores de las mismas.

Para dibujar una forma automática utilizando el panel Herramientas:

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

Ajuste de las formas automáticas

Las flechas tienen cinco puntos de control. Existen puntos de control para ajustar la agudez de la punta, la longitud y el grosor de la cola y la longitud de la punta.

Para ajustar la agudez de la punta de flecha:

- Arrastre el punto de control de agudez de la flecha seleccionada.

Para aumentar o reducir la agudeza de la punta de flecha:

- Arrastre el punto control de punta de la flecha seleccionada.

Para alargar o reducir la cola de una flecha:

- Arrastre el punto de control de longitud del cuerpo de la flecha seleccionada.

Para ajustar la anchura de la cola de una flecha:

- Arrastre el punto de control de anchura del cuerpo de la flecha seleccionada.

Ajuste de las formas automáticas de flecha curvada

Las flechas curvadas tienen cinco puntos de control. Hay puntos de control para ajustar la agudez de la punta de la flecha, la longitud de la punta, la longitud y el grosor de la cola y la redondez de la curvatura de la flecha.

Para ajustar la agudez de la punta de una flecha doblada:

- Arrastre el punto de control de la punta de la flecha curvada que desee.

Para aumentar o reducir la agudeza de la punta de una flecha curvada:

- Arrastre el punto de control de la punta de la flecha curvada que desee.

Para alargar o reducir la cola de una flecha curvada:

- Arrastre el punto de control de la longitud del tirador de la flecha curvada que desee.

Para ajustar la anchura de la cola de una flecha curvada:

- Arrastre el punto de control de la anchura del tirador de la flecha curvada que desee.

Para ajustar la redondez de la curva de una flecha curvada:

- Arrastre el punto de control de radio de la esquina de la flecha seleccionada.

Ajuste de las formas automáticas de rectángulo redondeado, biselado y con chaflán

Los rectángulos redondeados, biselados y con chaflán tienen cinco puntos de control. El punto de control de cada esquina ajusta todas las esquinas a la vez. También puede pulsar Alt (Windows) u Opción (Macintosh) y arrastrar el ratón para editar una sola esquina. Los puntos de control restantes cambian el tamaño del rectángulo sin afectar a la redondez de las esquinas.

Nota: para editar el radio de la esquina de los rectángulos dibujados con la herramienta Rectángulo, utilice el valor Redondez del rectángulo del Inspector de propiedades.

Para ajustar las esquinas de una forma automática de rectángulo redondeado, biselado o con chaflán:

- Arrastre un punto de control de esquina de la forma seleccionada.

Para ajustar una sola esquina de una forma automática de rectángulo redondeado, biselado o con chaflán:

- Pulse Alt (Windows) u Opción (Macintosh) y arrastre un punto de control de esquina de la forma seleccionada.

Para cambiar el tamaño de una forma automática de rectángulo redondeado, biselado o con chaflán sin afectar a las esquinas:

- Arrastre el punto de control de cambio de tamaño mediante arrastre.

Para cambiar el tipo de esquinas de un rectángulo:

- Pulse Alt (Windows) u Opción (Macintosh) y haga clic en cualquier punto de control de esquina.

Para cambiar el tipo de una sola esquina:

- Pulse Mayús-Alt (Windows) o Mayús-Opción (Macintosh) y haga clic en cualquier punto de control de esquina.

Ajuste de las formas automáticas de líneas de conexión

Las líneas de conexión tienen cinco puntos de control. Hay puntos de control para colocar los puntos de inicio y finalización, para ajustar la posición de la barra intermedia (la línea que conecta los segmentos inicial y final) y para ajustar la redondez de las esquinas.

Para mover el punto de inicio o finalización de una línea de conexión:

- Arrastre el punto de control al principio o al final de la línea de conexión.

Para cambiar la posición de la barra intermedia de una línea de conexión:

- Arrastre el punto de control de posición horizontal.

Para ajustar todas las esquinas de la línea de conexión seleccionada:

- Arrastre un punto de control de esquina.

Para ajustar una única esquina de la línea de conexión seleccionada:

- Pulse Alt (Windows) u Opción (Macintosh) y arrastre un punto de control de esquina.

Ajuste de las formas automáticas de donut

Las formas automáticas de donut tienen inicialmente tres puntos de control. Hay puntos de control para ajustar el perímetro interior, para anular el perímetro inferior y para dividir la forma en trozos similares a los de un gráfico de sectores. Puede añadir tantas secciones como desee utilizando los puntos de control. Para cada nueva sección, Fireworks añade un punto de control para cambiar el tamaño o dividir la nueva sección.

Para añadir secciones al donut seleccionado:

- Pulse Alt (Windows) u Opción (Macintosh) y arrastre un punto de control de adición/división de sector del perímetro exterior de la forma.

Para eliminar una sección del donut seleccionado:

- Arrastre el punto de control de adición/división del sector del perímetro exterior de la forma para definir la parte de ésta que desea que permanezca en el lienzo.

Para cambiar el tamaño del radio interior del donut seleccionado:

- Arrastre el punto de control de radio interior.

Para establecer el tamaño del radio interior del donut seleccionado en cero:

- Haga clic en el punto de control de restablecimiento del radio.

Ajuste de las formas automáticas de sección

Las formas automáticas de sección tienen inicialmente tres puntos de control. Hay puntos de control para dividir la forma en sectores, ajustar el tamaño de los sectores y restablecer el gráfico de modo que sólo tenga un sector. Puede añadir tantas secciones como desee utilizando los puntos de control. Para cada nueva sección, Fireworks añade un punto de control para cambiar el tamaño o dividir la nueva sección.

Para añadir secciones al gráfico seleccionado:

- Pulse Alt (Windows) u Opción (Macintosh) y, en el perímetro exterior de la forma, arrastre un punto de control de segmentación mediante arrastre.

Para cambiar el tamaño de un sector del gráfico seleccionado:

- En el perímetro exterior de la forma, arrastre un punto de control de segmentación mediante arrastre.

Para restablecer el gráfico de modo que sólo tenga un sector:

- Haga clic en el punto de control de restablecimiento.

Ajuste de las formas automáticas de forma de L

Las formas de L tienen cuatro puntos de control. Hay puntos de control para ajustar la longitud y la anchura de cada sección de la forma de L y para ajustar la redondez de la curva de la forma de L.

Para cambiar la longitud o la anchura de una sección de la forma de L seleccionada:

- Arrastre uno de los dos puntos de control de longitud/anchura.

Para ajustar la redondez de las esquinas de una forma de L seleccionada:

- Arrastre el punto de control de radio de esquina.

Ajuste de las formas automáticas de polígono inteligente

Los polígonos inteligentes aparecen inicialmente como pentágonos con cuatro puntos de control. Hay puntos de control para cambiar el tamaño y rotar, añadir o eliminar segmentos del polígono, aumentar o reducir el número de lados del polígono y añadir un polígono interior a la forma para crear un anillo.

Para cambiar el tamaño del polígono inteligente seleccionado o rotarlo, siga uno de los siguientes procedimientos:

- Arrastre el punto de control de escala/rotación.
- Pulse Alt (Windows) u Opción (Macintosh) y arrastre el punto de control de escala/rotación para rotar solamente.

Para añadir o eliminar secciones de un polígono inteligente seleccionado:

- Arrastre el punto de control de secciones.

Para cambiar el número de lados del polígono inteligente seleccionado:

- Arrastre el punto de control de lados.

Para dividir el polígono inteligente seleccionado en segmentos.

- Pulse Alt (Windows) u Opción (Macintosh) y arrastre el punto de control de lados.

Para cambiar el tamaño del polígono interior de un polígono inteligente siga uno de estos procedimientos:

- Si el polígono tiene un polígono interior, arrastre el punto de control del polígono inteligente.
- Si el polígono no tiene polígono interior, arrastre el punto de control de restablecimiento de polígono interior.

Para restablecer el polígono interior del polígono inteligente seleccionado:

- Haga clic en el punto de control de restablecimiento de polígono interior.

Ajuste de las formas automáticas de espiral

Las espirales tienen dos puntos de control. Estos puntos de control ajustan el número de giros de la espiral y si ésta es abierta o cerrada.

Para ajustar el número de giros de la espiral seleccionada:

- Arrastre el punto de control de espirales.

Para abrir o cerrar la espiral seleccionada:

- Haga clic en el punto de control de apertura/cierre de la espiral.

Ajuste de las formas automáticas de estrella

Inicialmente, las estrellas tienen cinco puntos de control. Hay puntos de control para añadir o eliminar puntas, para ajustar los ángulos interiores y exteriores de las puntas y para ajustar la redondez de las puntas y los valles.

Para cambiar el número de lados de la estrella seleccionada:

- Arrastre el punto de control de puntas.

Para ajustar los valles de la estrella seleccionada:

- Arrastre el punto de control del valle.

Para ajustar las puntas de la estrella seleccionada:

- Arrastre el punto de control de puntas.

Para ajustar la redondez de las puntas y valles de la estrella seleccionada:

- Arrastre un punto de control de redondez.

Uso del panel Activos para añadir una forma automática a un dibujo

El panel Activos contiene una ficha Formas en la que se pueden encontrar más formas automáticas. Estas formas automáticas normalmente son más complejas que las que aparecen en el panel Herramientas. En lugar de dibujar directamente estas formas automáticas en el lienzo, se colocan en el dibujo arrastrándolas desde el panel Activos hasta el lienzo.

Para crear una forma automática utilizando el panel Activos:

- 1 Elija Ventana > Formas automáticas para acceder a la ficha Formas, en el caso de que no sea visible aún.
- 2 Arrastre una vista previa de forma automática del panel Activos al lienzo.
- 3 Si lo desea, edite la forma automática arrastrando cualquiera de sus puntos de control.

Adición de nuevas formas automáticas a Fireworks

Puede añadir nuevas formas automáticas a Fireworks mediante el sitio Web Fireworks Exchange. Algunas de las nuevas formas automáticas aparecerán en la ficha Formas del panel Activos y otras en el menú Herramientas, agrupadas con las demás formas automáticas.

También puede añadir formas nuevas a Fireworks escribiendo personalmente el código en JavaScript de la forma automática. Para más información, consulte *Extending Fireworks*.

Para añadir nuevas formas automáticas a Fireworks:

- 1 Elija Ventana > Formas automáticas para acceder a la ficha Formas, en el caso de que no sea visible aún.
- 2 Elija Obtener más formas automáticas del menú Opciones del panel Formas automáticas. Fireworks se conecta a la Web y se desplaza al sitio Web Fireworks Exchange.
- 3 Siga las instrucciones que aparecen en pantalla para seleccionar nuevas formas automáticas y añadir las a Fireworks.

Dibujo de trazados de estilo libre

Los trazados vectoriales de estilo libre se pueden dibujar con la herramienta Trazado de vectores, casi del mismo modo que se haría con un rotulador o una cera. La herramienta Trazado de vectores está situada en el menú emergente de la herramienta Pluma.

La herramienta Trazado de vectores permite cambiar los atributos de trazo y relleno de los trazados. Véase [Capítulo 5, “Aplicación de colores, trazos y rellenos”, en la página 105](#).

Utilización de la herramienta Trazado de vectores

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

Aunque los trazos pueden parecer pintura o tinta, cada uno tiene los puntos y trazados de un objeto vectorial. Ello implica que se puede cambiar la forma del trazo utilizando cualquiera de las diversas técnicas de edición de vectores. Tras remodelar el trazado, su trazo vuelve a dibujarse automáticamente.



Pintura editada mediante el desplazamiento de puntos vectoriales

También puede modificar los trazos existentes y añadir rellenos a objetos seleccionados que se hayan dibujado con la herramienta Trazado de vectores. Los parámetros de trazo y relleno modificados se mantienen en los usos sucesivos de la herramienta Trazado de vectores dentro del documento actual.

Para dibujar un trazado vectorial de estilo libre:

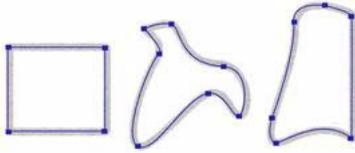


- 1 Elija la herramienta Trazado de vectores, situada en el menú emergente de la herramienta Pluma.
- 2 Si lo desea, establezca los atributos de trazo y relleno en el Inspector de propiedades. Véase [Capítulo 5, “Aplicación de colores, trazos y rellenos”, en la página 105.](#)
- 3 Arrastre el ratón por el lienzo para dibujar. Para restringir el trazado a una línea vertical u horizontal, mantenga pulsada la tecla Mayús mientras arrastra el ratón.
- 4 Suelte el botón del ratón para terminar el trazado. Para cerrar el trazado, suelte el botón del ratón cuando el cursor haya regresado al punto de inicio del trazado.

Dibujo de trazados marcando puntos

Un método de dibujar y editar objetos vectoriales en Fireworks es el de trazar puntos como si se estuviera dibujando un dibujo de ‘une-los-puntos’. Al hacer clic en cada punto con la herramienta Pluma, Fireworks dibuja automáticamente el trazado del objeto vectorial desde el último punto colocado con el ratón.

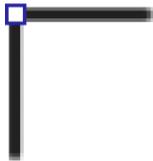
Además de conectar los puntos con segmentos rectos, la herramienta Pluma permite dibujar lo que se conoce como curvas Bezier, que son segmentos curvos calculados matemáticamente. Cada tipo de punto, ya sea punto de esquina o de curva, determina si las curvas adyacentes son líneas rectas o curvas.



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

Dibujo de segmentos de trazado rectos

Para dibujar segmentos de línea recta con la herramienta Pluma basta con hacer clic para colocar los puntos. Con cada clic de la herramienta Pluma se traza un punto de esquina.



Para dibujar un trazado con segmentos de línea recta:



- 1 Elija la herramienta Pluma.
- 2 Si lo desea, elija Edición > Preferencias y active cualquiera de las opciones siguientes en la ficha Edición del cuadro de diálogo Preferencias; a continuación, haga clic en Aceptar:

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

Mostrar puntos sólidos muestra puntos sólidos al dibujar.

Nota: en Mac OS X, elija Fireworks > Preferencias para abrir el cuadro de diálogo Preferencias.

- 3 Haga clic en el lienzo para colocar el primer punto de esquina.
- 4 Desplace el cursor y haga clic para colocar el siguiente punto. Un segmento de línea recta une los dos puntos.
- 5 Continúe trazando puntos. Segmentos rectos unirán el espacio entre ellos.
- 6 Realice una de las siguientes acciones para terminar el trazado, ya sea abierto o cerrado:
 - Haga doble clic en el último punto para terminar el trazado como trazado abierto.
 - Elija otra herramienta para terminarlo como trazado abierto.

Nota: al elegir cualquier herramienta de selección o herramienta vectorial distinta a la herramienta Texto y luego regresar a la herramienta Pluma, Fireworks seguirá dibujando el objeto la próxima vez que haga clic con el ratón.

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

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

Dibujo de segmentos de trazado curvos

Para dibujar segmentos de trazado curvos, basta con hacer clic y arrastrar el ratón conforme se trazan los puntos. Al dibujar, el punto actual muestra tiradores de punto. Todos los puntos de los objetos vectoriales, tanto si se han dibujado con la herramienta Pluma o con cualquier otra herramienta de dibujo de Fireworks, tienen tiradores de punto. Sin embargo, estos tiradores sólo están visibles en los puntos de curva.



Para dibujar un objeto con segmentos curvos:

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



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

Sugerencia: es posible cambiar temporalmente a la herramienta Subselección para modificar la posición de los puntos y la forma de las curvas mientras se dibuja. Para ello, pulse la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) mientras arrastra un punto o un tirador de punto con la herramienta Pluma.

- 5 Realice una de las siguientes acciones para terminar el trazado, ya sea abierto o cerrado:
 - Haga doble clic en el último punto para terminar el trazado como trazado abierto.
 - Elija otra herramienta para terminarlo como trazado abierto. Al elegir determinadas herramientas y volver luego a la herramienta Pluma, Fireworks continuará dibujando el objeto la próxima vez que haga clic con el ratón.
 - Para cerrar un trazado, haga clic en el primer punto que trazó. Los puntos de inicio y finalización de un trazado cerrado son el mismo.

Ajuste de la forma de un segmento de trazado recto

Moviendo los puntos de un segmento de trazado recto, es posible alargarlo, acortarlo o cambiar su posición.

Para modificar un segmento de trazado recto:

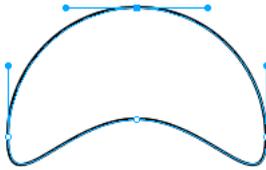
- 1 Seleccione el trazado con la herramienta Puntero o Subselección.
- 2 Haga clic en un punto con la herramienta Subselección para seleccionarlo.
Los puntos de esquina seleccionados aparecen como cuadrados azules sólidos.
- 3 Arrastre el punto o utilice las teclas de flecha para mover el punto a una nueva ubicación.

Ajuste de la forma de un segmento de trazado curvo

Puede cambiar la forma de un objeto vectorial arrastrando sus tiradores de punto con la herramienta Subselección. Dichos tiradores determinan el grado de curvatura entre los puntos fijos. Estas curvas se denominan curvas Bezier.

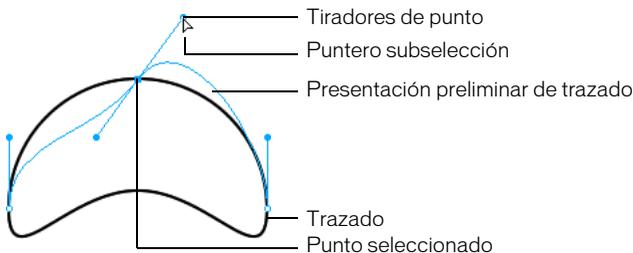
Para editar la curva Bezier de un segmento de trazado:

- 1 Seleccione el trazado con la herramienta Puntero o Subselección.
- 2 Haga clic en un punto de curva con la herramienta Subselección para seleccionarlo.
Un punto de curva seleccionado aparece como un círculo azul sólido. Los tiradores de punto se proyectan a partir del punto.

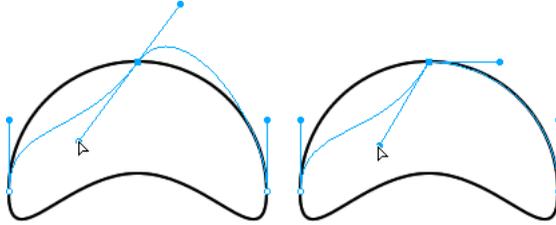


- 3 Arrastre los tiradores a otra posición. Para restringir el movimiento de los tiradores a ángulos de 45°, pulse la tecla Mayús mientras arrastra.

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

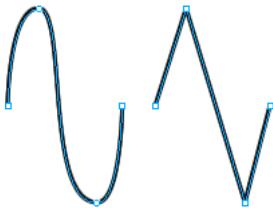


Por ejemplo, si arrastra el tirador de punto de la izquierda hacia abajo, el de la derecha subirá. Mantenga pulsada la tecla Alt y arrastre un tirador para moverlo de forma independiente

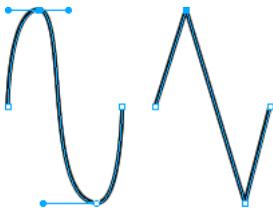


Conversión de segmentos de trazado en rectos o curvos

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

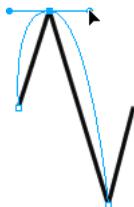


Los segmentos de trazado rectos pueden convertirse en segmentos curvos, y viceversa, si se convierten sus puntos.



Para convertir un punto de esquina en un punto de curva:

- 1 Elija la herramienta Pluma.
- 2 Haga clic en un punto de esquina de un trazado seleccionado y arrástrelo alejándolo de éste. Los tiradores se extenderán curvando los segmentos adyacentes.



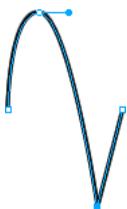
Nota: para editar los tiradores del punto, elija la herramienta Subselección o pulse la tecla Control (Windows) o Comando (Mac) mientras la herramienta Pluma está activa.

Para convertir un punto de curva en otro de esquina:

- 1 Elija la herramienta Pluma.
- 2 Haga clic en un punto de curva de un trazado seleccionado.



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



Selección de puntos

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

Para seleccionar puntos específicos de un trazado seleccionado:



- 1 Elija la herramienta Subselección.
- 2 Siga uno de estos procedimientos:
 - Haga clic en un punto, o mantenga pulsada la tecla Mayús y haga clic en varios puntos uno a uno.



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

Para ver los tiradores de un punto de curva:

- Haga clic en el punto con la herramienta Subselección. Si alguno de los puntos más cercanos al seleccionado es un punto de curva, el tirador más cercano también se muestra.

Desplazamiento de puntos y tiradores de punto

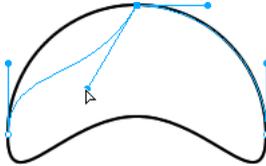
La forma de un objeto se puede cambiar arrastrando sus puntos y tiradores de punto con la herramienta Subselección.

Para mover un punto:

- Arrástrelo con la herramienta Subselección.
Fireworks vuelve a dibujar el trazado para reflejar la nueva posición del punto.

Para cambiar la forma de un segmento de trazado:

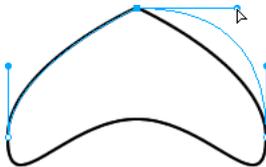
- Arrastre un tirador de punto con la herramienta Subselección. Mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) mientras arrastra un tirador cada vez.



Para ajustar el tirador de un punto de esquina:



- 1 Elija la herramienta Subselección.
- 2 Seleccione un punto de esquina.
- 3 Mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) mientras arrastra el punto para mostrar su tirador y doblar el segmento adyacente.



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

Inclusión y eliminación de puntos en un trazado

Es posible añadir puntos a un trazado y suprimir los ya existentes. La adición de puntos a un trazado concede control sobre un segmento determinado del trazado. Pueden eliminarse puntos de un trazado para cambiar su forma o para simplificar su edición.

Para insertar un punto en un trazado seleccionado:

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

Para eliminar un punto de un segmento de trazado seleccionado, siga uno de estos procedimientos:

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

Continuación de un trazado existente

La herramienta Pluma permite continuar dibujando un trazado abierto existente.

Para continuar dibujando un trazado abierto existente:

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

El puntero de la herramienta Pluma cambia para indicar que se está añadiendo a un trazado.

Fusión de dos trazados abiertos

Es posible conectar dos trazados abiertos para formar uno continuo. Cuando se conectan dos trazados, el resultante toma los atributos de trazo, relleno y efectos del trazado situado más arriba.

Para combinar dos trazados abiertos:

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

Unión automática de trazados abiertos similares

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

Para unir automáticamente dos trazados abiertos:

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

El punto final se ajusta al otro trazado y los dos se convierten en uno solo.

Edición de trazados

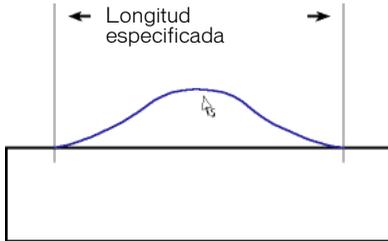
Fireworks ofrece varias maneras de editar los objetos vectoriales. Su forma se puede cambiar moviendo, añadiendo o eliminando puntos; también se pueden mover los tiradores de punto para variar la forma de los segmentos de trazado adyacentes. Las herramientas de Estilo libre permiten cambiar la forma de los objetos mediante la edición directa de los trazados. También se pueden utilizar las operaciones de trazado para crear nuevas formas combinando o alterando trazados existentes.

Edición con herramientas vectoriales

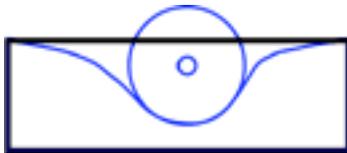
Además de arrastrar puntos y tiradores de punto, Fireworks dispone de diversas herramientas que sirven para editar objetos vectoriales directamente.

Plegado y remodelado de objetos vectoriales

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



La herramienta Estilo libre estira un segmento de trazado



La herramienta Estilo libre empuja un segmento de trazado

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

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

Cuando el puntero está dentro, el trazado se puede ampliar. Cuando no está dentro, se puede reducir. El tamaño del puntero de reducción o ampliación puede cambiarse.

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

Para ampliar un trazado seleccionado:



- 1 Elija la herramienta Estilo libre.
- 2 Sitúe el cursor sobre el trazado seleccionado.
El cursor cambia al cursor de ampliación.
- 3 Arrastre el trazado.



Para reducir un trazado seleccionado:



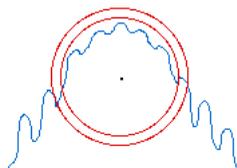
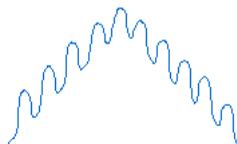
- 1 Elija la herramienta Estilo libre.
El cursor cambia al cursor de ampliación o reducción.
- 2 Separe ligeramente el puntero del trazado.
- 3 Arrastre hacia el trazado para reducirlo. Desplace el cursor para cambiar la forma del trazado seleccionado.

Para cambiar el tamaño del cursor de reducción, siga una de estas indicaciones:

- Mientras mantiene pulsado el botón del ratón, pulse 2 o la tecla de flecha derecha para aumentar la anchura del cursor.
- Mientras mantiene pulsado el botón del ratón, pulse 1 o la tecla de flecha izquierda para reducir la anchura del cursor.
- Para establecer el tamaño del cursor y la longitud del segmento afectado, anule la selección de todos los objetos en el documento e introduzca un valor de 1 a 500 en el cuadro de texto Tamaño del Inspector de propiedades. Este valor indica el tamaño en píxeles del cursor.

Distorsión de trazados

La herramienta Remodelar área permite ampliar el área de todos los trazados seleccionados dentro del círculo exterior del cursor de esta herramienta.



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

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

Para distorsionar los trazados seleccionados:



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

Para cambiar el tamaño del puntero de Remodelar área, siga una de estas instrucciones:

- Mientras mantiene pulsado el botón del ratón, pulse 2 o la tecla de flecha derecha para aumentar la anchura del cursor.
- Mientras mantiene pulsado el botón del ratón, pulse 1 o la tecla de flecha izquierda para reducir la anchura del cursor.
- Para establecer el tamaño del cursor y la longitud del segmento afectado, anule la selección de todos los objetos en el documento e introduzca un valor de 1 a 500 en el cuadro de texto Tamaño del Inspector de propiedades. Este valor indica el tamaño en píxeles del cursor.

Para establecer la fuerza del círculo interior del cursor de Remodelar área:

- Introduzca un valor de 1 a 100 en el cuadro de texto Fuerza del Inspector de propiedades. Este valor indica el porcentaje de fuerza del cursor. A mayor porcentaje, mayor fuerza.

Para volver a dibujar trazados

La herramienta Volver a dibujar trazado permite redibujar o ampliar un segmento de un trazado seleccionado, conservando sus características de trazo, relleno y efectos.

Para volver a dibujar o ampliar un segmento de un trazado seleccionado:



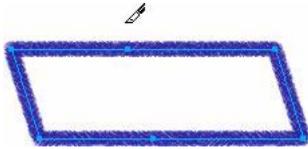
- 1 Elija la herramienta Volver a dibujar trazado, situada en el menú emergente de la herramienta Pluma.
- 2 Sitúe el cursor sobre el trazado.
El cursor cambiará por el de Volver a dibujar trazado.
- 3 Arrastre el ratón para volver a dibujar o extender un segmento de trazado. La porción del trazado que se va a volver a dibujar se resalta en color rojo.
- 4 Suelte el botón del ratón.

Modificación del aspecto de un trazado mediante la variación de la presión y la velocidad

El aspecto de un trazado se puede cambiar mediante las herramientas Depurador de trazados. La utilización de una presión o velocidad diferentes permite cambiar las propiedades de trazo de un trazado. Dichas propiedades incluyen el tamaño del trazo, el ángulo, la cantidad de tinta, la dispersión, el matiz, la luminosidad y la saturación. Es posible especificar cuál de ellas resulta afectada por las herramientas Depurador de trazados mediante la ficha Sensibilidad del cuadro de diálogo Editar trazo. También se puede especificar cuánto afectan la presión y la velocidad a esas propiedades. Para obtener información sobre la definición de opciones en el cuadro de diálogo Editar trazo, consulte [“Utilización de trazos” en la página 114](#).

Corte de trazados en varios objetos distintos

 La herramienta Cuchilla permite dividir un trazado en dos o más trazados.



Para cortar un trazado seleccionado:

1 Elija la herramienta Cuchilla.

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

2 Siga uno de estos procedimientos:

- Arrastre el cursor a través del trazado.
- Haga clic en el trazado.

3 Anule la selección del trazado.

Edición con operaciones de trazado

Puede utilizar las operaciones de trazado del menú Modificar para crear nuevas formas combinando o alterando trazados existentes. En algunas de estas operaciones, el orden de apilamiento de los objetos de trazado seleccionados define la manera en que funciona la operación. Para obtener más información sobre cómo disponer el orden de apilamiento de los objetos seleccionados, consulte [“Apilamiento de objetos” en la página 30](#).

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

Combinación de objetos de trazado

Varios objetos de trazado se pueden combinar en un solo objeto. Es posible combinar los extremos de dos trazados abiertos para crear uno cerrado, o unir varios trazados para crear uno compuesto.

Para crear un trazado continuo a partir de dos abiertos:

- 1 Elija la herramienta Subselección.
- 2 Seleccione dos puntos finales en dos trazados abiertos.
- 3 Elija Modificar > Combinar trazados > Unir.

Para crear un trazado compuesto:

- 1 Seleccione dos o más trazados abiertos o cerrados.
- 2 Elija Modificar > Combinar trazados > Unir.

Para dividir un trazado compuesto:

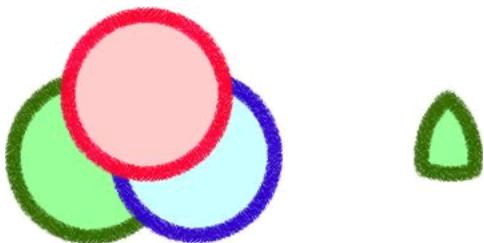
- 1 Seleccione el trazado compuesto.
- 2 Elija Modificar > Combinar trazados > Dividir.

Para combinar trazados cerrados seleccionados como un solo trazado que abarque el área completa de los originales:

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

Creación de un objeto a partir de la intersección de otros objetos

Con el comando **Intersección**, es posible crear un objeto a partir de la intersección de dos o más objetos.

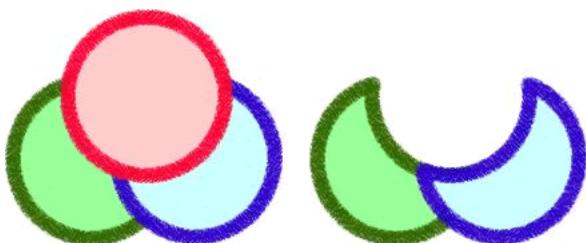


Para crear un trazado cerrado que abarque el área común a todos los trazados cerrados seleccionados:

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

Eliminación de porciones de un objeto de trazado

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

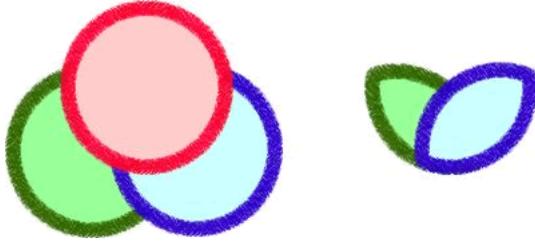


Para eliminar porciones de un objeto de trazado:

- 1 Seleccione el objeto de trazado que define el área que desea eliminar.
- 2 Elija **Modificar > Organizar > Traer al frente**.
- 3 Mantenga pulsada la tecla **Mayús** y añada a la selección el objeto del trazado cuyas partes desea eliminar.
- 4 Elija **Modificar > Combinar trazados > Perforación**.
Los atributos de trazo y de relleno no se modifican.

Recorte de un trazado

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



Para recortar un trazado seleccionado:

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

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

Simplificación de un trazado

Es posible suprimir puntos de un trazado manteniendo su forma general. El comando Simplificar elimina puntos redundantes de un trazado en la cantidad que se especifique.

Simplificar puede ser conveniente, por ejemplo, si una línea recta contiene más de dos puntos (para definir una línea recta bastan dos puntos). O puede suceder que el trazado contenga puntos situados exactamente unos sobre otros. Este comando elimina los puntos que sean innecesarios para reproducir el trazado que se ha dibujado.

Para simplificar un trazado seleccionado:

- 1 Elija Modificar > Modificar el trazado > Simplificar.
Aparece el cuadro de diálogo Simplificar.
- 2 Introduzca una cantidad de simplificación y haga clic en Aceptar.
Cuanto mayor sea la cantidad de simplificación, mayor será el grado en que se permite que Fireworks modifique el trazado para reducir el número de sus puntos.

Expansión de un trazo

Es posible convertir el trazo de un trazado seleccionado en un trazado cerrado. El resultado crea la ilusión de un trazado sin relleno y con un trazo que toma los mismos atributos que el relleno del objeto original.



Nota: la expansión del trazo de un trazado que se interseca consigo mismo puede generar resultados interesantes. Si el trazado original contiene un relleno, las partes en intersección no contendrán un relleno después de expandirse el trazo.

Para expandir el trazo de un objeto seleccionado:

- 1 Elija Modificar > Modificar el trazado > Expandir trazo, para abrir el cuadro de diálogo Expandir trazo.
- 2 Establezca la anchura del trazado cerrado final.
- 3 Especifique un tipo de vértice: en ángulo, redondeado o biselado.
- 4 Si elige el vértice en ángulo, establezca el ángulo mínimo, que es el punto en que un vértice de este tipo se convierte automáticamente en biselado. El ángulo mínimo es la relación entre la longitud del vértice en ángulo y la anchura del trazo.
- 5 Elija una opción de terminación: unida, cuadrada o redonda. Después, pulse Aceptar.

Un trazado cerrado con la forma del original y con sus mismos atributos de trazo y relleno reemplaza al trazado original.

Contracción o expansión de un trazado

Es posible contraer o expandir el trazado de un objeto en una cantidad especificada de píxeles.

Para expandir o contraer un trazado seleccionado:

- 1 Elija Modificar > Modificar el trazado > Cambiar el tamaño, para abrir el cuadro de diálogo Modificar tamaño de trazado.
- 2 Elija una dirección para contraer o expandir el trazado:
Interior contrae el trazado.
Exterior expande el trazado.
- 3 Establezca la anchura entre el trazado original y el que va a contraer o expandir.
- 4 Especifique un tipo de vértice: en ángulo, redondeado o biselado.
- 5 Si elige el vértice en ángulo, establezca el ángulo mínimo, que es el punto en que un vértice de este tipo se convierte automáticamente en biselado. El ángulo mínimo es la relación entre la longitud del vértice en ángulo y la anchura del trazo.
- 6 Haga clic en Aceptar.

Un objeto de trazado más pequeño o más grande con los mismos atributos de trazo y relleno reemplazará al objeto original.

CAPÍTULO 4

Utilización de texto

Macromedia Fireworks MX 2004 cuenta con numerosas funciones de texto que suelen reservarse para las aplicaciones de autoedición más sofisticadas. Es posible crear texto con una gran variedad de fuentes y tamaños, así como ajustar su acercamiento, espaciado, color, interlineado, desplazamiento de línea de base y otras características. La combinación de las funciones de edición de texto de Fireworks con la amplia variedad de trazos, rellenos, efectos y estilos permite que el texto se convierta en un elemento vivo de los diseños gráficos. Además, se puede utilizar el revisor ortográfico de Fireworks para corregir la ortografía del texto.

La posibilidad de editar el texto en cualquier momento, incluso después de aplicar efectos automáticos como sombras o biseles, facilita la modificación del texto. También es posible copiar objetos que incluyan texto y cambiar el texto en cada copia. Para aumentar las posibilidades de diseño, se dispone de texto vertical, texto transformado, texto amoldado a un trazado y texto convertido en trazados o imágenes.

Es posible importar texto sin que pierda sus atributos de formato enriquecido. Además, cuando se importa un documento de Photoshop, el texto que contenga sigue siendo editable. Fireworks se ocupa de las fuentes no instaladas al realizar una importación solicitando al usuario que elija una fuente de sustitución o permitiéndole importar el texto como una imagen estática.

Introducción de texto

Con la herramienta Texto y las opciones del Inspector de propiedades, es posible introducir texto, asignarle formato y modificarlo en los gráficos.



Herramienta texto

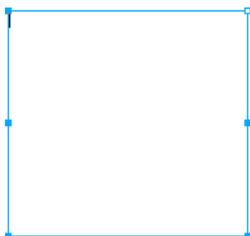
Nota: si el Inspector de propiedades está minimizado, haga clic en la flecha de la esquina inferior derecha para ver todas las propiedades de texto.



Inspector de propiedades cuando está seleccionada la herramienta Texto

Creación de bloques de texto

El texto de los documentos de Fireworks va incluido en un rectángulo con tiradores denominado bloque de texto.



Para introducir texto:

- 1 Elija la herramienta Texto.
El Inspector de propiedades muestra las opciones de la herramienta Texto.
 - 2 Seleccione el color, la fuente, el tamaño, el espaciado y otras características de texto.
 - 3 Siga uno de estos procedimientos:
 - Haga clic en el lugar del documento donde desea que empiece el bloque de texto. Así se crea un bloque de texto de tamaño automático.
 - Arrastre el ratón para dibujar un bloque de texto. Así se crea un bloque de texto de anchura fija.
- Para obtener más información sobre los distintos tipos de bloques de texto, consulte [“Utilización de bloques de texto de tamaño automático y de anchura fija” en la página 87](#).
- 4 Escriba el texto. Para introducir un cambio de párrafo, pulse Intro.
 - 5 Si lo desea, seleccione texto en el bloque de texto después de escribirlo y cambie su formato.
 - 6 Cuando termine de introducir texto, siga uno de estos procedimientos:
 - Haga clic fuera del bloque de texto.
 - Elija otra herramienta en el panel Herramientas.
 - Pulse Esc.

Desplazamiento de bloques de texto

Es posible seleccionar un bloque de texto y moverlo a cualquier lugar del documento, de manera idéntica a los demás objetos. Los bloques de texto también se pueden mover al arrastrar el ratón para crearlos.

Para desplazar un bloque de texto:

- Arrástrelo a la nueva ubicación.

Para mover un bloque de texto al arrastrar el ratón para crearlo:

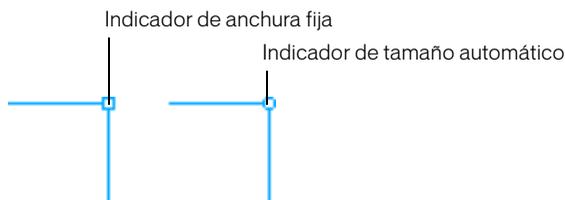
- 1 Mantenga pulsado el botón del ratón, pulse y mantenga pulsada la barra espaciadora, y arrastre el bloque de texto hasta otro punto del lienzo.
- 2 Suelte la barra espaciadora para continuar dibujando el bloque de texto.

Utilización de bloques de texto de tamaño automático y de anchura fija

Los bloques de texto de Fireworks pueden tener un tamaño automático o una anchura fija. Un bloque de texto de tamaño automático se expande en horizontal a medida que se escribe. Si se borra texto, el bloque de texto de tamaño automático se reduce para adaptarse al texto restante. Cuando se hace clic en el lienzo con la herramienta Texto y se comienza a escribir, de forma predeterminada se crean bloques de texto de tamaño automático.

Los bloques de texto de anchura fija permiten controlar la anchura del flujo de texto. Los bloques de este tipo se crean de forma predeterminada al arrastrar el ratón para dibujar un bloque de texto con la herramienta Texto.

Cuando el puntero de texto está activo dentro de un bloque de texto, la esquina superior derecha de éste muestra un círculo hueco o un cuadrado hueco. El círculo indica un bloque de texto de tamaño automático mientras que el cuadrado indica un bloque de texto de anchura fija. Haga doble clic en la esquina para cambiar de un tipo de bloque de texto a otro.



Un bloque de texto de anchura fija y uno de tamaño automático

Para asignar anchura fija o tamaño automático a un bloque de texto:

- 1 Haga doble clic dentro del bloque de texto.
- 2 Haga doble clic en el círculo o cuadrado de la esquina superior derecha del bloque de texto. El bloque de texto cambia al otro tipo.

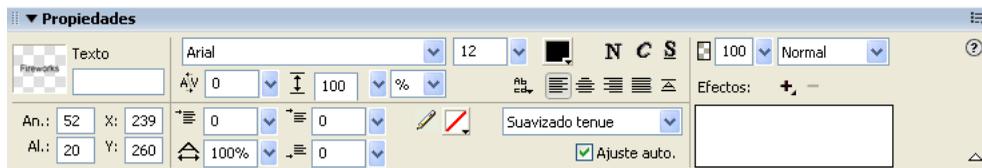
Para cambiar un bloque de texto seleccionado a anchura fija cambiando su tamaño:

- Arrastre un tirador de cambio de tamaño.
Esta operación transforma automáticamente el bloque de texto de tamaño automático a anchura fija.

Edición de texto

Dentro de un bloque de texto se pueden cambiar todos los aspectos, como el tamaño, la fuente, el espaciado, el interlineado y el desplazamiento de la línea de base. Al editar texto, Fireworks también actualiza sus atributos de trazo, relleno y efecto.

Los atributos de un bloque de texto pueden cambiarse con el Inspector de propiedades. Si el Inspector de propiedades está minimizado, haga clic en la flecha de la esquina inferior derecha para ver todas las propiedades de texto.



Inspector de propiedades al seleccionar un bloque de texto

También se puede utilizar el Editor de texto y los comandos del menú Texto para editar texto, pero el Inspector de propiedades ofrece la forma más rápida de cambiar sus atributos y aporta un control de edición más detallado que las otras dos posibilidades. Para más información sobre el editor de texto, consulte [“Utilización del editor de texto” en la página 103](#).

Nota: Por lo que respecta al comando Deshacer, los cambios realizados durante una sesión de edición de texto constituyen una sola operación. Si se elige Edición > Deshacer mientras se edita texto, se cancelarán todas las ediciones de texto realizadas desde que se hizo doble clic en el bloque de texto para modificar su contenido.

Para editar texto:

1 Seleccione el texto que desea modificar:

- Haga clic en un bloque de texto con la herramienta Puntero o Subselección para seleccionar todo el bloque. Para seleccionar varios bloques al mismo tiempo, mantenga pulsada la tecla Mayús mientras selecciona cada uno de los bloques.
- Haga doble clic en un bloque de texto con la herramienta Puntero o Subselección y resalte una serie de caracteres.
- Haga clic dentro de un bloque de texto con la herramienta Texto y resalte una serie de caracteres.

2 Realice las modificaciones.

Para obtener más información sobre el cambio de los atributos del texto, consulte [“Elección de una fuente, tamaño y estilo de texto” en la página 89](#), [“Aplicación de color al texto” en la página 89](#), [“Definición del ajuste entre caracteres” en la página 91](#), [“Definición del interlineado” en la página 92](#), [“Definición de la orientación del texto” en la página 92](#), [“Definición de la alineación del texto” en la página 93](#) y [“Sangrado del texto” en la página 94](#).

3 Siga uno de estos procedimientos para aplicar los cambios:

- Haga clic fuera del bloque de texto.
- Elija otra herramienta en el panel Herramientas.
- Pulse Esc.

Elección de una fuente, tamaño y estilo de texto

La modificación de los atributos de fuente, tamaño y estilo del texto dentro de un bloque de texto se realiza en el Inspector de propiedades.

Para cambiar la fuente, el tamaño y el estilo de texto seleccionado con el Inspector de propiedades:

- 1 Para cambiar la fuente, elija una distinta en el menú emergente Fuente.



- 2 Para cambiar el tamaño de fuente, arrastre el deslizador emergente Tamaño o introduzca un valor en el cuadro de texto. El tamaño de la fuente se mide en puntos.
- 3 Para aplicar un estilo de negrita, cursiva o subrayado, haga clic en el botón del estilo correspondiente.

Aplicación de color al texto

El color del texto se controla mediante el cuadro Color de relleno. De forma predeterminada, el texto es negro y no tiene trazo. Es posible cambiar el color de todo el texto de un bloque seleccionado o sólo del texto resaltado dentro de un bloque. La herramienta Texto mantiene el color de texto actual de un bloque a otro.

La herramienta Texto mantiene el color de texto actual con independencia del color de relleno de otras herramientas. Cuando se utiliza otra herramienta después de la de Texto, los parámetros de relleno y trazo vuelven a los que había activos antes de que se utilizara la herramienta Texto. De igual forma, cuando se vuelve a la herramienta Texto, el color de relleno vuelve al color de texto más reciente y el trazo se define como Ninguno. Fireworks mantiene el color actual de la herramienta Texto aunque cambie de documento o cierre y vuelva a abrir la aplicación.

Es posible añadir un trazo y efectos automáticos a todo el texto de un bloque seleccionado, pero no al texto resaltado dentro de un bloque. Fireworks actualiza las características del trazo y los efectos automáticos aplicados a un bloque de texto cuando se edita el texto del bloque, pero la herramienta Texto no mantiene ninguno de los dos si se crea un bloque de texto nuevo. Para más información, consulte [“Aplicación de trazos, rellenos y efectos al texto” en la página 96.](#)

Aplicación de color a todo el texto de los bloques de texto seleccionados

Es posible aplicar color a todo el texto de los bloques de texto seleccionados mediante el Inspector de propiedades, cualquier cuadro Color de relleno o la herramienta Cuentagotas. También se puede utilizar cualquiera de los métodos siguientes para definir el color del texto de la herramienta Texto.

Para definir el color de todo el texto de un bloque seleccionado, siga uno de estos procedimientos:

- Haga clic en el cuadro Color de relleno del Inspector de propiedades y elija un color en la ventana emergente, o elija un color de muestra en cualquier lugar de la pantalla utilizando el puntero de cuentagotas mientras una de las ventanas emergentes de color está abierta.



Cuadro Color de relleno del Inspector de propiedades.

- Haga clic en el cuadro Color de relleno del panel Herramientas y elija un color en la ventana emergente, o elija un color de muestra en cualquier lugar de la pantalla utilizando el puntero de cuentagotas mientras está abierta la ventana emergente del cuadro Color de relleno.
- Haga clic en el icono situado junto al cuadro Color de relleno del panel Herramientas, elija la herramienta Cuentagotas y haga clic en un color de muestra en cualquier lugar de cualquier documento abierto.

El color del cuadro Color de relleno del panel Herramientas cambia para reflejar el color de muestra elegido con el puntero de cuentagotas o con la herramienta Cuentagotas; también cambia el color del texto seleccionado.

Aplicación de color a texto resaltado dentro de un bloque de texto

Es posible cambiar el color del texto resaltado dentro de un bloque de texto mediante el Inspector de propiedades o cualquier cuadro Color de relleno. La herramienta Cuentagotas no se puede utilizar para modificar el color del texto resaltado.

Nota: si se intenta aplicar un trazo o efecto automático a un texto resaltado dentro de un bloque, se seleccionará automáticamente todo el bloque de texto.

Para aplicar color sólo al texto resaltado dentro de un bloque, siga uno de estos procedimientos:

- Haga clic en el cuadro Color de relleno del Inspector de propiedades y elija un color en la ventana emergente, o elija un color de muestra en cualquier lugar de la pantalla utilizando el puntero de cuentagotas mientras está abierta la ventana emergente del cuadro Color de relleno.
- Haga clic en el cuadro Color de relleno del panel Herramientas y elija un color en la ventana emergente, o elija un color de muestra en cualquier lugar de la pantalla utilizando el puntero de cuentagotas mientras está abierta la ventana emergente del cuadro Color de relleno.

Definición del ajuste entre caracteres

El ajuste entre caracteres aumenta o reduce la separación entre determinados pares de letras con el fin de mejorar su presentación. Muchas fuentes incluyen información que reduce automáticamente la separación entre determinados pares de letras, como “TA” o “Va”. El ajuste automático entre caracteres de Fireworks utiliza dicha información cuando presenta el texto, pero es posible desactivar esta función en el caso de utilizar tamaños de fuente pequeños o cuando el texto no esté suavizado. El ajuste se mide como un porcentaje.

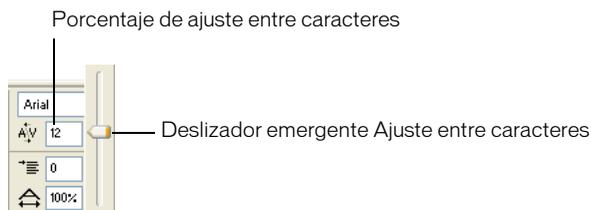
Para definir el ajuste entre caracteres, puede utilizar el Inspector de propiedades o el teclado.

Para desactivar el ajuste automático de caracteres:

- En el Inspector de propiedades, anule la selección de Ajuste automático de caracteres. Si el Inspector de propiedades está minimizado, haga clic en la flecha de la esquina inferior derecha para ver todas las propiedades.

Para establecer el ajuste entre caracteres:

- 1 Siga uno de estos procedimientos para seleccionar el texto cuyo espacio entre caracteres desea ajustar:
 - Haga clic entre dos caracteres con la herramienta Texto.
 - Utilice la herramienta Texto para resaltar los caracteres que desee modificar.
 - Utilice la herramienta Puntero para seleccionar un bloque de texto entero. Pulse la tecla Mayús y haga clic para seleccionar varios bloques de texto.
- 2 Siga uno de estos procedimientos:
 - En el Inspector de propiedades, arrastre el deslizador emergente Ajuste entre caracteres o introduzca un porcentaje en el cuadro de texto.



Cero representa el ajuste normal. Los valores positivos alejan las letras entre sí. Los valores negativos acercan las letras.

- Mantenga pulsada la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) mientras pulsa las teclas de flecha izquierda o derecha.

La tecla de flecha izquierda aumenta el espacio entre las letras en un 1%, y la de flecha derecha lo reduce en un 1%.

Sugerencia: mantenga pulsadas las teclas Mayús y Control (Windows) o Mayús y Comando (Macintosh) mientras pulsa las teclas de flecha izquierda o derecha para modificar el ajuste en incrementos del 10%.

Definición del interlineado

El interlineado determina la distancia entre las líneas adyacentes de un párrafo. El interlineado se puede medir en píxeles o como porcentaje de la distancia, en puntos, que separa dos líneas de base consecutivas.

Para definir el interlineado, puede utilizar el Inspector de propiedades o el teclado.



Opciones de interlineado en el Inspector de propiedades

Para definir el interlineado del texto seleccionado en el Inspector de propiedades:

- 1 En el Inspector de propiedades, arrastre el deslizador emergente Interlineado o introduzca un valor en el cuadro de texto. El valor predeterminado es 100%.
- 2 Para cambiar el tipo de unidad de interlineado, elija % o px (píxeles) en el menú emergente Unidades de interlineado.

Para definir el interlineado del texto seleccionado mediante el teclado:

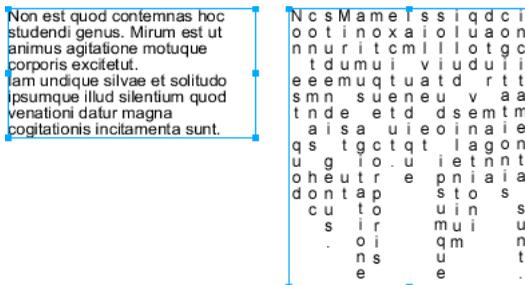
- Mantenga pulsada la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) mientras pulsa las teclas de flecha arriba o abajo.

La tecla de flecha arriba aumenta el espacio entre las líneas, y la de flecha abajo las acerca.

Sugerencia: mantenga pulsadas las teclas Mayús y Control (Windows) o Mayús y Comando (Macintosh) mientras pulsa las teclas de flecha arriba o abajo para modificar el interlineado en incrementos de 10.

Definición de la orientación del texto

Un bloque de texto puede estar orientado en sentido horizontal o vertical. De forma predeterminada, el texto se orienta en sentido horizontal.



Orientación horizontal y vertical

El texto también puede discurrir de derecha a izquierda o de izquierda a derecha.

malucnuga **lagunculam**

Texto de derecha a izquierda y de izquierda a derecha

En Fireworks, la orientación horizontal o vertical y la dirección del texto se definen en el Inspector de propiedades. Estas configuraciones se aplican sólo a bloques de texto completos.

Para establecer la orientación de un bloque de texto seleccionado:



- 1 Haga clic en el botón Orientación de texto en el Inspector de propiedades.
- 2 Seleccione una opción de orientación en el menú emergente:

Horizontal de izquierda a derecha es el parámetro predeterminado del texto en Fireworks para la mayoría de idiomas. Orienta el texto en sentido horizontal y presenta los caracteres de izquierda a derecha.

Horizontal de derecha a izquierda orienta el texto en sentido horizontal y presenta los caracteres de derecha a izquierda. Es útil para mostrar texto de idiomas en que el texto discurre de derecha a izquierda, como el hebreo o el árabe.

Vertical de izquierda a derecha orienta el texto en vertical. Si se aplica esta opción a líneas de texto separadas por retornos manuales o automáticos, cada línea de texto se muestra en una columna. Las columnas discurren de izquierda a derecha.

Vertical de derecha a izquierda orienta el texto en vertical. Las líneas separadas por retornos se muestran como columnas que discurren de derecha a izquierda. Esta opción es útil para mostrar texto de idiomas, como el japonés, en que el texto discurre de derecha a izquierda en columnas.

Nota: los caracteres de texto vertical siempre discurren de arriba abajo. La elección de una de las opciones de orientación vertical sólo afecta al orden de las columnas de texto, pero no al de los caracteres de texto.

Definición de la alineación del texto

La alineación determina la posición de un párrafo en relación con los bordes de su bloque de texto. La alineación de texto horizontal lo sitúa con relación a los bordes izquierdo y derecho de un bloque de texto. La alineación de texto vertical lo sitúa con respecto a los bordes superior e inferior de un bloque de texto. Para obtener más información sobre el ajuste de la orientación horizontal o vertical del texto, consulte [“Definición de la orientación del texto” en la página 92](#).

Es posible alinear el texto horizontal en el borde izquierdo o derecho del bloque, centrarlo o justificarlo totalmente para que se alinee tanto en el borde izquierdo como en el derecho. De forma predeterminada, el texto horizontal se alinea a la izquierda.

Es posible alinear el texto vertical en el borde superior o inferior, centrarlo dentro del bloque o justificarlo totalmente entre el borde superior y el inferior.

Para lograr un efecto de estiramiento o encajar el texto en un espacio determinado, se puede establecer la alineación de manera que el texto se expanda horizontalmente (en el caso de texto orientado en esa dirección) o verticalmente (en el caso de texto con orientación vertical).

lagunculam

Texto horizontal expandido para rellenar un bloque de texto

Los controles de alineación aparecen en el Inspector de propiedades cuando hay texto resaltado o un bloque de texto está seleccionado.



Opciones de alineación del texto en el Inspector de propiedades

Para establecer la alineación de texto:

- 1 Seleccione el texto.
- 2 Haga clic en un botón de alineación en el Inspector de propiedades.

Sangrado del texto

El Inspector de propiedades permite sangrar la primera línea de un párrafo. La sangría se mide en píxeles.



Opción Sangrado del párrafo en el Inspector de propiedades

Si el Inspector de propiedades está minimizado, haga clic en la flecha de la esquina inferior derecha para ver todas las propiedades.

Para sangrar la primera línea de párrafos seleccionados:

- En el Inspector de propiedades, arrastre el deslizador emergente Sangrado del párrafo o introduzca un valor en el cuadro de texto.

Definición del espaciado entre párrafos

El Inspector de propiedades permite especificar la cantidad de espacio que se desea antes y después de los párrafos. El espaciado de los párrafos se mide en píxeles.



Opciones de espaciado de párrafos en el Inspector de propiedades

Si el Inspector de propiedades está minimizado, haga clic en la flecha de la esquina inferior derecha para ver todas las propiedades.

Para definir el espacio que precede a los párrafos seleccionados:

- En el Inspector de propiedades, arrastre el deslizador emergente Espacio delante de párrafo o introduzca un valor en el cuadro de texto.

Para definir el espacio que sigue a los párrafos seleccionados:

- En el Inspector de propiedades, arrastre el deslizador emergente Espacio después de párrafo o introduzca un valor en el cuadro de texto.

Suavizado de los bordes de texto

Para que se alise el borde del texto, se aplica la técnica de suavizado. De este modo los bordes del texto se funden con el fondo y el texto aparecerá más claro y legible cuando tenga un gran tamaño.



Texto original; después del suavizado

Para definir el suavizado se utiliza el Inspector de propiedades. Si el Inspector de propiedades está minimizado, haga clic en la flecha de la esquina inferior derecha para ver todas las propiedades. El suavizado se aplica a todos los caracteres de un bloque de texto.

Sin suavizado desactiva el suavizado del texto.

Suavizado nítido crea una transición nítida entre los bordes del texto y el fondo.

Suavizado fuerte crea una transición muy abrupta entre los bordes del texto y el fondo, conservando las formas de los caracteres del texto y mejorando las áreas detalladas de los caracteres.

Suavizado tenue crea una transición suave entre los bordes del texto y el fondo.

Suavizado del sistema utiliza el método de suavizado del texto que ofrece Windows XP o Mac OS X.

Suavizado personalizado contiene los siguientes controles avanzados de suavizado:

Sobremuestreo determina la cantidad de detalle utilizada para crear la transición entre los bordes del texto y el fondo.

Nitidez determina la suavidad de la transición entre los bordes del texto y el fondo.

Fuerza determina la intensidad con la que los bordes del texto se mezclan con el fondo.

Para aplicar un borde suavizado al texto seleccionado:

- En el Inspector de propiedades, elija una de las opciones del menú emergente Suavizado:

Nota: cuando en Fireworks se abren archivos vectoriales, como los de FreeHand, el texto aparece suavizado. Este atributo puede cambiarse con el Inspector de propiedades. Para más información, consulte la Ayuda de Fireworks.

Expansión y contracción de la anchura de los caracteres

Es posible expandir o contraer la anchura de los caracteres del texto horizontal mediante la opción Escala horizontal del Inspector de propiedades.

La escala horizontal se mide en valores porcentuales. 100% es el valor predeterminado.



Opción Escala horizontal del Inspector de propiedades

Si el Inspector de propiedades está minimizado, haga clic en la flecha de la esquina inferior derecha para ver todas las propiedades.

Para expandir o contraer caracteres seleccionados:

- En el Inspector de propiedades, arrastre el deslizador emergente Escala horizontal o introduzca un valor en el cuadro de texto. Arrastre el deslizador hasta un valor mayor que 100% para aumentar la anchura o la altura de los caracteres o arrástrelo hasta un valor inferior para reducirlos.

Desplazamiento de la línea de base

El desplazamiento de la línea de base determina la colocación del texto por encima o por debajo de su línea de base natural. Si no existe tal desplazamiento, el texto se sitúa sobre la línea de base. El desplazamiento de la línea de base permite crear caracteres de subíndice y de superíndice.

Non ^{est} quod contemnas hoc studendi genus.

Los controles del desplazamiento de la línea de base se encuentran en el Inspector de propiedades. El desplazamiento se mide en píxeles.



Opción Desplazamiento de la línea de base en el Inspector de propiedades

Para definir el desplazamiento de la línea de base para texto seleccionado:

- En el Inspector de propiedades, arrastre el deslizador emergente Desplazamiento de línea de base o introduzca un valor en el cuadro de texto para indicar la altura a la que debe colocarse el texto en subíndice o superíndice. La introducción de valores positivos crea caracteres en superíndice. La introducción de valores negativos crea caracteres en subíndice.

Aplicación de trazos, rellenos y efectos al texto

Es posible aplicar trazos, rellenos y efectos al texto de un bloque de texto seleccionado, de la misma manera que a cualquier otro objeto. Cualquier estilo del panel Estilos se puede aplicar al texto, aunque no sea un estilo de texto. También se puede crear un nuevo estilo guardando los atributos de texto.

Después de crear texto, sigue siendo editable en Fireworks. Los trazos, rellenos, efectos y estilos se actualizan automáticamente cuando se edita el texto.



Texto al que se ha aplicado trazo, relleno, efecto y estilo

El color sólido de texto se puede aplicar a texto resaltado en un bloque de texto. Sin embargo, los atributos de trazo, los efectos automáticos y los atributos de relleno no sólido se aplican a todo el texto de un bloque seleccionado y no sólo al texto resaltado.

Para más información sobre trazos y rellenos, consulte [Capítulo 5, “Aplicación de colores, trazos y rellenos”](#), en la página 105. Para más información sobre la utilización de estilos, consulte “Utilización de estilos” en la página 165. Para obtener información sobre los efectos automáticos, consulte “Aplicación de efectos automáticos” en la página 128.

La herramienta Texto no mantiene los parámetros del trazo ni de los efectos automáticos cuando se crea otro bloque de texto. No obstante, los atributos de trazo, relleno y efectos automáticos que se aplican al texto pueden guardarse para utilizarlos como estilo en el panel Estilos. Cuando se guardan atributos de texto como un estilo, no se almacena el texto en sí, sino solamente los atributos.

Para guardar atributos de texto como estilo:

- 1 Cree un objeto de texto y aplíquelo los atributos que desee.
- 2 Seleccione el objeto de texto.
- 3 Elija Nuevo estilo en el menú de opciones del panel Estilos.
- 4 Elija las propiedades que desea que formen parte del nuevo estilo y asígnele un nombre.
- 5 Haga clic en Aceptar.

Unión de texto a un trazado

Para liberar al texto de las limitaciones de los bloques rectangulares, es posible dibujar un trazado y amoldarle texto. El texto fluye a lo largo de la forma del trazado y sigue siendo editable.

Un trazado al que se amolda texto pierde temporalmente sus atributos de trazo, relleno y efecto. Los atributos de trazo, relleno y efectos que se apliquen posteriormente afectarán al texto, no al trazado. Si luego se separa el texto del trazado, éste recupera sus atributos de trazo, relleno y efectos.

Nota: la unión de texto que contiene retornos manuales o automáticos a un trazado puede producir resultados imprevistos.

Si el texto amoldado a un trazado abierto excede la longitud de éste, el texto sobrante pasa al principio de una nueva línea y repite la forma del trazado.

*lagunculam sic etiam
pugillares feras.*

Texto unido a un trazado que pasa a otra línea y repite la forma del trazado

Para colocar texto en un trazado:

- 1 Mantenga presionada la tecla Mayús mientras selecciona un bloque de texto y un trazado.
- 2 Elija Texto > Unir al trazado.

Para separar el texto del trazado seleccionado:

- Elija Texto > Separar del trazado.

Edición de trazados y de texto unido a trazados

El texto que se ha amoldado a un trazado sigue siendo editable. Además, es posible modificar la forma del trazado.

Para editar texto amoldado a un trazado, siga uno de estos procedimientos:

- Haga doble clic en el objeto de texto unido a un trazado con la herramienta Puntero o Subselección.
- Elija la herramienta Texto y seleccione el texto que desea editar.

Para cambiar la forma del trazado:

- 1 Elija Texto > Separar del trazado.
- 2 Edite el trazado.
- 3 Vuelva a amoldar el texto al trazado.

Modificación de la orientación y dirección del texto en un trazado

El orden en que se dibuja un trazado determina la dirección del texto que se le amolda. Por ejemplo, si dibuja un trazado de derecha a izquierda, el texto amoldado aparece hacia atrás y boca abajo.



Texto amoldado a un trazado dibujado de derecha a izquierda

Es posible cambiar la orientación o invertir la dirección del texto unido a un trazado. También se puede cambiar el punto inicial del texto en el trazado.

Para cambiar la orientación del texto en un trazado seleccionado:

- Elija Texto > Orientación y seleccione una orientación.



Texto girado alrededor de un trazado



Texto orientado verticalmente en un trazado



Texto inclinado en vertical alrededor de un trazado



Texto inclinado en horizontal alrededor de un trazado

Para invertir la dirección del texto en un trazado seleccionado:

- Elija Texto > Invertir dirección.

Para mover el punto inicial del texto unido a un trazado:

- 1 Seleccione el objeto de texto unido a trazado.
- 2 En el Inspector de propiedades, introduzca un valor en el cuadro de texto Desplazamiento del texto. A continuación pulse Intro.

Nota: si el Inspector de propiedades está minimizado, haga clic en la flecha de la esquina inferior derecha para ver todas las propiedades.

Transformación de texto

Es posible transformar los bloques de texto de la misma manera que otros objetos. El texto se puede escalar, rotar, inclinar y voltear para crear efectos originales.

El texto transformado continúa siendo editable, pero transformaciones drásticas pueden dificultar su legibilidad. Cuando la transformación de un bloque de texto hace que el texto se cambie de tamaño o escala, el tamaño de fuente resultante aparece en el Inspector de propiedades al seleccionar el texto.

Conversión de texto en trazados

Es posible convertir texto en trazados y editar a continuación la forma de las letras como cualquier objeto vectorial. Una vez convertido el texto en trazados, se pueden utilizar todas las herramientas de edición de vectores para editarlos. Para convertir el texto seleccionado en trazados:

Para convertir el texto seleccionado en trazados:

- Seleccione Texto > Convertir en trazados.

El texto convertido en trazados retiene todos sus atributos visuales, aunque sólo puede editarse como trazado. Además, los caracteres convertidos se pueden modificar como grupo o de forma individual.



Para editar individualmente los trazados de los caracteres convertidos, siga uno de estos procedimientos:

- Seleccione el texto convertido con la herramienta Subselección.
- Seleccione el texto convertido y elija Modificar > Desagrupar.

Los trazados individuales de los caracteres convertidos se pueden tratar con las herramientas de edición de vectores. Para más información sobre la edición de trazados, consulte [“Edición de trazados” en la página 76](#).

Es posible crear un trazado compuesto a partir de un objeto de texto que se creó convirtiendo texto en trazados.

Para crear un trazado compuesto a partir de un objeto de texto que se creó convirtiendo texto en trazados:

- 1 Seleccione el grupo de trazados.
- 2 Elija Modificar > Desagrupar.
- 3 Elija Modificar > Combinar trazados > Unir.

Importación de texto

Puede copiar el texto de un documento de origen y pegarlo en el documento actual de Fireworks o puede arrastrarlo desde el documento de origen hasta el actual. También se puede abrir o importar un archivo de texto completo en Fireworks.

Fireworks puede importar los formatos RTF (Rich Text Format) y ASCII (sin formato).

Para abrir o importar un archivo de texto:

- 1 Elija Archivo > Abrir o Archivo > Importar.
- 2 Desplácese a la carpeta que contiene el archivo.
- 3 Elija el archivo y haga clic en Aceptar.

Texto de Photoshop

Es posible abrir o importar un archivo de Photoshop que contenga texto. También puede copiar el texto de un archivo de Photoshop y pegarlo en el documento actual de Fireworks o puede arrastrarlo desde el archivo de Photoshop hasta el documento actual. Para más información, consulte la Ayuda de Fireworks.

archivos RTF

Al importar texto RTF, Fireworks mantiene los siguientes atributos:

- Fuente, tamaño y estilo (negrita, cursiva, subrayado)
- Alineación (izquierda, derecha, centrada, justificada)
- Interlineado
- Desplazamiento de línea de base
- Rango del ajuste entre caracteres
- Escala horizontal
- Color del primer carácter

Los demás datos RTF no se tienen en cuenta.

Fireworks no puede importar texto RTF mediante las operaciones de copiar y pegar o arrastrar y colocar.

texto ASCII

El texto ASCII se puede importar utilizando cualquiera de los métodos de importación. El texto ASCII importado toma la fuente predeterminada actual, con una altura de 12 píxeles, y el color de relleno actual.

Administración de fuentes no disponibles

Si abre un documento en Fireworks que contiene fuentes no instaladas en su sistema, Fireworks le pregunta si desea sustituirlas o mantener su aspecto. Esta opción le resultará útil si comparte archivos con usuarios de otros equipos que pueden tener instaladas fuentes diferentes.

Si elige Mantener aspecto, el texto se sustituye por una imagen de mapa de bits que representa el aspecto del texto en su fuente original. Aun así podrá editar el texto, pero al hacerlo, Fireworks sustituye dicha imagen por una fuente que esté instalada en el sistema. Esto puede ocasionar que cambie el aspecto del texto.

Es posible elegir las fuentes que sustituirán a las no encontradas. Una vez sustituidas, el documento se abre y el texto se puede editar y guardar. Cuando se vuelva a abrir el documento en un sistema que tenga instaladas las fuentes originales, Fireworks lo recordará y las utilizará.

Para seleccionar una fuente de sustitución:

- 1 Abra un documento que contenga fuentes no disponibles.
Se abre el cuadro de diálogo Fuentes que faltan.
- 2 Elija una fuente no encontrada en la lista Cambiar fuente no encontrada.

3 Siga uno de estos procedimientos:

- Elija una fuente de sustitución en la lista 'A'.
- Elija que el texto se muestre en la fuente predeterminada del sistema.
- Deje la fuente no encontrada como está; para ello haga clic en Sin cambios.

4 Haga clic en Aceptar.

La siguiente vez que abra un documento con las mismas fuentes no encontradas, el cuadro de diálogo Fuentes que faltan incluirá las fuentes elegidas.

Revisión ortográfica

El comando Ortografía del menú Texto permite comprobar la ortografía de ciertos bloques de texto o de todo el texto de un documento.

Para revisar la ortografía del texto:

- 1 Seleccione uno o varios bloques de texto. Si no se selecciona ningún bloque de texto, Fireworks revisa la ortografía de todo el documento.
- 2 Elija Texto > Ortografía.
- 3 Si nunca antes ha ejecutado esta función en Fireworks, se abrirá un cuadro de diálogo que le solicitará que elija un diccionario. Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo. Elija un idioma en la lista Diccionario y haga clic en Aceptar.

Si no elige un idioma, Fireworks le solicitará que elija el diccionario de un idioma cada vez que compruebe la ortografía de un documento.

Nota: la opción Macromedia.tlx siempre aparece seleccionada al principio de la lista de diccionarios. Para más información sobre esta opción, consulte "[Personalización de la revisión ortográfica](#)" en la página 103.

- 4 Aparece el cuadro de diálogo Ortografía. Para cada palabra que se encuentre, elija la opción pertinente:

Añadir a personal añade la palabra no reconocida al diccionario personal.

Omitir omite la aparición actual de la palabra no reconocida.

Omitir todas omite todas las apariciones de la palabra no reconocida durante la sesión actual de comprobación de ortografía. La siguiente vez que realice la comprobación, Fireworks identificará la palabra no reconocida de nuevo como no reconocida.

Cambiar sustituye la aparición actual de la palabra no reconocida por el texto que escriba en el cuadro Cambiar a o por la selección de la lista Sugerencias.

Cambiar todo sustituye todas las apariciones de la palabra no reconocida de la misma forma.

Eliminar borra una palabra repetida cuando se encuentran duplicados.

Cuando Fireworks termina de comprobar la ortografía de un documento, se cierra el cuadro de diálogo Ortografía y aparece un mensaje que indica que ha terminado la comprobación de la ortografía.

Personalización de la revisión ortográfica

La forma en que Fireworks comprueba la ortografía de los documentos se puede personalizar mediante el cuadro de diálogo Configuración de ortografía.

En él es posible especificar diccionarios de uno o varios idiomas para que Fireworks los utilice durante la revisión de la ortografía, así como editar las palabras del diccionario personal. También se puede especificar qué elementos debe comprobar Fireworks, incluso las direcciones de Internet y de archivos.

Para personalizar la revisión de la ortografía en Fireworks:

- 1 Siga uno de estos procedimientos:
 - Elija Texto > Configuración de ortografía.
 - Haga clic en el botón Configuración del cuadro de diálogo Ortografía.
- 2 Elija las opciones que desee en el cuadro de diálogo Configuración de ortografía:
 - Elija diccionarios para uno o más idiomas.

Nota: la opción Macromedia.tlx siempre aparece seleccionada al principio de la lista de diccionarios. Es el archivo que contiene el diccionario personalizado del usuario.

- Si desea buscar un diccionario personalizado, haga clic en el icono de carpeta situado junto al cuadro de texto Ruta de acceso al Diccionario personal.
 - Para editar el diccionario personalizado, haga clic en el botón Editar diccionario personal y añada, elimine o modifique palabras en la lista.
 - Elija los tipos de palabras que desea incluir en la revisión ortográfica.
- 3 Haga clic en Aceptar.

Utilización del editor de texto

En Fireworks 4 y las versiones anteriores, el editor de texto se utilizaba para crear y editar texto. Todas las opciones de edición y formato de texto que existían en el Editor de texto se encuentran ahora en el Inspector de propiedades. No obstante, aún se puede acceder al editor de texto a través del menú Texto.

El Editor de texto es útil para trabajar con texto que puede ser difícil de editar en pantalla, como los bloques de texto grandes, el texto amoldado a un trazado o el texto con fuentes y tamaños apenas legibles. Existe la opción de mostrar el texto en la fuente del sistema y en el tamaño predeterminado para facilitar su edición.

Para mostrar el Editor de texto:

- 1 Seleccione un bloque de texto y elija Texto > Editor.
- 2 Modifique y formatee el texto con las opciones disponibles.
- 3 Haga clic en Aceptar para aplicar los cambios y cerrar el Editor de texto.

Para ver el texto en la fuente del sistema:

- En el Editor de texto, anule la selección de Mostrar fuente.

Mostrar fuente

Para ver el texto con el tamaño predeterminado:

- En el Editor de texto, anule la selección de Mostrar tamaño y color.

Mostrar tamaño y color

CAPÍTULO 5

Aplicación de colores, trazos y rellenos

Macromedia Fireworks MX 2004 dispone de una gran diversidad de paneles, herramientas y opciones para organizar, elegir y aplicar colores a las imágenes de mapa de bits y a los objetos vectoriales.

En el panel Muestras, es posible elegir un grupo de muestras preestablecidas como Cubos de color, Tono continuo o Escala de grises, o crear grupos personalizados que incluyan, por ejemplo, los colores preferidos o los aprobados por un cliente. En el Mezclador de colores, se puede escoger un modelo de color, como Hexadecimal, RVA o Escala de grises, y a continuación elegir los colores de trazo y relleno directamente en la barra de colores o introduciendo valores de color específicos.

Por todo el espacio de trabajo de Fireworks, existen cuadros de color que muestran los colores escogidos actualmente para las opciones y características de los objetos. Cuando se hace clic en un cuadro de color, aparece una ventana emergente desde la que se puede escoger un color para ese cuadro. Si se desplaza el puntero fuera de la ventana emergente abierta, se puede hacer clic en cualquier color mostrado en la pantalla para aplicarlo al cuadro de color.

La sección Colores del panel Herramientas contiene controles de color de trazo y relleno junto con otras opciones. La sección Mapa de bits contiene las herramientas Cubo de pintura, Degradado y Cuentagotas, que permiten aplicar color a selecciones de mapa de bits, a áreas de un color similar y a objetos vectoriales. Para más información sobre estas herramientas de mapas de bits, consulte [Capítulo 2, “Utilización de mapas de bits”](#), en la [página 33](#).

Nota: para más información sobre la corrección del color con efectos automáticos y filtros, consulte [“Ajuste del color y el tono de un mapa de bits”](#) en la [página 43](#).

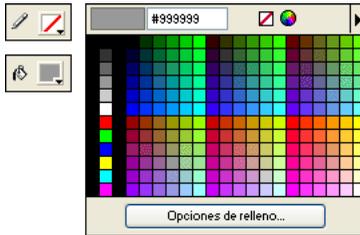
Utilización de la sección Colores del panel Herramientas

La sección Colores del panel Herramientas contiene controles para activar los cuadros Color de trazo y Color de relleno, que a su vez determinan si los colores elegidos afectan a los trazos o a los rellenos de los objetos seleccionados. Además, también presenta controles para restaurar rápidamente los colores predeterminados, para no utilizar colores de trazo ni relleno y para intercambiar los colores del trazo y de relleno.

Para activar el cuadro Color de trazo o Color de relleno:

- Haga clic en el icono situado junto al cuadro Color de trazo o Color de relleno del panel Herramientas. El cuadro de color activo se muestra como un botón pulsado en dicho panel.

Nota: la herramienta Cubo de pintura rellena las selecciones de píxeles y los objetos vectoriales con el color mostrado en el cuadro Color de relleno del panel Herramientas.



Cuadros de color en el panel Herramientas y la ventana emergente de colores

Para restablecer los colores predeterminados:

- Haga clic en el botón Establecer colores predeterminados de trazo/relleno en el panel Herramientas o en el Mezclador de colores.

Para quitar el trazo y el relleno de los objetos seleccionados mediante el botón Sin trazo ni relleno:

- 1 Haga clic en el botón Sin trazo ni relleno en la sección Colores del panel Herramientas. La característica activa cambia a ausencia de trazo o de relleno.
- 2 Para establecer la característica inactiva como Ninguno también, haga clic otra vez en el botón Sin trazo ni relleno.

Nota: para asignar ningún relleno o trazo a los objetos seleccionados, también se puede hacer clic en el botón Transparente de cualquier ventana emergente Color de relleno o Color de trazo, o elegir Ninguno en el menú emergente Opciones de relleno u Opciones del trazo en el Inspector de propiedades.

Para intercambiar los colores de relleno y de trazo:



- Haga clic en el botón Intercambiar colores de trazo/relleno del panel Herramientas o del Mezclador de colores.

Organización de grupos de muestras y modelos de color

El panel Muestras y el Mezclador de colores se combinan para constituir el panel Colores. En el panel Muestras, es posible ver, cambiar, crear y editar grupos de muestras, así como elegir colores de trazo y de relleno. Por otra parte, el Mezclador de colores permite escoger un modelo de color, mezclar colores de trazo y de relleno arrastrando los deslizadores de los valores de color o introduciendo valores de color, y elegir los colores de trazo y de relleno directamente en la barra de colores.

Aplicación de colores mediante el panel Muestras

El panel Muestras presenta todos los colores del grupo de muestras actual. Es posible utilizarlo para aplicar colores de trazo o relleno al texto o los objetos vectoriales seleccionados.

Para aplicar un color al trazo o relleno de un objeto seleccionado mediante el panel Muestras:

- 1 Haga clic en el icono situado junto al cuadro Color de trazo o Color de relleno del panel Herramientas o del Inspector de propiedades para activarlo.
- 2 Si el panel Muestras no está abierto, elija Ventana > Muestras.
- 3 Haga clic en una muestra para aplicar el color al trazo o relleno del objeto seleccionado. El color aparece en el cuadro Color del trazo o Color de relleno que esté activo.

Cambio de grupos de muestras

Es muy fácil cambiar a otro grupo de muestras o crear uno propio. El menú de opciones del panel Muestras contiene los siguientes grupos de muestras: Cubos de color, Tono continuo, Sistema Macintosh, Sistema Windows y Escala de grises. Es posible importar muestras personalizadas de archivos de paleta de colores guardados como archivos ACT o GIF.

Para elegir un grupo de muestras:

- Elija un grupo de muestras en el menú de opciones del panel Muestras.

Nota: la opción Cubos de color vuelve al grupo predeterminado de muestras.

Para elegir un grupo de muestras personalizado:

- 1 Elija Reemplazar muestras en el menú de opciones del panel Muestras.
- 2 Desplácese a la carpeta apropiada y elija un archivo de muestras.
- 3 Haga clic en Abrir.

Las muestras de color del archivo elegido sustituyen a las anteriores.

Nota: para obtener información sobre la creación de grupos de muestras personalizadas, consulte [“Personalización del panel Muestras” en la página 108](#) y [“Almacenamiento de paletas” en la página 257](#).

Para añadir muestras de una paleta de colores externa a las muestras actuales:

- 1 Elija Añadir muestras en el menú de opciones del panel Muestras.
- 2 Desplácese a la carpeta apropiada y elija un archivo de paleta de colores.

Nota: Fireworks puede importar muestras de las paletas exportadas como archivos ACT o GIF.

- 3 Haga clic en Aceptar.

Fireworks añade las muestras nuevas a continuación de las otras.

Personalización del panel Muestras

Mediante el panel Muestras, es posible añadir, suprimir, reemplazar y clasificar muestras de color o grupos completos de muestras.

Nota: las operaciones de adición o eliminación de muestras no se anulan con Edición > Deshacer.



Panel muestras

Para añadir un color al panel Muestras:

- 1 Elija la herramienta Cuentagotas en el panel Herramientas.
- 2 En el menú emergente Muestra del Inspector de propiedades, elija el número de píxeles que desea para el tamaño del muestreo: 1 píxel, Media 3x3 o Media 5x5.
- 3 Haga clic dentro de cualquier ventana de documento de Fireworks para elegir un color.
- 4 Desplace la punta del puntero Cuentagotas al espacio libre que hay después de la última muestra en el panel Muestras.

El puntero adopta la forma de cubo de pintura.

- 5 Haga clic para añadir la muestra.

Sugerencia: cuando se selecciona Ajustar a Web Safe en el menú de opciones de la ventana emergente de colores, cualquier color no seguro para la Web que se elija con el puntero de cuentagotas se cambia al color seguro más parecido.

Para reemplazar una muestra por otro color:

- 1 Elija la herramienta Cuentagotas en el panel Herramientas.
- 2 En el menú emergente Muestra del Inspector de propiedades, elija el número de píxeles que desea para el tamaño del muestreo: 1 píxel, Media 3x3 o Media 5x5.
- 3 Haga clic dentro de cualquier ventana de documento de Fireworks para elegir un color.
- 4 Mantenga presionada Mayús y coloque el puntero sobre una muestra del panel Muestras.

El puntero adopta la forma de cubo de pintura.

- 5 Haga clic en la muestra para reemplazarla por el nuevo color.

Para eliminar una muestra del panel Muestras:

- 1 Mantenga pulsada la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) mientras sitúa el puntero sobre una muestra.

El puntero adopta la forma de tijeras.

- 2 Haga clic en una muestra para borrarla del panel Muestras.

Para guardar la selección de colores producto del muestreo:

- 1 Añada colores seleccionados al panel Muestras.
- 2 Elija Guardar muestras en el menú de opciones del panel Muestras.
Se abre el cuadro de diálogo de exportación de muestras.
- 3 Elija un nombre de archivo y un directorio y haga clic en Guardar.

Borrado y ordenación de las muestras

Mediante el menú de opciones del panel Muestras, es posible borrar y ordenar las muestras.

Para borrar u ordenar las muestras:

- Elija uno de los comandos siguientes en el menú de opciones del panel Muestras:
Borrar muestras vacía todo el panel Muestras.
Ordenar por colores ordena las muestras por el valor de los colores.

Creación de colores con el Mezclador de colores

En el Mezclador de colores, es posible crear colores arrastrando deslizadores o introduciendo valores para los componentes de un modelo de color, como RVA, Hexadecimal o CMA. El color que se cree se aplica al cuadro activo Color de trazo o Color de relleno. El Mezclador de colores también dispone de una barra de colores que muestra la gama de colores del modelo actual. Es posible hacer clic en cualquier lugar de dicha barra para aplicar un color. También se puede hacer clic en el selector de colores del sistema para elegir un color del sistema Windows o Macintosh.

Sugerencia: aunque CMA es uno de los modelos de color disponibles, los gráficos exportados directamente desde Fireworks no son idóneos para imprimir. Para aprovechar los gráficos exportados desde Fireworks para su impresión, puede importarlos en FreeHand MX, que realiza una conversión automática a CMAN de las imágenes RVA cuando las envía a separaciones de color digitales. Para más información, consulte la documentación de FreeHand.

Mezcla de colores

El Mezclador de colores permite ver los valores del color activo y editarlos para crear otros nuevos.



De forma predeterminada, el Mezclador de colores identifica los colores RVA como valores hexadecimales correspondientes a los componentes rojo (R), verde (V) y azul (A). Los valores RVA hexadecimales se calculan a partir de la serie comprendida entre 00 y FF.

Modalidad de color	Modalidad de expresión del color
RVA	Valores de rojo, verde y azul, donde cada componente puede tener un valor entre 0 y 255. 0-0-0 corresponde al negro y 255-255-255 al blanco.
Hexadecimal	Valores RVA de rojo, verde y azul, donde cada componente puede tener un valor hexadecimal comprendido entre 00 y FF. 00-00-00 corresponde al negro y FF-FF-FF al blanco.
MSB	Valores de matiz, saturación y brillo, donde Matiz tiene un valor comprendido entre 0 y 360 grados, y Saturación y Brillo, un porcentaje entre 0 y 100.
CMA	Valores de cian, magenta y amarillo, donde cada componente puede tener un valor entre 0 y 255. 0-0-0 corresponde al blanco y 255-255-255 al negro.
Escala de grises	Un porcentaje del color negro. El componente Negro (N) tiene un valor comprendido entre el 0 y el 100%, donde 0 representa el color blanco, 100 el color negro y los valores intermedios los tonos grises.

Es posible elegir diferentes modelos de color en el menú de opciones del Mezclador de colores. El valor de cada componente del color actual cambia en cada modelo de color.

Para ver el Mezclador de colores:

- Elija Ventana > Mezclador de colores.

Para aplicar un color de la barra a un objeto vectorial seleccionado:

- 1 Haga clic en el icono situado junto al cuadro Color de trazo o Color de relleno en el Mezclador de colores.
- 2 Sitúe el cursor sobre la barra de colores.
El puntero adopta la forma de cuentagotas.
- 3 Haga clic para seleccionar un color.
El color se aplica al objeto seleccionado y se convierte en el color activo de trazo o de relleno.

Para elegir un color en el Mezclador de colores:

- 1 Anule la selección de todos los objetos antes de mezclar un color, para impedir la modificación accidental de objetos al mezclar los colores.
- 2 Haga clic en el cuadro Color de trazo o Color de relleno para seleccionarlo como destino del nuevo color.
- 3 Elija un modelo de color en el menú de opciones del Mezclador de colores.
- 4 Realice una de las acciones siguientes para especificar los valores de los componentes del color:
 - Escriba valores en los cuadros de texto de los componentes de color.
 - Utilice los deslizadores emergentes.
 - Seleccione un color en la barra de colores.

Es posible añadir este color al panel Muestras para volver a utilizarlo. Para más información, consulte [“Personalización del panel Muestras” en la página 108](#).

Para alternar entre los modelos de color mostrados en la barra de colores:

- Con la tecla Mayús presionada, haga clic en la barra de colores situada en la base del Mezclador de colores.

Nota: las opciones del Mezclador de colores no cambian.

Creación de colores con el selector de colores del sistema

Es posible crear colores utilizando los cuadros de diálogo del sistema de Windows o Macintosh, en lugar de usar el Mezclador de colores y el panel Muestras.

Para elegir un color en el selector del sistema:

- 1 Haga clic en cualquier cuadro de color.
- 2 Elija Sistema operativo Windows o Mac OS en el menú de opciones de la ventana emergente. Las muestras de color del sistema se muestran en la ventana emergente.
- 3 Elija un color en el selector del sistema. Este color se convierte en el nuevo color de trazo o relleno.

Para obtener más información sobre cómo añadir un color del selector al panel Muestras, consulte [“Personalización del panel Muestras” en la página 108](#).

Visualización de valores de color

Además del Mezclador de colores y de la ventana emergente de color, es posible utilizar el panel Información para identificar los valores de un color.

Para ver el valor de un color de cualquier parte del documento en el panel Información:

- 1 Haga clic en la herramienta Cuentagotas en el panel Herramientas.
- 2 Elija Ventana > Información para mostrar el panel Información.
- 3 Sitúe el cursor sobre el objeto que contiene el color que desea ver (sólo en Windows).

Para ver el valor del color del trazo o relleno activo, realice una de estas operaciones:

- Elija Ventana > Mezclador de colores para ver valores RVA o de otro sistema de colores.
- Haga clic en un cuadro de color para abrir la ventana emergente y observe el valor hexadecimal en la parte superior de la ventana.
- Sitúe el puntero sobre un cuadro de color y lea la ayuda emergente (sólo en Windows).

Nota: de forma predeterminada, los valores RVA del color aparecen en el panel Información y en el Mezclador de colores, y su valor hexadecimal se muestra en la ventana emergente y en la ayuda emergente del cuadro de color en Windows. No obstante el modelo de color que se muestra en el Mezclador de colores o el panel Información se puede cambiar en cualquier momento.

Para mostrar la información del color en otro modelo:

- Elija otro modelo de color en el menú Opciones del panel Información o en el menú Opciones del Mezclador de colores.

Tramados con colores seguros para la Web

Algunas veces puede ser necesario utilizar colores que no sean seguros para la Web. Por ejemplo, el logotipo de una empresa puede utilizar un color no seguro para la Web. Para obtener un color seguro que no varíe ni se degrade cuando se exporte con una paleta segura para la Web, utilice un relleno de tramado Web.

Nota: el tramado Web puede aumentar el tamaño del archivo.



Los rellenos de tramado Web se crean con dos colores seguros para la Web.

Para utilizar el relleno de tramado Web:

- 1 Seleccione un objeto con un color que no sea seguro para la Web.
- 2 Elija Tramado Web en el menú emergente Categoría de relleno del Inspector de propiedades.
- 3 Haga clic en el cuadro Color de relleno del Inspector de propiedades.

Se abre la ventana emergente de color, que muestra las opciones de los rellenos de tramado Web. El color no seguro para la Web del objeto aparece en el cuadro Color origen de la ventana de opciones de relleno. Los dos colores de tramado seguros para la Web aparecen en los cuadros de color de la derecha. El tramado Web aparece en el objeto y pasa a ser su color de relleno activo.

Nota: la selección de Suavizado o Fundido para el borde de un relleno de tramado Web produce colores no seguros para ese entorno.

- 4 Haga clic fuera de la ventana emergente para cerrarla.

Para crear la ilusión de un relleno transparente verdadero en un navegador Web:

- 1 Seleccione el objeto al que desea aplicar un relleno transparente.
- 2 Elija Tramado Web en el menú emergente Categoría de relleno del Inspector de propiedades.
- 3 Haga clic en el cuadro Color de relleno del Inspector de propiedades. Se abre la ventana emergente de color, que muestra las opciones de los rellenos de tramado Web.
- 4 Haga clic en la opción Transparente.

Los cuadros de color situados en el lado derecho de la ventana emergente cambian para reflejar la selección y el objeto se vuelve translúcido en el lienzo.

- 5 Haga clic fuera de la ventana emergente para cerrarla.
- 6 Exporte el objeto a un archivo GIF o PNG estableciendo Transparencia de índice o Transparencia de canal alfa. Para más información sobre las exportación de archivos con transparencias, consulte [“Definición de determinadas áreas en transparentes” en la página 257](#).

Cuando vea la imagen en un navegador Web, el efecto de translucidez para el fondo de la página se logra alternando los píxeles del relleno transparente para el tramado Web.

Nota: no todos los navegadores admiten los archivos PNG.

Utilización de los cuadros de color y de las ventanas emergentes de color

Fireworks dispone de cuadros de color en todas sus aplicaciones, desde la sección Colores del panel Herramientas hasta el Inspector de propiedades o el Mezclador de colores. Cada cuadro muestra el color actual asignado a la propiedad correspondiente de los objetos.

Elección de colores en una ventana emergente de color

Cuando se hace clic en un cuadro de color, se abre una ventana emergente parecida al panel Muestras. Es posible elegir que la ventana emergente presente las mismas muestras de color que el panel Muestras u otras distintas.

Para elegir un color para un cuadro de color:

- 1 Haga clic en el cuadro de color.
Se abre la ventana emergente de color.
- 2 Siga uno de estos procedimientos:
 - Haga clic en una muestra para aplicarla al cuadro de color.
 - Haga clic con el puntero de cuentagotas en un color cualquiera de la pantalla para aplicarlo al cuadro de color.
 - Haga clic en el botón transparente de la ventana emergente para que el trazo o el relleno sea transparente.

Para mostrar el grupo de muestras actual del panel Muestras en la ventana emergente:

- Elija Panel de muestras en el menú de opciones de la ventana emergente.

Para mostrar un grupo de muestras distinto en la ventana emergente:

- Elija un grupo de muestras en el menú de opciones de la ventana emergente de color. La elección de un grupo de muestras en la ventana emergente no afecta al panel Muestras.

Elección de colores por muestreo en una ventana emergente de color

Cuando una ventana emergente de color está abierta, el puntero se transforma en un cuentagotas especial que puede tomar muestras de colores de prácticamente cualquier parte de la pantalla. Esto es lo que se conoce como *muestreo*.

Para muestrear un color de cualquier lugar de la pantalla para el cuadro de color actual:



- 1 Haga clic en cualquier cuadro de color.
Se abre la ventana emergente de color y el puntero se transforma en un cuentagotas.
- 2 Haga clic en cualquier lugar del espacio de trabajo de Fireworks para elegir un color.
El color se aplica a la característica o función asociada con el cuadro de color y la ventana emergente se cierra.

Sugerencia: con la tecla Mayús pulsada, haga clic para elegir un color seguro para la Web.

Utilización de trazos

Con el Inspector de propiedades, el menú emergente Opciones de trazo y el cuadro de diálogo Editar trazo, es posible controlar todas las características del pincel, como la cantidad de tinta, el tamaño y forma de la punta, la textura, el efecto de los bordes y el aspecto.

Aplicación de trazos

Los atributos de trazo de las herramientas Pluma, Lápiz y Pincel pueden cambiarse con el fin de que el siguiente objeto vectorial que se dibuje tome los nuevos atributos; también es posible aplicar atributos de trazo a los objetos o trazados ya dibujados.

El color de trazo vigente aparece en el cuadro de color de trazo del panel Herramientas, del Inspector de propiedades y del Mezclador de colores. El color de trazo de una herramienta de dibujo o de un objeto seleccionado se puede cambiar en cualquiera de estos tres paneles.



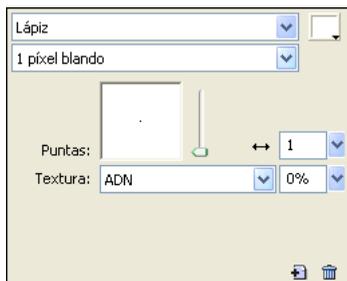
El icono de lápiz indica el cuadro de color de trazo en el panel Herramientas, el Inspector de propiedades y el Mezclador de colores.

Para cambiar los atributos de trazo de los objetos seleccionados, siga una de estas indicaciones:

- Elija entre los atributos de trazo en el Inspector de propiedades.

Sugerencia: elija Opciones del trazo en el menú emergente Categoría del trazo para poder seleccionar más atributos.

- Haga clic en el cuadro de color de trazo del panel Herramientas y, a continuación, en Opciones del trazo. Elija entre los atributos de trazo en la ventana emergente Opciones del trazo.



Utilice las opciones del Inspector de propiedades o de la ventana emergente Opciones del trazo para cambiar el trazo aplicado a un objeto.

Para cambiar el color del trazo de una herramienta de dibujo:

- 1 Pulse Control+D (Windows) o Comando+D (Macintosh) para anular la selección de todos los objetos.
- 2 Elija una herramienta de dibujo en el panel Herramientas.
- 3 Haga clic en el cuadro Color del trazo del panel Herramientas o del Inspector de propiedades para abrir la ventana emergente de color.
- 4 Elija un color para el trazo en el conjunto de muestras.

5 Arrastre el ratón para dibujar el objeto.

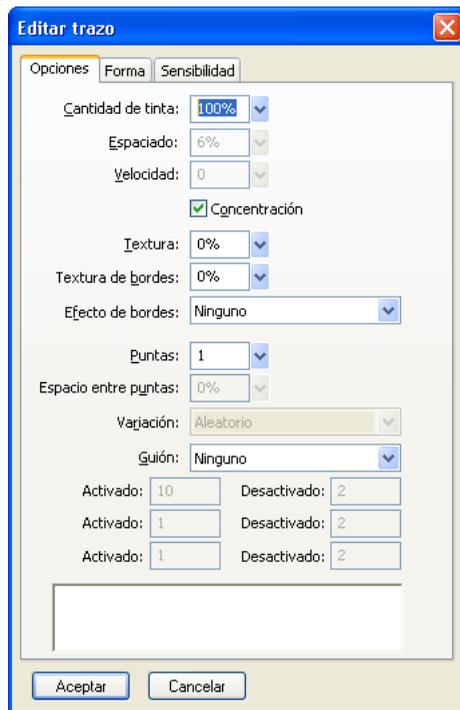
Nota: los trazos creados adoptarán el color que aparece en el cuadro Color del trazo.

Para quitar todos los atributos de trazo de un objeto seleccionado, siga una de estas instrucciones:

- Elija Ninguno en el menú emergente Categoría del trazo del Inspector de propiedades o de la ventana emergente Opciones del trazo.
- Haga clic en el cuadro Color de trazo del panel Herramientas o del Inspector de propiedades y, a continuación en el botón transparente.

Creación de trazos personalizados

Es posible utilizar el cuadro de diálogo Editar trazo para cambiar características específicas de un trazo.



El cuadro de diálogo tiene tres fichas: Opciones, Forma y Sensibilidad.

La presentación preliminar del trazo en la parte inferior de cada ficha muestra la pincelada actual con los parámetros actuales. Los valores de sensibilidad de la presión y velocidad se reflejan en la vista preliminar con un trazo que se estrecha o difumina o bien cambia en alguna forma de izquierda a derecha.

Para abrir el cuadro de diálogo Editar trazo:

- 1 Siga este procedimiento para abrir la ventana emergente Opciones del trazo:
 - Elija Opciones del trazo en el menú emergente Categoría del trazo del Inspector de propiedades.
 - Elija Opciones del trazo en la ventana emergente del cuadro Color del trazo del panel Herramientas.
- 2 Haga clic en Avanzada.
Se abre el cuadro de diálogo Editar trazo.

Para definir opciones generales de pincelada:

- 1 En la ficha Opciones del cuadro de diálogo Editar trazo, defina la cantidad de tinta, el espaciado y la velocidad. Las velocidades más altas producen pinceladas que fluyen en el tiempo, como con un aerógrafo.
- 2 Para superponer pinceladas con el fin de lograr trazos densos, elija Concentración.
- 3 Para definir la textura del trazo, cambie la opción Textura. Cuanto mayor sea el número, más evidente será la textura.
- 4 Para establecer la textura en los bordes, introduzca un número en el cuadro de texto Textura de bordes y elija un efecto de borde en el menú emergente Efecto de bordes.
- 5 Defina el número de puntas que desea que tenga la pincelada. En el caso de varias puntas, introduzca un valor en Espacio entre puntas y elija el método de variación del color. Las opciones son Aleatorio, Uniforme, Complementario, Matiz y Sombra.
- 6 Para elegir una línea punteada o discontinua, seleccione una opción del menú emergente Guión.
- 7 Para fijar la separación de los guiones y espacios de una línea discontinua, utilice los tres métodos de activación y desactivación de los cuadros de texto para controlar el primer, el segundo y el tercer guión respectivamente.
- 8 Haga clic en Aplicar para que los parámetros actuales se apliquen a los trazos seleccionados, y haga clic en Aceptar.

Para modificar la punta del pincel:

- 1 En la ficha Forma del cuadro de diálogo Editar trazo, seleccione Cuadrada para que la punta sea cuadrada o anule su selección para que sea redonda.
- 2 Introduzca valores para el tamaño de la punta, la suavidad de los bordes, el aspecto y el ángulo de la punta del pincel.
- 3 Haga clic en Aplicar y luego en Aceptar.

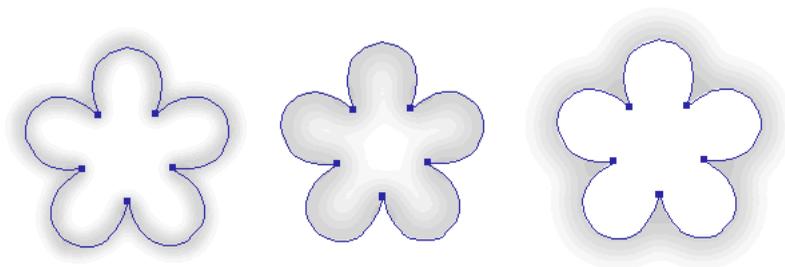
Fireworks dispone de parámetros de trazo para ajustar los atributos controlados por la velocidad y la presión cuando se utiliza una tableta y un puntero Wacom sensibles a la presión. Es posible elegir el atributo de trazo que se controla con el puntero de la tableta.

Para definir la sensibilidad del trazo:

- 1 En la ficha Sensibilidad del cuadro de diálogo Editar trazo, elija una propiedad de trazo, como Tamaño, Cantidad de tinta o Saturación, en el menú emergente.
- 2 En las opciones Afectado por, elija el grado en que los datos de sensibilidad afectan a la propiedad actual del trazo.
- 3 Haga clic en Aceptar.

Colocación de los trazos en los trazados

De manera predeterminada, el trazo (o pincelada) de un objeto aparece centrado en un trazado. Es posible colocar el trazo completamente dentro o fuera del trazado. De esta forma se puede controlar el tamaño de los objetos trazados y conseguir efectos como los trazos en los bordes de botones biselados.



Trazo centrado, trazo dentro del trazado y trazo fuera del trazado

Es posible utilizar el menú emergente de trazo de la ventana Opciones del trazo para reorientar las pinceladas.

Para situar un trazo de pincel dentro o fuera del trazado seleccionado:

- 1 Haga clic en el cuadro Color de trazo del panel Herramientas o del Inspector de propiedades para abrir la ventana emergente de color.
- 2 Elija una opción en el menú emergente Ubicación del trazo en relación al trazado: Interior, Centrado o Exterior.
- 3 También puede elegir Relleno sobre trazo.

Por lo general, el trazo se superpone al relleno. Al seleccionar Relleno sobre trazo, el relleno se dibuja sobre el trazo. Si selecciona esta opción con un objeto que tiene un relleno opaco, las partes del trazo que caen dentro del trazado se oscurecen. Los rellenos con un grado de transparencia pueden tintarse o mezclarse con los trazos de pincel incluidos en el trazado.

Creación de estilos de trazo

Es posible cambiar determinadas características del trazo, como la cantidad de tinta o la forma y sensibilidad de la punta, y guardar estas características personales del trazo a modo de estilo para poder utilizarlo en otros documentos.

Para crear trazos personalizados:

- 1 Siga uno de estos procedimientos:
 - Haga clic en el cuadro de color de trazo del panel Herramientas y, a continuación, en Opciones del trazo.
 - Elija Opciones del trazo en el menú emergente Categoría del trazo del Inspector de propiedades.Se abre la ventana emergente Opciones del trazo.
- 2 Edite los atributos de trazo que desee.
- 3 Guarde los atributos del trazo personalizado como estilo. Para más información, consulte [“Creación y eliminación de estilos” en la página 166.](#)

Utilización de rellenos

Mediante el Inspector de propiedades, el menú emergente Opciones de relleno, la ventana emergente Opciones de relleno y la ventana emergente Degradado, así como un conjunto de patrones y texturas de mapa de bits, es posible crear una gran variedad de rellenos para los objetos vectoriales y el texto. Con la herramienta Cubo de pintura o Degradado, también se pueden rellenar píxeles seleccionados en función de los parámetros del relleno actual.

Definición de los atributos de relleno de las herramientas de dibujo

Es posible establecer los atributos de relleno que se aplican a los objetos dibujados con las herramientas de dibujo Rectángulo, Rectángulo redondeado, Elipse y Polígono. El relleno actual se muestra en el cuadro Color de relleno del Inspector de propiedades, del panel Herramientas y del Mezclador de colores. Para cambiar el relleno de una herramienta de dibujo puede utilizarse cualquiera de estos paneles.



El icono de cubo de pintura indica el cuadro de color de relleno en el panel Herramientas, el Inspector de propiedades y el Mezclador de colores.

Para cambiar el color de relleno sólido de las herramientas de dibujo vectorial aplicables y de la herramienta Cubo de pintura:

- 1 Elija una herramienta de dibujo vectorial o la herramienta Cubo de pintura.
- 2 Siga uno de estos procedimientos:
 - Pulse Control+D (Windows) o Comando+D (Macintosh) para anular la selección de todos los objetos y haga clic en el cuadro Color de relleno del Inspector de propiedades para abrir la ventana emergente del mismo.
 - Haga clic en el cuadro Color de relleno del panel Herramientas o del Mezclador de colores para abrir la ventana emergente de color.
- 3 Elija un color para el relleno entre el conjunto de muestras o bien uno de muestra en cualquier lugar de la pantalla utilizando el puntero de cuentagotas.
- 4 Utilice la herramienta como desee.

Nota: la selección de la herramienta Texto siempre provoca que el cuadro Color de relleno vuelva al último color sólido de texto usado por esa herramienta.

Edición de rellenos sólidos

Un relleno sólido es un color liso que llena el interior de un objeto. El color de relleno de un objeto se puede cambiar en el panel Herramientas, el Inspector de propiedades o el Mezclador de colores.

Para editar el relleno sólido de un objeto vectorial seleccionado:

- 1 Haga clic en el cuadro Color de relleno del Inspector de propiedades, del panel Herramientas o del Mezclador de colores para abrir la ventana emergente de color.
- 2 Elija una muestra en la ventana emergente de color.
El relleno aparece en el objeto seleccionado y se convierte en el color de relleno activo.

Aplicación de rellenos degradados y de patrón

El relleno se puede cambiar para mostrar diversas características de solidez, tramado, patrón o degradado que oscilan desde colores sólidos hasta degradados. Estas características simulan efectos de satén, ondas, pliegues o degradados en los contornos del objeto al que se aplican. También pueden cambiarse atributos de relleno, como por ejemplo el color, el borde, la textura o la transparencia.

Es posible crear rellenos degradados y de patrón o elegir entre los preestablecidos.

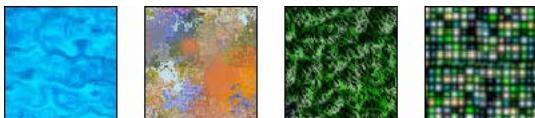
Nota: cuando se crea un nuevo relleno, éste adopta el color que aparece en el cuadro de color de relleno del panel Herramientas.



Utilice las opciones de relleno del Inspector de propiedades o de la ventana emergente Opciones de relleno para editar los atributos del relleno.

Aplicación de rellenos de patrón

Un objeto de trazado se puede rellenar con un gráfico de mapa de bits, esto es lo que se conoce como *relleno de patrón*. Fireworks ofrece más de una docena de rellenos de patrón, entre otros, Alfombra bereber, Hojas y Madera.



Para aplicar un relleno de patrón a un objeto seleccionado:

- 1 Siga uno de estos procedimientos:
 - Elija Motivo en el menú emergente Categoría de relleno del Inspector de propiedades.
 - Haga clic en el cuadro Color de relleno del panel Herramientas y en Opciones de relleno y elija Motivo en el menú emergente Categoría de relleno.
- 2 Elija el patrón en el menú emergente de nombres de motivos.
El relleno de patrón aparecerá en el objeto seleccionado y se convertirá en el color de relleno activo.

Adición de patrones personalizados

Es posible definir un archivo de mapa de bits como relleno de patrón. Estos son los formatos que pueden utilizarse como patrones: PNG, GIF, JPEG, BMP, TIFF y PICT (sólo Macintosh). Si un relleno de patrón es una imagen transparente de 32 bits, esa transparencia tendrá efecto en el relleno cuando lo utilice con Fireworks. Cuando la imagen no es de 32 bits, se hace opaca.

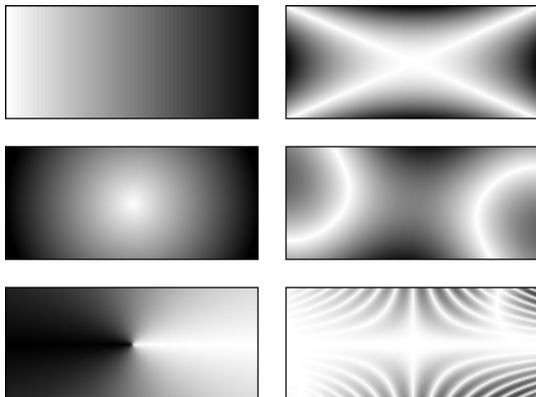
Cuando se añade un patrón nuevo, su nombre aparece en el menú emergente de nombres de patrón de la ventana emergente Opciones de relleno.

Para crear un patrón a partir de un archivo externo:

- 1 Mientras se ven las propiedades de un objeto vectorial en el Inspector de propiedades, elija Patrón en el menú emergente Categoría de relleno.
- 2 Haga clic en el cuadro Color de relleno y elija Otro en el menú emergente de nombres de patrón.
- 3 Desplácese al archivo de mapa de bits que desee utilizar como patrón y haga clic en Abrir.
El patrón nuevo se añade a la lista en orden alfabético.

Aplicación de rellenos degradados

Todas las categorías de relleno, salvo Ninguno, Sólido, Motivo y Tramado Web, son rellenos degradados. Los rellenos degradados mezclan colores para crear distintos efectos.



Objetos con varios rellenos degradados

Para aplicar un relleno degradado a un objeto seleccionado:

- Elija un degradado en el menú emergente Categoría de relleno del Inspector de propiedades. El relleno aparece en el objeto seleccionado y se convierte en el relleno activo.

Edición de rellenos degradados

Para editar el relleno degradado actual, es posible hacer clic en cualquier cuadro Color de relleno y luego utilizar la ventana emergente Editar degradado.



Ventana emergente Editar degradado

Para abrir la ventana emergente Editar degradado:

- 1 Seleccione un objeto que tenga un relleno degradado o elija un relleno de este tipo en el menú emergente Categoría de relleno del Inspector de propiedades.
- 2 Haga clic en el cuadro Color de relleno del Inspector de propiedades o del panel Herramientas para abrir la ventana emergente.
Se abre la ventana emergente de edición de degradados con la pendiente de color y la vista previa del degradado actual.

Para añadir una muestra de color o de opacidad al degradado, realice una de estas operaciones:

- Para añadir una muestra de color, haga clic en el área situada debajo de la pendiente de color del degradado.
- Para añadir una muestra de opacidad, haga clic en el área situada sobre la pendiente de degradado de color.

Para eliminar una muestra de color o de opacidad del degradado:

- Arrastre la muestra fuera de la ventana emergente Editar degradado.

Para definir o cambiar el color de una muestra de color:

- 1 Haga clic en la muestra de color.
- 2 Elija un color en la ventana emergente.

Para definir o cambiar la transparencia de una muestra de opacidad:

- 1 Haga clic en la muestra de opacidad.
- 2 Siga uno de estos procedimientos:
 - Arrastre el deslizador para definir el porcentaje de transparencia, correspondiendo 0 a totalmente transparente y 100 a completamente opaco.
 - Introduzca un valor numérico entre 0 y 100 para definir la opacidad.

Nota: en las áreas transparentes, se muestra un diseño ajedrezado a través del gradiente.

- 3 Cuando haya terminado de editar el degradado, pulse Intro o haga clic fuera de la ventana emergente Editar degradado. El relleno degradado aparece en los objetos que estén seleccionados y se convierte en el relleno activo.

Para ajustar la transición entre los colores del relleno:

- Arrastre las muestras de color hacia la izquierda o la derecha.

Creación de rellenos con la herramienta Degradado

La herramienta Degradado está en el mismo grupo de herramientas que Cubo de pintura. Funciona de forma similar a la herramienta Cubo de pintura, pero rellena los objetos con un degradado y no con un color sólido. Además, también mantiene las propiedades del último elemento utilizado.

Para utilizar la herramienta Degradado:

1 Haga clic en la herramienta Cubo de pintura del panel Herramientas y elija la herramienta Degradado en el menú emergente.

2 Elija entre los siguientes atributos en el Inspector de propiedades:

Opciones de relleno es un menú emergente en el que se puede elegir un tipo de degradado.

Cuadro Color de relleno, cuando se hace clic en él, se muestra la ventana emergente Editar degradado, donde se pueden definir varias opciones de color y transparencia.

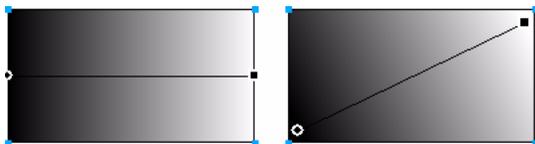
Borde determina si el degradado tiene un borde de relleno duro, suavizado o fundido. Si elige un borde fundido, es posible decidir la cantidad del fundido.

Textura ofrece muchas opciones, entre las que se incluyen Veta, Metal, Malla y Lija.

3 Haga clic y arrastre el puntero para establecer un punto inicial para el degradado así como la dirección y longitud de la zona degradada.

Transformación y distorsión de rellenos

Es posible mover, rotar, inclinar y cambiar la anchura del relleno de patrón o degradado de un objeto. Cuando se utiliza las herramientas Puntero y Degradado para seleccionar un objeto que tiene un relleno degradado o de patrón, aparece una serie de tiradores en el objeto o cerca de él. Estos tiradores se pueden arrastrar para ajustar el relleno del objeto.



Utilice los tiradores de relleno para ajustar de forma interactiva un relleno de patrón o degradado.

Para mover el relleno dentro de un objeto:

- Arrastre el tirador redondo o haga clic en otra posición dentro del relleno con la herramienta Degradado.

Para rotar el relleno:

- Arrastre las líneas que unen los tiradores.

Para ajustar la anchura e inclinación del relleno:

- Arrastre un tirador cuadrado.

Establecimiento de bordes de relleno duros, suavizados o fundidos

En Fireworks, se puede definir el borde de un relleno como una línea sólida o bien definirlo como un borde suavizado o fundido. De forma predeterminada, los bordes están suavizados. El suavizado alisa los bordes dentados que pueden presentar los objetos redondeados, como elipses y círculos, al mezclar sutilmente el borde con el fondo.

El fundido, sin embargo, produce un difuminado visible en ambos lados del borde. De este modo se suavizan y se logra un efecto de iluminación.

Para cambiar el borde de un objeto seleccionado:

- 1 Realice una de las siguientes acciones para mostrar el menú emergente Borde:
 - Haga clic en el menú emergente Borde del Inspector de propiedades.
 - Haga clic en el cuadro Color de trazo del panel Herramientas, en Opciones del trazo y en el menú emergente Borde.
- 2 Elija una opción de Borde: Borde duro, Suavizado o Fundido.
- 3 Para obtener un borde fundido, elija también el número de píxeles que se fundirán a cada lado del borde.

El valor predeterminado es 10. Puede elegir cualquier cifra entre 0 y 100. Cuanto más alto sea el nivel, mayor será el grado de fundido.



Acerca de cómo guardar un relleno de degradado personalizado

Para guardar los parámetros actuales del degradado como degradado personalizado y utilizarlo en otros documentos, es preciso crear un estilo. Para más información, consulte [“Creación y eliminación de estilos” en la página 166](#).

Eliminación de un relleno

Es posible quitar los atributos de relleno de los objetos seleccionados.

Para quitar el relleno de un objeto seleccionado, siga una de estas instrucciones:

- Elija Ninguno en el menú emergente Categoría de relleno del Inspector de propiedades o de la ventana emergente Opciones de relleno.
- Haga clic en cualquier cuadro Color de relleno y luego en el botón Transparente. Esta opción sólo elimina los rellenos sólidos.



Adición de texturas a trazos y rellenos

Es posible crear efectos tridimensionales tanto para los trazos como para los rellenos mediante la adición de textura. Además de las texturas que proporciona Fireworks, pueden utilizarse texturas externas.

Adición de textura a un trazo

Las texturas modifican el brillo del trazo, pero no el matiz, por lo que le dan un aspecto menos mecánico y más natural, como si se estuviera pintando sobre una superficie con textura. Las texturas son más eficaces cuando se utilizan con trazos anchos. Se puede añadir una textura a cualquier trazo. Fireworks incluye varias texturas como Gasa, Marea negra o Lija.



Utilice las opciones de trazo del Inspector de propiedades o de la ventana emergente Opciones del trazo para añadir una textura a un trazo de pincel.

Para añadir textura al trazo de un objeto seleccionado:

- 1 Realice una de las siguientes acciones para abrir el menú emergente Textura de un trazo:
 - Haga clic en el menú emergente Textura de trazo en el Inspector de propiedades.
 - Haga clic en el cuadro Color de trazo del panel Herramientas, en Opciones del trazo y en el menú emergente Textura.
- 2 Siga uno de estos procedimientos:
 - Elija una textura en el menú emergente.
 - Elija Otras en el menú emergente y desplácese a un archivo de textura si desea utilizar una textura externa.

Nota: se pueden aplicar texturas de otros archivos con estos formatos: PNG, GIF, JPEG, BMP, TIFF y PICT (sólo Macintosh).

- 3 Escriba un porcentaje entre 0 y 100 para controlar la profundidad de la textura.
A mayor porcentaje, mayor es la intensidad de la textura.

Adición de textura a un relleno

Las texturas modifican el brillo de un relleno, aunque no el matiz, y le dan un aspecto menos mecánico y más orgánico. Es posible añadir una textura a cualquier relleno. Fireworks se suministra con varias texturas entre las que elegir, como Gasa, Marea negra o Lija. También se pueden utilizar archivos de mapa de bits como texturas, lo cual permite crear prácticamente cualquier tipo de textura personalizada.

Para añadir textura al relleno de un objeto seleccionado:

- 1 Realice una de las siguientes acciones para abrir el menú emergente Textura de un relleno:
 - Haga clic en el menú emergente Textura de relleno en el Inspector de propiedades.
 - Haga clic en el cuadro Color de trazo del panel Herramientas, en Opciones del trazo y en el menú emergente Textura.
- 2 Siga uno de estos procedimientos:
 - Elija una textura en el menú emergente.
 - Elija Otras en el menú emergente y desplácese a un archivo de textura si desea utilizar una textura externa.
- 3 Escriba un porcentaje entre 0 y 100 para controlar la profundidad de la textura.
A mayor porcentaje, mayor es la intensidad de la textura.
- 4 Elija Transparente para introducir un grado de transparencia en el relleno.
El porcentaje de Textura también controla el grado de transparencia.

Adición de texturas personalizadas

Se pueden utilizar como texturas archivos de mapa de bits de Fireworks y de otras aplicaciones. se pueden aplicar texturas de otros archivos con estos formatos: PNG, GIF, JPEG, BMP, TIFF y PICT (sólo Macintosh).

Cuando se añade una textura nueva, su nombre aparece en el menú emergente de nombres de textura.

Para crear una textura a partir de un archivo externo:

- 1 Mientras se ven las propiedades de un objeto vectorial en el Inspector de propiedades, elija Otras en cualquiera de los menús emergentes de nombres de textura.
- 2 Desplácese al archivo de mapa de bits que desee utilizar como textura y haga clic en Abrir.
La textura nueva se añade a la lista Nombre de la textura por orden alfabético.

CAPÍTULO 6

Utilización de efectos automáticos

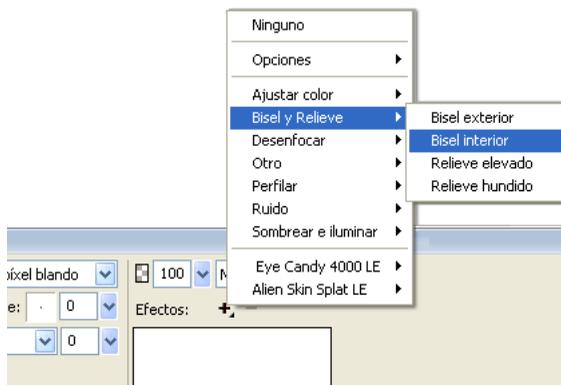
Los efectos automáticos de Macromedia Fireworks MX 2004 son mejoras que se pueden aplicar a objetos vectoriales, imágenes de mapa de bits y texto. Entre los efectos automáticos, se incluyen biseles y relieves, sombrear e iluminar, ajustar color, desenfocar y perfilar. Los efectos automáticos se pueden aplicar a los objetos seleccionados directamente desde el Inspector de propiedades.

Fireworks actualiza estos efectos automáticamente cuando se editan los objetos a los que se han aplicado. Después de aplicar un efecto automático, es posible cambiar sus opciones en cualquier momento o reorganizar el orden de los efectos para experimentar con un efecto combinado. Los efectos automáticos se pueden activar y desactivar o eliminar en el Inspector de propiedades. Cuando se quita un efecto, el objeto o imagen vuelve a su aspecto anterior.

Algunos de los efectos automáticos de Fireworks — como Niveles automáticos, Desenfoque gaussiano y Desperfilado máscara — se presentaban en versiones anteriores como filtros de conexión irreversibles. Además de éstos, también es posible añadir filtros de conexión (“plug-ins”) de terceros para utilizarlos en Fireworks como efectos automáticos. Si se prefiere, estos filtros se pueden usar de la forma tradicional mediante el menú Filtros. Para más información, consulte [“Ajuste del color y el tono de un mapa de bits” en la página 43](#).

Aplicación de efectos automáticos

Mediante el Inspector de propiedades es posible aplicar uno o más efectos automáticos a los objetos seleccionados. Cada vez que se añade un efecto nuevo al objeto, se incluye en la lista del menú emergente Efectos del Inspector de propiedades. Cada efecto de la lista se puede activar o desactivar.



Menú emergente Efectos en el Inspector de propiedades

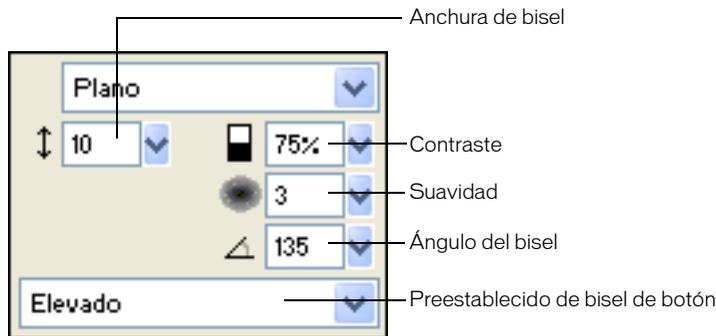
Cuando se seleccionan objetos a los que se pueden aplicar efectos automáticos, la ubicación de las opciones de tales efectos varía ligeramente según si el Inspector de propiedades está a altura media o completa:

- Cuando el Inspector de propiedades está maximizado a su altura completa, se pueden utilizar el botón Añadir efectos, el botón Suprimir el efecto y la lista de efectos automáticos aplicados.
- Cuando el Inspector de propiedades está a media altura, se puede hacer clic en Editar efectos para mostrar el botón Añadir efectos, el botón Suprimir el efecto y la lista de efectos automáticos aplicados.

Nota: en el apartado *Utilización de Fireworks MX 2004*, las instrucciones relativas a los efectos automáticos suponen que el Inspector de propiedades está abierto con altura completa.

Es posible personalizar cada efecto automático para obtener el aspecto que se desee. Al elegir los efectos Bisel, Desenfocar, Relieve, Iluminar, Sombrear o Perfilar, aparece una ventana emergente en la que ajustar los parámetros del efecto. Si se eligen efectos de corrección de color, se abren cuadros de diálogo que contienen controles para ajustar las características de los colores, como por ejemplo los niveles automáticos, el brillo y el contraste, el matiz y la saturación, la inversión de los colores, las curvas y el relleno de color. Cuando se elige un efecto de desenfoco o perfilado, se aplica directamente al objeto.

Experimente con los diferentes ajustes hasta obtener el aspecto que desee. Si más adelante desea cambiar la configuración del efecto, consulte [“Edición de los efectos automáticos” en la página 133](#).



Ventana emergente para Bisel interior

Para aplicar un efecto automático a objetos seleccionados:

- 1 Haga clic en el botón Añadir efectos del Inspector de propiedades y elija un efecto en el menú emergente Efectos.

El efecto se añade a la lista de efectos del objeto seleccionado.

Sugerencia: para aplicar un efecto automático y que parezca que sólo afecta una selección de píxeles dentro de una imagen, corte y pegue la selección en el mismo lugar para crear una nueva imagen de mapa de bits, selecciónela y aplique el efecto automático.

- 2 Si se abre una ventana emergente o un cuadro de diálogo, introduzca los valores para el efecto y realice una de las acciones siguientes:
 - Si el efecto automático tiene un cuadro de diálogo, haga clic en Aceptar.
 - Si el efecto automático tiene una ventana emergente, pulse Intro o haga clic en cualquier punto del área de trabajo.
- 3 Repita los pasos 1 y 2 para aplicar más efectos automáticos.

Nota: el orden en que se aplican los efectos automáticos afecta al resultado final. Si desea cambiar el orden, puede arrastrar los efectos en la lista. Para más información, consulte [“Reordenación de los efectos automáticos” en la página 133](#).

Para activar o desactivar un efecto aplicado a un objeto:

- Haga clic en la marca de verificación situada junto al efecto en la lista de efectos del Inspector de propiedades.

Para activar o desactivar todos los efectos aplicados a un objeto:

- Haga clic en el botón Añadir efectos del Inspector de propiedades y, en el menú emergente, elija Opciones > Todo activado u Opciones > Todo desactivado.

Para obtener información sobre la eliminación permanente de los efectos, consulte [“Eliminación de efectos automáticos” en la página 133](#).

Aplicación de bordes biselados

La aplicación de un borde biselado a un objeto le proporciona el aspecto de un botón en relieve. Es posible crear un bisel interior o exterior.



Rectángulo con bisel interior y con bisel exterior

Para aplicar un borde biselado a un objeto seleccionado:

- 1 Haga clic en el botón Añadir efectos del Inspector de propiedades y elija una opción de bisel en el menú emergente:
 - Bisel y Relieve > Bisel interior
 - Bisel y Relieve > Bisel exterior
- 2 Edite la configuración del efecto en la ventana emergente.
- 3 Haga clic fuera de la ventana o pulse Intro para cerrarla.

Aplicación de relieve

El efecto Relieve permite que una imagen, un objeto o un texto aparezcan elevados o hundidos respecto al lienzo.



Objeto con relieve hundido y con relieve elevado

Para aplicar un efecto de relieve:

- 1 Haga clic en el botón Añadir efectos del Inspector de propiedades y elija una opción de relieve en el menú emergente:
 - Bisel y Relieve > Relieve hundido
 - Bisel y Relieve > Relieve elevado
- 2 Edite la configuración del efecto en la ventana emergente.
Si desea que el objeto original aparezca en el área en relieve, seleccione Mostrar objeto.
- 3 Al finalizar, haga clic fuera de la ventana o pulse Intro para cerrarla.

Nota: para mantener la compatibilidad con versiones anteriores, los efectos de relieve en objetos de documentos anteriores se abren con la opción Mostrar objeto no seleccionada.

Aplicación de sombras y luces

Fireworks facilita la aplicación de sombras, sombras interiores y luces a objetos. Es posible especificar el ángulo de la sombra para simular el ángulo de la luz que incide sobre el objeto.



Efectos Sombra, Sombra interior e Iluminado

Para aplicar una sombra o una sombra interior:

- 1 Haga clic en el botón Añadir efectos del Inspector de propiedades y elija una opción de sombra en el menú emergente:
 - Sombrear e iluminar > Sombra
 - Sombrear e iluminar > Sombra interior
- 2 Edite la configuración del efecto en la ventana emergente:
 - Arrastre el control deslizante Distancia para definir la distancia de la sombra respecto al objeto.
 - Haga clic en el cuadro de color para abrir la ventana emergente y defina el color de la sombra.
 - Arrastre el deslizador Opacidad para definir el porcentaje de transparencia de la sombra.
 - Arrastre el deslizador Suavidad para establecer la nitidez de la sombra.
 - Arrastre el deslizador Ángulo para definir la dirección de la sombra.
 - Seleccione Sólo sombra para ocultar el objeto y mostrar sólo la sombra.
- 3 Al finalizar, haga clic fuera de la ventana o pulse Intro para cerrarla.

Para aplicar una luz:

- 1 Haga clic en el botón Añadir efectos del Inspector de propiedades y elija Sombrear e iluminar > Iluminado.
- 2 Edite la configuración del efecto en la ventana emergente:
 - Haga clic en el cuadro de color para abrir la ventana emergente y defina el color del resplandor.
 - Arrastre el deslizador Anchura para definir la anchura del resplandor.
 - Arrastre el deslizador Opacidad para definir el porcentaje de transparencia del resplandor.
 - Arrastre el deslizador Suavidad para establecer la nitidez de la luz.
 - Arrastre el deslizador Desplazamiento para indicar la distancia del resplandor con respecto al objeto.
- 3 Al finalizar, haga clic fuera de la ventana o pulse Intro para cerrarla.

Aplicación de filtros integrados y de conexión de Photoshop como efectos automáticos

Mediante el Inspector de propiedades, los filtros integrados y de conexión del menú Filtros se pueden aplicar como efectos automáticos. La ventaja de aplicarlos como efectos automáticos es que se pueden editar o quitar de los objetos en cualquier momento.

Nota: los filtros de conexión de Photoshop 6 y 7 no son compatibles con Fireworks MX 2004.

Nota: el menú Xtras de las versiones anteriores de Fireworks ha pasado a llamarse Filtros en Fireworks MX 2004. Por tanto, las extensiones Xtra de Fireworks se conocen ahora como filtros.

Filtros de conexión del menú Filtros

Al instalar un filtro de conexión de Photoshop en Fireworks, se añade en el menú Filtros y en el Inspector de propiedades. El menú Filtros sólo debe utilizarse para aplicar los filtros y los filtros de conexión de Photoshop cuando se sepa con certeza que no habrá que editar o quitar el efecto. Un filtro sólo se puede quitar si el comando Deshacer está disponible.

Instalación de filtros de conexión de Photoshop

Es posible utilizar el Inspector de propiedades para aplicar algunos filtros de conexión de Photoshop como efectos automáticos. No todos los filtros de conexión de Photoshop se pueden emplear como efectos automáticos. También es posible importar dichos filtros utilizando el cuadro de diálogo Preferencias para designar la carpeta que los contiene. Para más información, consulte [“Preferencias de carpetas” en la página 302](#).

Al compartir un archivo de Fireworks en el que se ha aplicado un filtro de conexión de Photoshop como efecto automático, la persona que abra el archivo puede ver el efecto sólo en un equipo que tenga instalado el filtro de conexión. Por contra, los efectos incorporados de Fireworks sí se almacenan en el archivo de Fireworks.

Para instalar filtros de conexión de Photoshop:

- 1 Haga clic en el botón Añadir efectos del Inspector de propiedades y elija Opciones > Localizar filtros de conexión.
- 2 Abra la carpeta en la que se encuentran los filtros de conexión de Photoshop y haga clic en Aceptar.
- 3 Reinicie Fireworks para cargar los filtros de conexión.

Nota: si mueve los filtros de conexión a otra carpeta, debe repetir los pasos anteriores o seleccionar Edición > Preferencias y hacer clic en la ficha Carpetas para cambiar la ruta de acceso a los filtros de conexión. Después debe reiniciar Fireworks.

Para aplicar un filtro de conexión de Photoshop a un objeto seleccionado como efecto automático:

- Haga clic en el botón Añadir Efectos del Inspector de propiedades y elija un efecto del submenú Opciones.

Acerca de la aplicación de efectos a objetos agrupados

Al aplicar un efecto a un grupo, se aplica a todos los objetos del grupo. Si se desagrupan los objetos, cada objeto recupera los efectos que tuviera individualmente.

Para aplicar un efecto a un objeto dentro de un grupo, seleccione sólo dicho objeto utilizando la herramienta Subselección. Para más información sobre la desactivación temporal de un efecto, consulte [“Selección de objetos incluidos en grupos” en la página 29](#).

Edición de los efectos automáticos

Al hacer clic en el botón de información de un efecto automático en el Inspector de propiedades, Fireworks abre una ventana emergente con los parámetros del efecto que se pueden editar.

Para editar un efecto automático:

- 1 En el Inspector de propiedades, haga clic en el botón de información situado junto al efecto que desea editar.

Se abrirá la ventana emergente o cuadro de diálogo correspondiente.

- 2 Ajuste los valores del efecto.

Nota: si uno de los efectos no se puede editar, el botón de información aparece atenuado. Por ejemplo, no se pueden editar Niveles automáticos.

- 3 Haga clic fuera de la ventana o pulse Intro.

Reordenación de los efectos automáticos

Es posible cambiar el orden de los efectos aplicados a un objeto. Así se varía la secuencia en que se aplican los efectos, lo cual puede alterar el resultado final.

En general, los efectos que modifican el interior de un objeto, como el efecto Bisel interior, deben aplicarse antes que los que modifican el exterior. Por ejemplo, el efecto Bisel interior debería aplicarse antes que los efectos Bisel exterior, Iluminado o Sombra.

Para reordenar los efectos aplicados a un objeto seleccionado:

- En la lista del Inspector de propiedades, arrastre un efecto a la posición que desee.

Nota: los efectos del principio de la lista se aplican antes que los situados al final.

Eliminación de efectos automáticos

Es posible eliminar efectos individuales o todos los efectos de un objeto.

Para quitar un efecto aplicado a un objeto seleccionado:

- En el Inspector de propiedades, seleccione el efecto que desee eliminar en la lista de efectos y haga clic en el botón Suprimir efecto.

Para quitar todos los efectos aplicados a un objeto seleccionado:

- Haga clic en el botón Añadir efectos del Inspector de propiedades y elija Ninguno en el menú emergente.

Creación de efectos automáticos personalizados

Es posible guardar una combinación específica de parámetros de los efectos automáticos creando uno personalizado. Los efectos automáticos personalizados aparecen en el menú emergente Añadir efectos del Inspector de propiedades y en el panel Estilos. Estos efectos son en realidad estilos para los que sólo se ha seleccionado la opción de propiedad Efecto.

- Un efecto automático personalizado se puede crear mediante el Inspector de propiedades o el panel Estilos.
- Un efecto automático personalizado se puede aplicar a los objetos seleccionados desde el menú emergente Añadir efectos o desde el panel Estilos.
- Un efecto automático personalizado se puede cambiar de nombre o eliminar mediante el panel Estilos.

Para crear un efecto automático personalizado mediante el Inspector de propiedades:

- 1 Aplique los ajustes de efectos automáticos a los objetos seleccionados. Para más información, consulte [“Aplicación de efectos automáticos” en la página 128](#).
- 2 Haga clic en el botón Añadir efectos del Inspector de propiedades y elija Opciones > Guardar como estilo.
Se abre el cuadro de diálogo Nuevo estilo.
- 3 Escriba un nombre para el estilo y haga clic en Aceptar.
El nombre del efecto automático personalizado se añade al menú-emergente Añadir efectos y un icono de estilo que representa el efecto se añade al panel Estilos.

Para crear un efecto automático personalizado mediante el panel Estilos:

- 1 Aplique los ajustes de efectos automáticos a los objetos seleccionados. Para más información, consulte [“Aplicación de efectos automáticos” en la página 128](#).
- 2 Elija Nuevo estilo en el menú de opciones del panel Estilos.
Se abre el cuadro de diálogo Nuevo estilo.
- 3 Anule la selección de todas las propiedades excepto Efecto, introduzca un nombre y haga clic en Aceptar.
El nombre del efecto automático personalizado se añade al menú emergente Añadir efectos, y un icono de estilo que representa el efecto automático se añade al panel Estilos.

Nota: si elige alguna otra propiedad en el cuadro de diálogo Nuevo estilo, el estilo no se añadirá al menú emergente Añadir efectos del Inspector de propiedades, aunque sí aparecerá en el panel Estilos como un estilo más.

Para aplicar un efecto automático personalizado a los objetos seleccionados, siga uno de estos procedimientos:

- Haga clic en el botón Añadir efectos del Inspector de propiedades y elija el efecto automático personalizado.
- En el panel Estilos, haga clic en el icono del efecto automático personalizado.

Un efecto automático personalizado se puede cambiar de nombre o eliminar de la misma forma que cualquier otro estilo del panel Estilos. Para más información, consulte [“Creación y eliminación de estilos” en la página 166](#) y [“Edición de estilos” en la página 167](#).

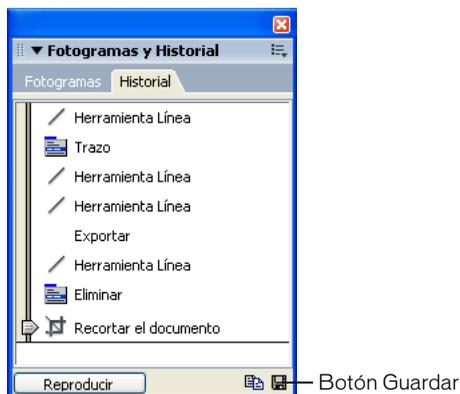
Nota: no es posible cambiar de nombre ni eliminar un efecto estándar de Fireworks.

Almacenamiento de efectos automáticos como comandos

Es posible crear un comando basado en un efecto para así guardarlo y reutilizarlo. El panel Historial permite automatizar todos los efectos automáticos aplicados a un objeto mediante la creación de un comando que se añade al menú Comandos. Estos comandos se pueden utilizar en procesos por lotes. Para más información, consulte [“Ejecución de comandos con un proceso por lotes” en la página 290.](#)

Para guardar una configuración de efectos como predeterminada:

- 1 Aplique los efectos al objeto.
- 2 Si el panel Historial no está visible, elija Ventana > Historial.
- 3 Mantenga pulsada la tecla Mayús y haga clic en el grupo de acciones que desea guardar como comando.
- 4 Siga uno de estos procedimientos:
 - Elija Guardar como comando en el menú de opciones del panel Historial.
 - Haga clic en el botón Guardar de la parte inferior del panel Historial.



- 5 Introduzca un nombre para el comando y haga clic en Aceptar para añadir el comando al menú Comandos.

CAPÍTULO 7

Capas, enmascaramiento y mezcla

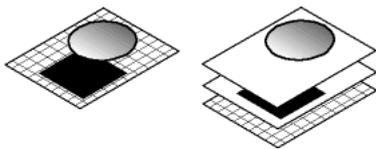
Las capas dividen los documentos de Macromedia Fireworks MX 2004 en planos discretos, como si los componentes de una ilustración se dibujasen en distintas hojas transparentes superpuestas. Un documento puede estar compuesto por muchas capas y cada una contener muchos objetos. En Fireworks, el panel Capas muestra una lista de las capas y los objetos contenidos en cada capa. Las capas de Fireworks son similares a los conjuntos de capas de Photoshop. Las capas de Photoshop equivalen a los objetos individuales de Fireworks.

El enmascaramiento aporta control creativo sobre las capas y los objetos. Las máscaras y los modos de mezcla se pueden aplicar desde el panel Capas. También se pueden crear máscaras mediante las opciones de los menús Seleccionar y Modificar. Es posible utilizar un objeto vectorial o de mapa de bits para tapar parte de la imagen subyacente. Por ejemplo, para ocultar parte de una fotografía de manera que aparezca rodeada por un marco ovalado, es posible pegar una forma elíptica como máscara encima de la fotografía. Todas las áreas situadas fuera de la elipse desaparecen como si se hubieran recortado, y sólo se muestra la parte de la imagen situada dentro del óvalo.

Las técnicas de mezcla ofrecen otro nivel de control creativo. La mezcla de los colores de objetos superpuestos permite crear efectos únicos. Fireworks dispone de varios modos de mezcla para facilitar la consecución del aspecto deseado.

Utilización de capas

Cada objeto de un documento reside en una capa. Es posible crear capas antes de dibujar o añadirlas cuando se vayan necesitando. El lienzo está situado debajo de todas las capas, aunque en sí mismo no sea una capa. Para más información, consulte la Ayuda de Fireworks.



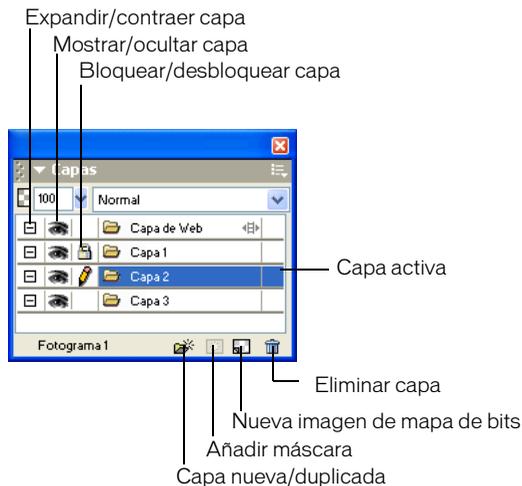
El orden de apilamiento de las capas y objetos puede verse en el panel Capas. Se trata del orden en que aparecen en el documento. Fireworks apila las capas por el orden en que se crearon, colocando la más reciente en la parte superior de la pila. El orden de apilamiento determina la manera en que los objetos de una capa se superponen a los de otras. Es posible reorganizar el orden de apilamiento de las capas así como el de los objetos dentro de las capas.

El panel Capas muestra el estado actual de todas las capas del fotograma actual de un documento. Para ver otros fotogramas, se puede utilizar el panel Fotogramas o elegir una opción en el menú emergente de fotogramas de la parte inferior del panel Capas. Para más información, consulte [“Utilización de fotogramas” en la página 232](#).

El nombre de la capa activa aparece resaltado en el panel Capas. Es posible expandir una capa para ver una lista de todos los objetos que contiene. Los objetos se muestran como miniaturas.

Las máscaras también se muestran en el panel Capas. Para editar una máscara, es posible seleccionar su miniatura. En el panel Capas, también se pueden crear máscaras nuevas. Para más información sobre las máscaras, consulte [“Enmascaramiento de imágenes” en la página 142](#).

Los controles de la opacidad y de los modos de mezcla se encuentran en la parte superior del panel Capas. Para más información, consulte [“Ajuste de la opacidad y aplicación de mezclas” en la página 163](#).



Activación de capas

Cuando se hace clic en una capa o en un objeto situado en ella, esa capa se convierte en la activa. Los objetos que se dibujen, peguen o importen se encuentran en un primer momento sobre la capa activa.

Para activar una capa, siga uno de estos procedimientos:

- Haga clic en el nombre de la capa en el panel Capas.
- Seleccione un objeto de esa capa.

Adición y eliminación de capas

Con el panel Capas, se pueden añadir capas nuevas, eliminar las que no se deseen y duplicar las capas y objetos existentes.

Al crear una nueva capa, se inserta una capa vacía encima de la actualmente seleccionada. La nueva capa pasa a ser la activa y aparece resaltada en el panel Capas. Al eliminar una capa, la situada encima se convierte en la activa.

La creación de una capa duplicada añade una nueva capa que contiene los mismos objetos que la actualmente seleccionada. Los objetos duplicados conservan la opacidad y los modos de mezcla de los que se copiaron. Se pueden cambiar los objetos duplicados sin que estos cambios afecten a los originales.

Para añadir una capa, siga uno de estos procedimientos:



- Haga clic en el botón Capa nueva/duplicada sin que haya ninguna capa seleccionada.
- Elija Edición > Insertar > Capa.
- Elija Nueva capa en el menú de opciones del panel Capas y haga clic en Aceptar.

Para eliminar una capa, siga uno de estos procedimientos:



- En el panel Capas, arrastre la capa al icono de cubo de basura.
- Seleccione la capa y haga clic en el icono de cubo de basura del panel Capas.

Para duplicar una capa, siga uno de estos procedimientos:

- Arrastre la capa al botón Capa nueva/duplicada.
- Seleccione la capa y elija Duplicar capa en el menú de opciones del panel Capas. A continuación elija el número de capas duplicadas que deben insertarse y dónde se colocan en el orden de apilamiento.

Arriba sitúa la nueva capa o capas al principio del panel Capas. La capa de Web siempre es la capa superior, por lo que elegir Arriba coloca la capa duplicada debajo de la capa de Web.

Antes de la capa actual sitúa la nueva capa o capas encima de la seleccionada.

Después de capa actual sitúa la nueva capa o capas debajo de la seleccionada.

Abajo sitúa la nueva capa o capas al final del panel Capas.

Para duplicar un objeto:

- Mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) mientras arrastra el objeto al lugar oportuno.

Visualización de capas

El panel Capas muestra los objetos y las capas en una estructura jerárquica. Si un documento contiene muchos objetos y capas, el panel puede resultar confuso e incómodo. Para simplificarlo, es posible contraer la visualización de capas. Cuando se necesite ver o seleccionar objetos específicos de una capa, basta con expandirla. También es posible expandir o contraer todas las capas al mismo tiempo.

Para expandir o contraer los objetos de una capa:

- Haga clic en el botón de signo más (+) o menos (-) (Windows) o triángulo (Macintosh) a la izquierda del nombre de la capa en el panel Capas.

Para expandir o contraer todas las capas:

- Pulse Alt (Windows) u Opción (Macintosh) y haga clic en el botón de signo más (+) o menos (-) a la izquierda del nombre de la capa en el panel Capas.

Organización de las capas

Para organizar las capas y objetos de un documento, es posible asignarles un nombre y reordenarlos en el panel Capas. Los objetos pueden moverse dentro de una capa o entre capas.

El desplazamiento de capas y objetos en el panel Capas cambia el orden en que éstos aparecen en un documento. Los objetos situados en la parte superior de una capa aparecen en el lienzo delante de los demás objetos de dicha capa. Los objetos de la capa superior aparecen delante de los objetos de las capas inferiores.

Nota: cuando se sube o se baja una capa o un objeto más allá de los límites del área visible, el panel Capas se desplaza automáticamente.

Para asignar un nombre a una capa u objeto:

- 1 Haga doble clic en una capa u objeto en el panel Capas.
- 2 Escriba un nombre nuevo para la capa o el objeto y pulse Intro.

Nota: el nombre de la capa Web no se puede cambiar. Sin embargo, sí es posible dar nombre a los objetos Web, como divisiones y zonas interactivas, situados en dicha capa. Para más información, consulte [“Utilización de la capa de Web” en la página 142](#).

Para mover una capa o un objeto:

- Arrastre la capa o el objeto a la posición que desee en el panel Capas.

Para mover todos los objetos seleccionados de una capa a otro lugar:

- Arrastre el indicador de selección azul de la capa a otra capa.
Todos los objetos seleccionados en la capa se mueven simultáneamente a la otra capa.

Para copiar todos los objetos seleccionados de una capa a otro lugar:

- Manteniendo pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) arrastre el indicador de selección azul de la capa a otra capa.
Fireworks copia todos los objetos seleccionados de la capa en la otra capa.

Protección de capas y objetos

El panel Capas ofrece numerosas opciones que permiten controlar la accesibilidad de los objetos.

Es posible proteger los objetos de un documento para evitar su selección y modificación accidental. El bloqueo de una capa impide que se puedan seleccionar o editar los objetos situados en ella. La función Editar sólo una capa impide la selección o edición de los objetos de todas las capas salvo la activa. El panel Capas también permite controlar la visibilidad de los objetos y capas en el lienzo. Cuando un objeto o una capa se oculta en el panel Capas, no se muestra en el lienzo, por lo que tampoco se puede cambiar o seleccionar de manera accidental.

Nota: las capas y objetos ocultos no se incluyen al exportar un documento. Por contra, los objetos de la capa de Web siempre se pueden exportar, estén ocultos o no. Para más información sobre la exportación, consulte [“Exportación desde Fireworks” en la página 264](#).

Para bloquear una capa:

- Haga clic en el cuadrado de la columna situada inmediatamente a la izquierda del nombre de la capa.



Un icono de candado indica que la capa está bloqueada.

Nota: las capas se pueden bloquear, pero no así los objetos.

Para bloquear varias capas:

- Arrastre el puntero por la columna de bloqueo del panel Capas.

Para bloquear o desbloquear todas las capas:

- Elija Bloquear todas o Desbloquear todas en el menú de opciones del panel Capas.

Para activar o desactivar la opción Editar sólo una capa:

- Elija Editar sólo una capa en el menú de opciones del panel Capas.
Una marca de verificación indica que la opción está activada.

Para mostrar u ocultar una capa o los objetos de una capa:

- Haga clic en el cuadrado de la columna central a la izquierda del nombre de la capa u objeto.



El icono de ojo indica que una capa está visible.

Para mostrar u ocultar varias capas u objetos:

- Arrastre el puntero por la columna del icono de ojo del panel Capas.

Para mostrar u ocultar todas las capas y objetos:

- Elija Mostrar todas u Ocultar todo en el menú de opciones del panel Capas.

Fusión de objetos en el panel Capas

Si se trabaja con objetos de mapa de bits, el panel Capas puede terminar abarrotado con facilidad. Es posible fusionar objetos en el panel Capas si el objeto seleccionado más inferior está situado justo encima de un objeto de mapa de bits. No es necesario que los objetos y los mapas de bits que se van a fusionar estén próximos en el panel Capas ni que residan en la misma capa.

La fusión provoca que todos los objetos vectoriales y de mapa de bits seleccionados se allanen sobre el objeto de mapa de bits que esté situado justo debajo del objeto seleccionado más inferior. El resultado es un solo objeto de mapa de bits. Una vez fusionados, los objetos vectoriales y de mapa de bits no se pueden editar por separado, y se pierde la posibilidad de editar los vectoriales.

Para fusionar objetos:

- 1 En el panel Capas seleccione el objeto u objetos que desea fusionar con un objeto de mapa de bits. Mantenga pulsada la tecla Mayús mientras hace clic para seleccionar más de un objeto.

Sugerencia: es posible fusionar el contenido de una capa seleccionada con un objeto de mapa de bits que sea el objeto superior de la capa situada inmediatamente debajo de la capa seleccionada.

- 2 Siga uno de estos procedimientos:

- Elija Fusionar con inferior en el menú de opciones del panel Capas.
- Elija Modificar > Fusionar con inferior.
- Elija Fusionar con inferior en el menú contextual que aparece al hacer clic con el botón derecho del ratón (Windows) o Control-clic (Macintosh) en los objetos seleccionados en el lienzo.

El objeto u objetos seleccionados se fusionan con el objeto de mapa de bits. El resultado es un solo objeto de mapa de bits.

Nota: fusionar con inferior no afecta a divisiones, zonas interactivas ni botones.

Utilización compartida de capas

Es posible compartir una capa en todos los fotogramas de un documento. De esta forma, al actualizar un objeto de esa capa se actualizará en todos los fotogramas. Esta posibilidad resulta útil cuando ciertos objetos, como elementos de fondo, deben aparecer en todos los fotogramas de una animación.

Para compartir una capa seleccionada entre los fotogramas, realice una de estas acciones:

- Elija Compartir esta capa desde el menú de opciones del panel Capas.
- Haga doble clic en el nombre de la capa en el panel Capas y seleccione Compartir en fotogramas.

Utilización de la capa de Web

La capa de Web es una capa especial que aparece como la capa superior de cada documento. Contiene objetos Web, como divisiones y zonas interactivas, que se utilizan para asignar interactividad a los documentos de Fireworks exportados. Para más información sobre objetos Web, consulte [Capítulo 9, “Divisiones, rollovers y zonas interactivas”, en la página 179](#).

No es posible suprimir, duplicar, mover, cambiar de nombre ni dejar de compartir la capa de Web. Tampoco se permite fusionar los objetos que residen en ella. Esta capa se comparte siempre en todos los fotogramas y los objetos Web son visibles en todos ellos.

Para cambiar el nombre de una división o zona interactiva de la capa de Web:

- 1 Haga doble clic en la división o zona interactiva en el panel Capas.
- 2 Escriba el nuevo nombre y haga clic fuera de la ventana o pulse Intro.

Nota: el nuevo nombre se usará cuando la división se exporte.

Acerca de la importación de capas agrupadas de Photoshop

Los archivos de Photoshop que contienen capas se importan colocando cada capa como un objeto independiente en una sola capa de Fireworks. Las capas agrupadas se importan como capas individuales, como si se separasen en Photoshop antes de importarlas en Fireworks. El efecto de recorte en las capas agrupadas de Photoshop se pierde en la importación.

Enmascaramiento de imágenes

Como el nombre sugiere, las máscaras ocultan o muestran partes de un objeto o imagen. Se pueden utilizar varias técnicas de enmascaramiento para lograr varios tipos de efectos creativos en los objetos.

Es posible crear una máscara que actúe como un molde de galletas, cortando o recortando los objetos o imágenes que haya debajo. También se puede crear una máscara que logre el efecto de una ventana empañada, mostrando u ocultando partes de los objetos que haya debajo. Este tipo de máscara utiliza la escala de grises para hacer más o menos visibles los objetos seleccionados. También se puede crear una máscara que utilice su propia transparencia para regular la visibilidad.

Es posible crear una máscara mediante el panel Capas o los menús Edición, Seleccionar o Modificar. Una vez creada, se puede ajustar la posición de la selección enmascarada en el lienzo o modificar el aspecto de una máscara editando el objeto de máscara. También se pueden aplicar transformaciones a la máscara como un todo o a sus componentes individualmente.

Acerca de las máscaras

Es posible crear una máscara a partir de un objeto vectorial (máscara vectorial) o de un objeto de mapa de bits (una máscara de mapa de bits). También se puede crear una máscara con varios objetos u objetos agrupados.

Acerca de las máscaras vectoriales

Si ha utilizado otras aplicaciones de ilustración vectorial, como Macromedia FreeHand, estará familiarizado con las máscaras vectoriales, que también se denominan trazados o máscaras de recorte o "pegar dentro". El objeto de máscara vectorial recorta los objetos subyacentes con la forma de su trazado, con un efecto de molde para galletas.



Una máscara vectorial aplicada usando su contorno de trazado

Cuando se crea una máscara vectorial, el panel Capas muestra una miniatura con un icono de pluma para indicar que se ha creado una máscara de este tipo.



Una miniatura de máscara vectorial en el panel Capas

Cuando una máscara vectorial está seleccionada, el Inspector de propiedades muestra información sobre cómo se aplica. La mitad inferior de este panel presenta propiedades adicionales que permiten editar el trazo y el relleno del objeto de máscara.



Propiedades de máscara vectorial en el Inspector de propiedades

De forma predeterminada, las máscaras vectoriales se aplican usando su contorno de trazado, pero también se pueden utilizar de otras formas. Para más información, consulte [“Modificación de la forma en que se aplican las máscaras” en la página 158](#).

Nota: las máscaras de vector creadas en Fireworks 4 que se aplicaron por su aspecto de escala de grises se importarán en Fireworks MX 2004 como máscaras de mapa de bits no editables.

Acerca de las máscaras de mapa de bits

Los usuarios de Photoshop estarán familiarizados con las máscaras de capa. Las máscaras de mapa de bits de Fireworks se parecen a las de capa en que los píxeles de la máscara afectan a la visibilidad de los objetos subyacentes. No obstante, las máscaras de mapa de bits de Fireworks son mucho más versátiles, ya que es fácil cambiar cómo se aplican, tanto si se utiliza el aspecto de escala de grises o su propia transparencia. Además, el Inspector de propiedades de Fireworks permite un acceso más rápido a las propiedades de las máscaras y a las opciones de las herramientas de mapa de bits, por lo que se simplifica considerablemente el proceso de edición de las máscaras. Cuando hay una máscara seleccionada, el Inspector de propiedades muestra varias propiedades, no sólo de la máscara seleccionada, sino también de las herramientas de mapa de bits que se podrían utilizar para editarla.



Objetos originales y una máscara de mapa de bits aplicada por su aspecto de escala de grises

Se pueden aplicar máscaras de mapa de bits de dos formas:

- Por medio de un objeto existente para enmascarar otros objetos. Esta técnica es similar a la aplicación de una máscara vectorial.
- Mediante la creación de lo que se denomina una máscara vacía. Las máscaras vacías comienzan como totalmente transparentes o totalmente opacas. Una máscara transparente (o blanca) muestra todo el objeto enmascarado, mientras que una opaca (o negra) lo oculta. Las herramientas de mapa de bits permiten dibujar sobre el objeto de máscara o modificarlo, mostrando u ocultando los objetos enmascarados situados debajo.

Cuando se crea una máscara de mapa de bits, el Inspector de propiedades presenta información sobre cómo se aplica. Si se elige una herramienta de mapa de bits cuando está seleccionada una máscara de mapa de bits, el Inspector de propiedades presenta tanto las propiedades de la máscara como las opciones correspondientes a la herramienta seleccionada, por lo que se simplifica el proceso de edición.



Propiedades de una máscara de mapa de bits en el Inspector de propiedades cuando hay seleccionada una herramienta de mapa de bits

De forma predeterminada, las máscaras de mapa de bits se aplican usando su aspecto en escala de grises, pero también se pueden aplicar usando su canal alfa. Para más información, consulte [“Modificación de la forma en que se aplican las máscaras” en la página 158](#).

Nota: las máscaras de escala de grises de Fireworks MX y Fireworks MX 2004 se comportan ahora de forma más parecida a las máscaras de otras aplicaciones gráficas que en versiones anteriores de Fireworks. En las creadas en Fireworks MX y Fireworks MX 2004, el blanco siempre muestra los objetos enmascarados y el negro siempre los oculta. En Fireworks 4, por el contrario, una máscara negra muestra los objetos subyacentes y una blanca los oculta.

Creación de una máscara a partir de un objeto existente

Se pueden crear máscaras a partir de un objeto existente. Cuando se usa como máscara, el contorno del trazado de un objeto vectorial puede recortar otros objetos. Si se trata de un objeto de mapa de bits, el brillo de sus píxeles o su transparencia afectan a la visibilidad de otros objetos.

Enmascaramiento de objetos por medio del comando Pegar como máscara

El comando Pegar como máscara permite crear máscaras enmascarando un objeto o grupo con otro objeto. Pegar como máscara crea una máscara vectorial o de mapa de bits. Cuando se utiliza un objeto vectorial como máscara, Pegar como máscara crea una máscara vectorial que recorta los objetos enmascarados usando el contorno de trazado de ese objeto. Si se usa una imagen de mapa de bits, el comando crea una máscara de mapa de bits que afecta a la visibilidad de los objetos enmascarados usando los valores de escala de grises del objeto de mapa de bits.

Para crear una máscara con el comando Pegar como máscara:

- 1 Seleccione el objeto que desea utilizar como máscara. Pulse la tecla Mayús y haga clic para seleccionar varios objetos.

Nota: si se usan varios objetos como máscara, Fireworks siempre crea una máscara vectorial, aunque sean mapas de bits.

- 2 Coloque la selección encima del objeto o grupo de objetos que desea enmascarar.

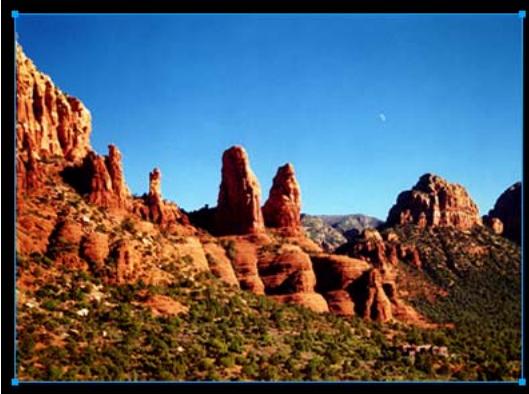
El objeto u objetos que desea utilizar como máscara pueden estar delante o detrás de los objetos o grupo que va a enmascarar.



- 3 Elija Edición > Cortar para cortar el objeto u objetos que va a utilizar como máscara.

4 Seleccione el objeto o grupo que desea enmascarar.

Si desea enmascarar varios objetos, deben estar agrupados. Para más información sobre la agrupación de objetos, consulte [“Agrupación de objetos”](#) en la página 28.



5 Realice una de las siguientes acciones para pegar la máscara:

- Seleccione Edición > Pegar como máscara.
- Seleccione Modificar > Máscara > Pegar como máscara.



Un máscara aplicada a una imagen con un lienzo negro



La máscara en el panel Capas

Enmascaramiento de objetos con el comando Pegar dentro

Si ha utilizado Macromedia FreeHand, tal vez se haya familiarizado con el método Pegar dentro de crear máscaras. Pegar dentro crea una máscara vectorial o de mapa de bits, en función del tipo de objeto de máscara que se utilice. El comando Pegar dentro crea una máscara rellenando un trazado cerrado o un objeto de mapa de bits con otros objetos: gráficos vectoriales, texto o imágenes de mapa de bits. En ocasiones el trazado en sí se denomina trazado de recorte, y los elementos que contiene se llaman contenido o pegado interior. El contenido cuya extensión supere la del trazado de recorte queda oculto.

El comando Pegar dentro de Fireworks produce un efecto similar al de Pegar como máscara, con un par de diferencias:

- Con pegar dentro, el objeto cortado y pegado es el que se enmascara. Por contra, con Pegar como máscara, éste es el objeto de máscara.
- Con las máscaras vectoriales, Pegar dentro muestra el relleno y el trazo propios del objeto de máscara. De forma predeterminada, el relleno y el trazo de un objeto de máscara vectorial no son visibles con Pegar como máscara. Sin embargo, es posible activarlos o desactivarlos en el Inspector de propiedades. Para más información, consulte [“Modificación de la forma en que se aplican las máscaras” en la página 158.](#)

Para crear una máscara con el comando Pegar dentro:

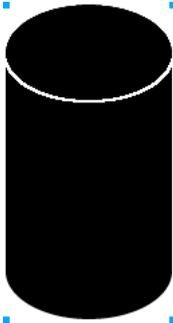
- 1 Seleccione el objeto u objetos que desea utilizar como contenido de Pegar dentro.
- 2 Coloque el objeto u objetos encima del objeto dentro del que desea pegar el contenido.

Nota: el orden de apilamiento no es importante, siempre que permanezcan seleccionados los objetos que se van a utilizar como contenido de Pegar dentro. Estos objetos pueden estar encima o debajo del objeto de máscara en el panel Capas.



- 3 Elija Edición > Cortar para mover los objetos al portapapeles.

- 4 Seleccione el objeto en el que desea pegar el contenido. Este objeto se utilizará como máscara o trazado de corte.



- 5 Seleccione Edición > Pegar dentro.
Los objetos pegados parecen estar dentro del objeto de máscara o recortados por él.



Utilización de texto como máscara

Las máscaras de texto son un tipo de máscara vectorial y se aplican de la misma forma que otros objetos existentes: basta con utilizar el texto como objeto de máscara. La forma más habitual de aplicar una máscara de texto es por medio de su contorno de trazado, aunque también se puede aplicar con su aspecto en escala de grises.



Una máscara de texto aplicada usando su contorno de trazado

Para más información, consulte [“Creación de una máscara a partir de un objeto existente” en la página 145](#). Para más información sobre los distintos métodos de aplicar máscaras, consulte [“Modificación de la forma en que se aplican las máscaras” en la página 158](#).

Enmascaramiento de objetos por medio del panel Capas

El panel Capas ofrece la forma más rápida de añadir una máscara de mapa de bits transparente y vacía. Este panel añade una máscara blanca a un objeto que se puede personalizar dibujando encima con las herramientas de mapa de bits.

Nota: para conocer los detalles de cómo crear máscaras vacías y opacas (negras), consulte [“Enmascaramiento de objetos usando los comandos Mostrar y Ocultar”](#) en la página 150.

Para crear una máscara de mapa de bits en el panel Capas:

- 1 Seleccione el objeto que desea enmascarar.
- 2 Haga clic en el botón Añadir máscara situado en la parte inferior del panel Capas. Fireworks aplica una máscara vacía al objeto seleccionado. El panel Capas muestra una miniatura que representa la máscara vacía.
- 3 Opcionalmente, si el objeto enmascarado es un mapa de bits, puede utilizar una de las herramientas de recuadro o lazo para crear una selección de píxeles.
- 4 Elija una herramienta de pintura de mapa de bits en el panel Herramientas, como Pincel, Lápiz, Cubo de pintura o Degradado.
- 5 Defina las opciones que desee para la herramienta en el Inspector de propiedades.
- 6 Con la máscara aún seleccionada, dibuje en la máscara vacía. En las zonas que dibuje, el objeto enmascarado subyacente se oculta.



Imagen con la máscara aplicada



La máscara tal como aparece en el panel Capas

Nota: para más información sobre la modificación del aspecto de las máscaras de mapas de bits dibujando encima de ellas, consulte [“Modificación del aspecto de una máscara”](#) en la página 157.

Enmascaramiento de objetos usando los comandos **Mostrar** y **Ocultar**

El submenú **Modificar > Máscara** tiene varias opciones para aplicar máscaras vacías de mapa de bits a los objetos:

Mostrar todo aplica una máscara transparente vacía a un objeto de forma que lo muestra entero. Para lograr el mismo efecto, haga clic en el botón **Añadir máscara** en el panel **Capas**.

Ocultar todo aplica una máscara opaca vacía a un objeto, que lo oculta por completo.

Mostrar selección sólo se puede utilizar con selecciones de píxeles. Aplica un máscara transparente de píxeles que usa la selección actual de píxeles. Los demás píxeles del objeto de mapa de bits se ocultan. Para lograr el mismo efecto, realice una selección de píxeles y, a continuación, haga clic en el botón **Añadir máscara**.

Ocultar selección sólo se puede utilizar con selecciones de píxeles. Aplica un máscara opaca de píxeles que usa la selección actual de píxeles. Los demás píxeles del objeto de mapa de bits se muestran. Para lograr el mismo efecto, realice una selección de píxeles y, a continuación, pulse **Alt** (Windows) u **Opción** (Macintosh) y haga clic en el botón **Añadir Máscara**.

Para utilizar los comandos **Mostrar todo y **Ocultar todo** para crear una máscara:**

- 1 Seleccione el objeto que desea enmascarar.
- 2 Realice una de las siguientes acciones para crear la máscara:
 - Seleccione **Modificar > Máscara > Mostrar todo** para mostrar el objeto.
 - Seleccione **Modificar > Máscara > Ocultar todo** para ocultar el objeto.
- 3 Elija una herramienta de pintura de mapa de bits en el panel **Herramientas**, como **Pincel**, **Lápiz** o **Cubo de pintura**.
- 4 Defina las opciones que desee para la herramienta en el **Inspector de propiedades**. Si ha aplicado una máscara **Ocultar todo**, debe elegir cualquier color salvo el negro.
- 5 Dibuje en la máscara vacía. En las zonas que dibuje, el objeto enmascarado subyacente se oculta o se muestra, dependiendo del tipo de máscara.

Nota: para más información sobre la modificación del aspecto de las máscaras de mapas de bits dibujando encima de ellas, consulte [“Modificación del aspecto de una máscara” en la página 157](#).

Para utilizar los comandos **Mostrar selección y **Ocultar selección** para crear una máscara:**

- 1 Elija la herramienta **Varita mágica** o cualquiera de **recuadro** o **lazo** en el panel **Herramientas**.

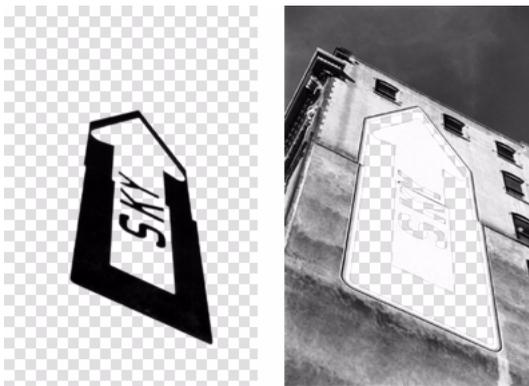
2 Seleccione píxeles en un mapa de bits.



Imagen original; píxeles seleccionados con la Varita mágica

3 Realice una de las siguientes acciones para crear la máscara:

- Seleccione **Modificar > Máscara > Mostrar selección** para mostrar el área definida por la selección de píxeles.
- Seleccione **Modificar > Máscara > Ocultar selección** para ocultar el área definida por la selección de píxeles.



Resultado de Mostrar selección y de Ocultar selección

Se aplica una máscara de mapa de bits usando la selección de píxeles. Con las herramientas de mapa de bits del panel Herramientas, se puede editar aún más la máscara para mostrar u ocultar los demás píxeles del objeto enmascarado. Para más información sobre la modificación del aspecto de las máscaras de mapas de bits dibujando encima de ellas, consulte [“Modificación del aspecto de una máscara” en la página 157](#).

Acerca de la importación y exportación de máscaras de capa de Photoshop

En Photoshop es posible enmascarar imágenes utilizando máscaras de capa o capas agrupadas. Fireworks permite importar imágenes que tengan máscaras de capa sin perder la posibilidad de editarlas. Las máscaras de capa se importan como máscaras de mapa de bits.

Las máscaras de Fireworks también se pueden exportar a Photoshop. Se convierten en máscaras de capa de Photoshop. Si los objetos enmascarados incluyen texto y se desea mantener la posibilidad de editar el texto en Photoshop, hay que elegir Mantener editabilidad sobre el aspecto al exportar.

Nota: si se utiliza texto como objeto de máscara, se convierte en un mapa de bits y ya no podrá editarse como texto tras la importación en Photoshop.

Agrupación de objetos para formar una máscara

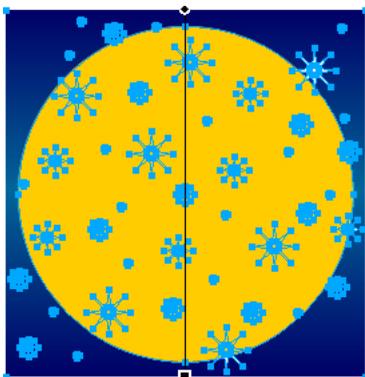
Es posible agrupar dos o más objetos para crear una máscara. El objeto superior se convierte en el objeto de la máscara.

Los objetos se pueden agrupar como máscaras de mapa de bits o como máscaras de vectores. El orden de apilamiento determina el tipo de máscara que se aplica. Si el objeto superior es vectorial, el resultado es una máscara vectorial. Si es un objeto de mapa de bits, la máscara también es de mapa de bits.

Nota: para más información sobre las máscaras vectoriales y de mapa de bits, consulte ["Acerca de las máscaras" en la página 143](#).

Para agrupar objetos que formen una máscara:

- 1 Pulse la tecla Mayús y haga clic en dos o más objetos que se solapen.



Puede seleccionar objetos que estén en capas diferentes.

2 Seleccione Modificar > Máscara > Agrupar como máscara.



Edición de máscaras

Las máscaras se pueden modificar de muchas formas. Cambiando la posición, forma y color de una máscara, se puede variar la visibilidad de los objetos enmascarados. También se puede modificar el tipo de una máscara y la forma en que se aplica. Además, es posible sustituir, desactivar o eliminar las máscaras.

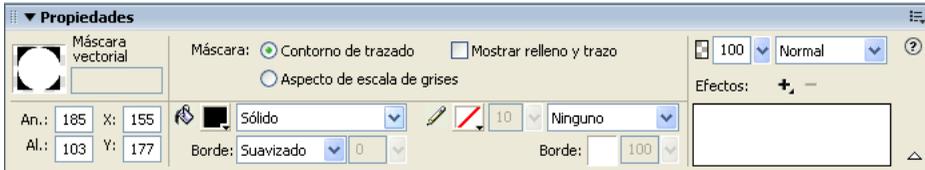
El resultado de editar una máscara es visible de inmediato aunque el objeto de máscara en sí no se muestre en el lienzo. La miniatura de la máscara en el panel Capas ilustra las modificaciones realizadas en la máscara.

Los objetos enmascarados también se pueden modificar. Es posible reordenarlos sin necesidad de mover la máscara. También cabe la posibilidad de añadir más objetos enmascarados a un grupo de máscara existente.

Selección de máscaras y objetos enmascarados por medio de las miniaturas de máscara

Las máscaras y los objetos enmascarados se pueden identificar y seleccionar con facilidad mediante las miniaturas del panel Capas. Las miniaturas permiten seleccionar y editar sólo la máscara o los objetos enmascarados, sin afectar a los demás objetos.

Cuando se selecciona la miniatura de una máscara, el icono de máscara aparece junto a ella en el panel Capas, y sus propiedades se muestran en el Inspector de propiedades, donde se pueden cambiar si así se desea.



Para seleccionar una máscara:

- Haga clic en la miniatura de la máscara en el panel Capas.
El panel Capas muestra un resaltado amarillo alrededor de la miniatura de máscara cuando está seleccionada.

Para seleccionar objetos enmascarados:

- Haga clic en la miniatura del objeto enmascarado en el panel Capas.
El panel Capas muestra un resaltado azul alrededor de la miniatura del objeto enmascarado cuando está seleccionado.

Selección de máscaras y objetos enmascarados por medio de la herramienta Subselección

La herramienta Subselección permite seleccionar máscaras y objetos enmascarados individuales en el lienzo sin seleccionar los demás componentes de la máscara.

Cuando se selecciona una máscara o un objeto enmascarado con la herramienta Subselección, el Inspector de propiedades muestra sus propiedades.

Para seleccionar una máscara o un objeto enmascarado de manera independiente:

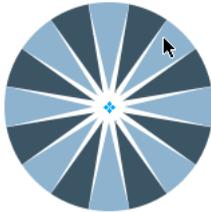
- Haga clic en el objeto en el lienzo con la herramienta Subselección.
Cuando están seleccionadas, las máscaras están resaltadas de amarillo y los objetos enmascarados lo están de azul.

Desplazamiento de máscaras y objetos enmascarados

Es posible cambiar la posición de las máscaras y los objetos enmascarados. Se pueden mover de forma conjunta o por separado.

Para mover juntos una máscara y sus objetos enmascarados:

- 1 Seleccione la máscara en el lienzo por medio de la herramienta Puntero.
- 2 Arrastre la máscara a otro lugar, pero con cuidado de no arrastrar el control de desplazamiento a menos que quiera mover el objeto enmascarado por separado.



Para mover máscaras y objetos enmascarados por separado desvinculándolos:

- 1 Haga clic en el icono de vínculo que aparece en la máscara en el panel Capas. Así se desvinculan las máscaras de los objetos enmascarados para que se puedan mover de manera independiente.

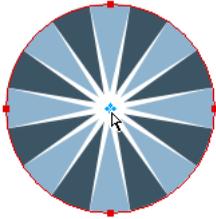


Icono de vínculo

- 2 Seleccione la miniatura del objeto que desea mover: la máscara o los objetos enmascarados.
 - 3 Arrastre el objeto u objetos en el lienzo con la herramienta Puntero.
- Nota:** si hay varios objetos enmascarados, se mueven todos juntos.
- 4 Haga clic entre las miniaturas de máscara en el panel Capas. Así se restaura el vínculo entre los objetos enmascarados y la máscara.

Para mover una máscara por separado mediante su tirador de desplazamiento:

- 1 Seleccione la máscara en el lienzo por medio de la herramienta Puntero.
- 2 Elija la herramienta Subselección y arrastre el tirador de desplazamiento de la máscara a otro lugar.



Para mover los objetos enmascarados independientemente de la máscara mediante el tirador de desplazamiento:

- 1 Seleccione la máscara en el lienzo por medio de la herramienta Puntero.
- 2 Arrastre el tirador de desplazamiento a otro lugar.

Los objetos se mueven sin afectar a la posición de la máscara.



Nota: si hay varios objetos enmascarados, se mueven todos juntos.

Para mover los objetos enmascarados independientemente los unos de los otros:

- Haga clic en un objeto con la herramienta Subselección para seleccionarlo y arrástrelo. Éste es el único método que permite seleccionar y mover un objeto enmascarado individual sin afectar a otros objetos enmascarados.

Modificación del aspecto de una máscara

La modificación de la forma y el color de una máscara permite cambiar la visibilidad de los objetos enmascarados.

La forma de una máscara de mapa de bits se puede modificar dibujando encima de ella con las herramientas de mapa de bits. La forma de una máscara vectorial se puede modificar moviendo los puntos del objeto de máscara.

Si una máscara se aplica usando su aspecto en escala de grises, es posible cambiar sus colores para afectar a la opacidad de los objetos enmascarados situados debajo. La utilización de colores de medio tono en una máscara de escala de grises da un aspecto traslúcido a los objetos enmascarados. utilice colores más claros para mostrar los objetos enmascarados, y más oscuros para ocultarlos y mostrar el fondo.

Para modificar una máscara, también es posible añadir otros objetos de máscara o utilizar las herramientas de transformación.

Para modificar la forma de una máscara seleccionada, realice una de estas acciones:

- Dibuje encima de una máscara de mapa de bits con cualquiera de las herramientas de dibujo de mapas de bits.
- Desplace los puntos de un objeto de máscara vectorial con la herramienta Subselección.

Para modificar el color de una máscara seleccionada, realice una de estas acciones:

- Con las máscaras de mapa de bits de escala de grises, utilice las herramientas de mapa de bits para dibujar encima de la máscara usando varios valores de color de escala de grises.
- En el caso de las máscaras vectoriales de escala de grises, cambie el color del objeto de máscara.

Nota: utilice colores más claros para mostrar los objetos enmascarados, y más oscuros para ocultarlos.

Para alterar una máscara añadiendo otros objetos de máscara:

- 1 Elija Edición > Cortar para cortar el objeto u objetos seleccionados que desea añadir.
- 2 Seleccione la miniatura del objeto enmascarado en el panel Capas.
- 3 Seleccione Edición > Pegar como máscara.
- 4 Elija Añadir cuando se le pregunte si desea añadir a la máscara existente o reemplazarla. El objeto u objetos se añaden a la máscara.

Para modificar una máscara mediante las herramientas de transformación:

- 1 Seleccione la máscara en el lienzo por medio de la herramienta Puntero.
- 2 Utilice una herramienta de modificación o un comando del submenú Modificar > Transformar para aplicar una transformación a la máscara. Para más información sobre la utilización de las herramientas de transformación, consulte [“Transformación y distorsión de objetos seleccionados y selecciones” en la página 25.](#)

La transformación se aplica a la máscara y a sus objetos enmascarados.

Nota: para aplicar una transformación sólo al objeto de máscara, es posible desvincular primero la máscara de los objetos de máscara en el panel Capas y entonces realizar la transformación.

Modificación de la forma en que se aplican las máscaras

Con el Inspector de propiedades se puede comprobar que se está editando una máscara, así como identificar el tipo de máscara en que se trabaja. Cuando hay una máscara seleccionada, el Inspector de propiedades permite cambiar la forma en que se aplica la máscara. Si el Inspector de propiedades está minimizado, haga clic en la flecha de expansión para ver todas las propiedades.

De forma predeterminada las máscaras vectoriales se aplican usando su contorno de trazado. El contorno del trazado o del texto se utiliza como máscara. Opcionalmente se puede mostrar el relleno y el trazo de la máscara. Esto produce el mismo resultado que utilizar Pegar dentro para crear máscaras. Para más información, consulte [“Creación de una máscara a partir de un objeto existente”](#) en la página 145.



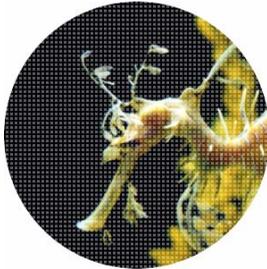
Máscara vectorial aplicada usando el contorno de su trazado con Mostrar relleno y trazo activado

Si se aplica una máscara de mapa de bits por su canal alfa, es posible crear una máscara que parezca una máscara vectorial aplicada por su contorno de trazado. Cuando una máscara se aplica por su canal alfa, la transparencia del objeto de máscara afecta a la visibilidad del objeto que se enmascara.



Un máscara de mapa de bits aplicada por su canal alfa

Tanto las máscaras de mapa de bits como las de vectores pueden aplicarse utilizando su aspecto de escala de grises. De forma predeterminada, las máscaras de mapa de bits se aplican usando su aspecto en escala de grises. En tal caso la claridad de sus píxeles determina el grado en que se muestra el objeto enmascarado. Los píxeles claros muestran el objeto enmascarado. Los píxeles más oscuros de la máscara oscurecen la imagen y muestran el fondo. La aplicación de máscaras por su aspecto en escala de grises crea efectos interesantes si el objeto de máscara contiene un relleno de patrón o degradado.



Una máscara vectorial con un relleno de patrón aplicada por su aspecto de escala de grises

También es posible convertir las máscaras vectoriales en máscaras de mapa de bits. Sin embargo, la conversión a la inversa no es posible.

Para más información sobre las máscaras vectoriales y de mapa de bits, consulte [“Acerca de las máscaras” en la página 143](#).

Para aplicar una máscara vectorial por su contorno de trazado:

- Elija Contorno de trazado en el Inspector de propiedades cuando esté seleccionada una máscara vectorial.

Para mostrar el relleno y el trazo de una máscara vectorial:

- Elija Mostrar relleno y trazo en el Inspector de propiedades cuando esté seleccionada una máscara vectorial que se haya aplicado por su trazado de contorno.

Para aplicar una máscara de mapa de bits por su canal alfa:

- Elija Canal Alfa en el Inspector de propiedades cuando esté seleccionada una máscara de mapa de bits.

Para aplicar una máscara vectorial o de mapa de bits por su aspecto de escala de grises:

- Elija Aspecto de escala de grises en el Inspector de propiedades cuando esté seleccionada una máscara.

Para convertir una máscara vectorial en una de mapa de bits:

- 1 Seleccione la miniatura del objeto de máscara en el panel Capas.
- 2 Elija Modificar > Allanar selección.

Adición de objetos a una selección enmascarada

Es posible añadir más objetos a una selección enmascarada existente.

Para añadir objetos enmascarados a una selección enmascarada:

- 1 Elija Edición > Cortar para cortar el objeto u objetos seleccionados que desea añadir.
- 2 Seleccione la miniatura del objeto enmascarado en el panel Capas.
- 3 Seleccione Edición > Pegar dentro.

El objeto u objetos se añaden a los objetos enmascarados.

Nota: la utilización del comando Pegar dentro en una máscara existente no mostrará el trazo y relleno del objeto de máscara a menos que la máscara original se hubiera aplicado usando su trazo y relleno.

Sustitución, desactivación y eliminación de máscaras

Es posible sustituir una máscara por un nuevo objeto de máscara. También se puede desactivar o eliminar. La desactivación de una máscara la oculta temporalmente. La eliminación de una máscara la elimina permanentemente.

Para reemplazar una máscara:

- 1 Elija Edición > Cortar para cortar el objeto u objetos que va a utilizar como máscara.
- 2 Seleccione la miniatura del objeto enmascarado en el panel Capas y elija Edición > Pegar como máscara.
- 3 Haga clic en Reemplazar cuando se le pregunte si desea añadir a la máscara existente o reemplazarla.

El objeto de máscara existente se sustituye por el nuevo.

Para desactivar o activar una máscara seleccionada, realice una de estas acciones:

- Elija Desactivar máscara o Activar máscara en el menú de opciones del panel Capas.
- Elija Modificar > Máscara > Desactivar máscara o Modificar > Máscara > Activar máscara.

Cuando la máscara está desactivada, se muestra una X roja en su miniatura. Para activarla, puede hacer clic en la X.

Para eliminar una máscara seleccionada:

- 1 Realice una de las siguientes acciones para eliminar la máscara:
 - Seleccione Suprimir máscara en el menú de opciones del panel Capas.
 - Seleccione Modificar > Máscara > Suprimir máscara.
 - En el panel Capas, arrastre la miniatura de la máscara al icono de cubo de basura.
- 2 Seleccione si desea aplicar o descartar el efecto de la máscara sobre los objetos enmascarados antes de quitar la máscara:

Aplicar mantiene los cambios realizados en el objeto, pero la máscara deja de ser editable. Si el objeto que se ha enmascarado es vectorial, la máscara y el objeto vectorial se convierten en una sola imagen de mapa de bits.

Descartar ignora los cambios realizados y restaura la forma original del objeto.

Cancelar anula la operación de eliminación y deja intacta la máscara.

Mezcla y transparencia

Componer es el proceso de variar la transparencia o la interacción de colores de dos o más objetos solapados. En Fireworks, los modos de mezcla permiten crear imágenes compuestas. Asimismo, amplían el control de la opacidad de los objetos y las imágenes.

Acerca de los modos de mezcla

Al seleccionar un modo de mezcla, Fireworks lo aplica a todo el objeto seleccionado. Los objetos en un documento o capa pueden tener modos de mezcla distintos a los de otros objetos de ese mismo documento o capa.

Cuando se agrupan objetos con distintos modos de mezcla, el modo de mezcla del grupo prevalece sobre los modos definidos para cada objeto. Éstos se restablecen al desagrupar los objetos.

Un modo de mezcla consta de estos elementos:

Color de mezcla es el color al que se aplica el modo de mezcla.

Opacidad es el grado de transparencia con el que se aplica el modo de mezcla.

Color base es el color de los píxeles situados debajo del color de mezcla.

Color resultante es el resultado del efecto del modo de mezcla sobre el color base.

Fireworks dispone de los siguientes modos de mezcla:

Normal no aplica ningún modo de mezcla.

Multiplicar multiplica el color base por el color de mezcla, lo cual produce colores más oscuros.

Pantalla multiplica el color inverso del color de mezcla por el color base, lo cual produce un efecto blanqueador.

Oscurecer selecciona el color más oscuro del color de mezcla y el color base para utilizarlos como color resultante. Este modo sólo reemplaza los píxeles que son más claros que el color de mezcla.

Aclarar selecciona el color más claro del color de mezcla y el color base para utilizarlo como color resultante. Este modo sólo reemplaza los píxeles que son más oscuros que el color de mezcla.

Diferencia sustrae el color de mezcla del color base o el color base del color de mezcla. El color con menos brillo se resta del que tiene más brillo.

Matiz combina el valor de matiz del color de mezcla con la luminancia y la saturación del color base para crear el color resultante.

Saturación combina la saturación del color de mezcla con la luminancia y el matiz del color base para crear el color resultante.

Color combina el matiz y la saturación del color de mezcla con la luminancia del color base para crear el color resultante y preservar los niveles de gris para colorear imágenes monocromáticas y teñir las imágenes de color.

Luminosidad combina la luminancia del color de mezcla con el matiz y la saturación del color base.

Invertir invierte el color base.

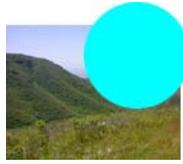
Tinta añade gris al color base.

Suprimir elimina todos los píxeles del color base, incluidos los de la imagen de fondo.

Ejemplos de modos de mezcla



Imagen original



Normal



Multiplicar



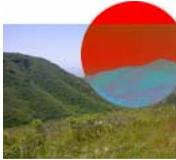
Pantalla



Oscurecer



Aclarar



Diferencia



Matiz



Saturación



Color



Luminosidad



Invertir



Tinta



Suprimir

Ajuste de la opacidad y aplicación de mezclas

Para ajustar la opacidad de los objetos seleccionados y aplicar los modos de mezcla, es posible utilizar el Inspector de propiedades o el panel Capas. El valor 100 en Opacidad produce un objeto completamente opaco. El valor 0 (cero) produce un objeto totalmente transparente.

También se puede especificar un modo de mezcla y una opacidad antes de dibujar un objeto.

Para especificar un modo de mezcla y una opacidad antes de dibujar un objeto:

- Con la herramienta pertinente seleccionada en el panel Herramientas, defina las opciones de mezcla y opacidad en el Inspector de propiedades antes de dibujar el objeto.

Nota: las opciones de mezcla y opacidad no están disponibles para todas las herramientas.

Para definir un modo de mezcla y un nivel de opacidad para objetos existentes:

- 1 Con dos objetos superpuestos, seleccione el objeto superior.
- 2 Elija una opción de mezcla en el menú emergente Modo de mezcla del Inspector de propiedades o del panel Capas.
- 3 Elija un valor en el deslizador emergente Opacidad o escríbalo en el cuadro de texto.

Para definir un modo de mezcla y un nivel de opacidad predeterminados que se apliquen a los objetos conforme los dibuje:

- 1 Elija Seleccionar > Anular selección para evitar la aplicación accidental de un modo de mezcla y de una opacidad.
- 2 Con una herramienta de dibujo vectorial o de mapa de bits seleccionada, elija un modo de mezcla y un nivel de opacidad en el Inspector de propiedades.

El modo de mezcla y el nivel de opacidad elegidos se utilizarán como predeterminados para los siguientes objetos que dibuje con esa herramienta.

Acerca del efecto automático Relleno de color

Fireworks también ofrece un efecto automático que permite ajustar el color de un objeto alterando la opacidad y el modo de mezcla del objeto. Ese efecto automático, Relleno de color, produce el mismo resultado que superponer el objeto con otro que tenga otra opacidad y modo de mezcla. Para más información sobre el efecto automático Relleno de color, consulte [Capítulo 6, “Utilización de efectos automáticos”](#), en la [página 127](#).

CAPÍTULO 8

Utilización de estilos, símbolos y URL

Macromedia Fireworks MX 2004 contiene tres paneles en los que pueden almacenarse y recuperarse estilos, símbolos y valores URL. Los estilos se almacenan en el panel Estilos, los símbolos en el panel Biblioteca y los valores URL en el panel URL. De forma predeterminada, los tres paneles comparten el grupo de paneles Activos.

El panel Estilos contiene un conjunto de estilos predefinidos de Fireworks. Además, si ha creado combinaciones de trazos, rellenos, efectos y atributos de texto y desea utilizarlos otra vez, puede guardar los atributos como un estilo. En lugar de volver a asignar los atributos una y otra vez, basta con guardarlos en el panel Estilos y aplicar la combinación de atributos a otros objetos.

Fireworks cuenta con tres tipos de símbolos: gráficos, animaciones y botones. Cada uno posee características propias para usos específicos. El panel Biblioteca se emplea para crear símbolos nuevos y duplicar, importar y modificar símbolos. Para obtener más información sobre las características especiales incorporadas en los símbolos de botón y animación, consulte [Capítulo 11, “Creación de animaciones”](#), en la página 227 y [Capítulo 10, “Creación de botones y menús emergentes”](#), en la página 205.

Una URL (Uniform Resource Locator) es la dirección en Internet de una página o un archivo específicos. Si utiliza la misma dirección URL con frecuencia, puede incluirla en el panel URL. Las direcciones URL se pueden organizar y agrupar en bibliotecas de URL.

Utilización de estilos

Para guardar y volver a aplicar un conjunto de rellenos, trazos, efectos y atributos de texto predefinidos, cree un estilo. Al aplicar un estilo, el objeto adopta todas sus características.



Fireworks incluye muchos estilos predefinidos. Estos estilos se pueden cambiar y eliminar, y es posible añadirles nuevas características. El CD-ROM de Fireworks y el sitio Web de Macromedia incluyen muchos otros estilos predefinidos que se pueden importar a Fireworks. También es posible exportar estilos y compartirlos con otros usuarios de Fireworks, o importarlos de otros documentos de Fireworks.

Nota: no puede aplicar estilos a objetos de mapa de bits.

Aplicación de un estilo

El panel Estilos puede utilizarse para crear, almacenar y aplicar estilos a objetos o texto.



Panel estilos

Una vez aplicado un estilo a un objeto, puede actualizarse más adelante sin que el objeto original se vea afectado. Fireworks no registra los estilos aplicados a un objeto. Si se suprime un estilo personalizado, no lo podrá recuperar. Sin embargo, cualquier objeto que utilice el estilo conservará sus atributos. Si se suprime alguno de los estilos suministrados con Fireworks, puede recuperarlo junto con los otros estilos mediante el comando Restablecer estilos del menú Opciones del panel Estilos. Sin embargo, cuando se restablecen estilos también se suprimen los estilos personalizados.

Para aplicar un estilo a un objeto o bloque de texto seleccionado:

- 1 Elija Ventana > Estilos para abrir el panel Estilos.
- 2 Haga clic en un estilo del panel Estilos.

Creación y eliminación de estilos

Es posible crear un estilo con los atributos de un objeto seleccionado. El estilo aparece en el panel Estilos.

Los estilos del panel Estilos también pueden eliminarse.

En un estilo pueden guardarse los siguientes atributos:

- Tipo y color de relleno, incluidos motivos, texturas y atributos de degradado vectorial, como ángulo, posición y opacidad
- Tipo y color de trazo
- Efectos
- Atributos de texto, como fuente, tamaño de punto, estilo (negrilla, cursiva o subrayado), alineación, suavizado, ajuste automático entre caracteres, escala horizontal, ajuste de rangos de caracteres e interlineado

Para crear un estilo nuevo:

1 Cree o seleccione un objeto vectorial o de texto con los atributos de trazo, relleno, efecto o texto que desee.



2 Haga clic en el botón Nuevo estilo de la parte inferior del panel Estilos.

3 Elija los atributos que desee que formen parte del estilo en el cuadro de diálogo Nuevo estilo.

Nota: si desea guardar atributos que no figuran en la lista, como alineación, suavizado, ajuste entre caracteres, escala horizontal, ajuste de rangos de caracteres e interlineado, elija la opción Texto otro.

4 Si lo desea, asígnele un nombre al estilo y haga clic en Aceptar.

En el panel Estilos aparece el icono correspondiente al estilo.

Para basar un estilo nuevo en otro existente:

1 Aplique el estilo existente a un objeto seleccionado.

2 Edite los atributos del objeto.

3 Guarde los atributos creando un nuevo estilo como se ha descrito en el procedimiento anterior.

Para suprimir un estilo:

1 Seleccione un estilo en el panel Estilos.

Haga clic mientras pulsa la tecla Mayús para seleccionar varios estilos o la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) si los estilos no son consecutivos.



2 Haga clic en el botón Eliminar estilo situado en el panel Estilos.

Edición de estilos

Cuando es necesario cambiar los atributos que contiene un estilo, éste puede modificarse en el panel Estilos.

Para editar un estilo:

1 Elija Seleccionar > Anular selección para anular la selección de todos los objetos del lienzo.

2 Haga doble clic en un estilo del panel Estilos.

3 En el cuadro de diálogo Editar estilo, active o desactive los atributos que prefiera. El cuadro de diálogo Editar estilo contiene las mismas opciones que el cuadro de diálogo Nuevo estilo. Para obtener información sobre la elección de atributos para su inclusión en un estilo, consulte [“Creación y eliminación de estilos” en la página 166.](#)

4 Haga clic en Aceptar para aplicar los cambios al estilo.

Exportación e importación de estilos

A veces es deseable compartir estilos con otros usuarios de Fireworks para ahorrar tiempo y guardar una uniformidad. Para compartir estilos hay que exportarlos a los otros sistemas.

Para exportar estilos:

- 1 Seleccione un estilo en el panel Estilos.
Haga clic mientras pulsa la tecla Mayús para seleccionar varios estilos o la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) si los estilos no son consecutivos.
- 2 Elija Exportar estilos en el menú de opciones del panel Estilos.
- 3 Introduzca el nombre y la ubicación del documento donde vaya a guardar los estilos.
- 4 Haga clic en Guardar.

Para importar estilos:

- 1 Elija Importar estilos en el menú de opciones del panel Estilos.
- 2 Seleccione el documento de estilos que desee importar.
Todos los estilos del documento de estilos se importan y colocan directamente después del estilo seleccionado en el panel Estilos.

Utilización de estilos predeterminados

Para eliminar todos los estilos personalizados del panel Estilos y restablecer los estilos predefinidos eliminados, basta con recuperar el estado predeterminado del panel Estilos. También es posible cambiar el tamaño de los iconos que aparecen en el panel Estilos.

Para restablecer los estilos predeterminados en el panel Estilos:

- Elija Restablecer estilos en el menú de opciones del panel Estilos.

Nota: al restablecer los estilos predeterminados se eliminan todos los estilos personalizados que tenga guardados.

Para cambiar el tamaño de los iconos de vista previa de estilos:

- Elija Iconos grandes en el menú de opciones del panel Estilos para alternar entre tamaño grande y pequeño de vista previa.

Aplicación de atributos sin crear estilos

Es posible copiar atributos de un objeto y aplicarlos a otros sin necesidad de crear un nuevo estilo en el panel Estilos. Puede utilizar este método para aplicar rápidamente atributos a un objeto si no tiene intención de volver a aplicarlos a otros objetos. Entre los atributos que pueden copiarse y aplicarse a otros objetos se encuentran los rellenos, trazos, efectos y atributos de texto.

Para copiar atributos de un objeto y aplicarlos a otros objetos:

- 1 Seleccione el objeto cuyos atributos desee copiar.
- 2 Elija Edición > Copiar.
- 3 Anule la selección del objeto original y, a continuación, seleccione los objetos a los que desee aplicar los atributos nuevos.
- 4 Elija Edición > Pegar atributos.
Los objetos seleccionados adoptan los mismos atributos que el objeto original.

Utilización de símbolos

Fireworks cuenta con tres tipos de símbolos: gráficos, animaciones y botones. Cada uno posee características propias para usos específicos. Las instancias son representaciones de un símbolo de Fireworks. Cuando se modifica el objeto de símbolo (original), las instancias (copias) cambian automáticamente para reflejar las modificaciones efectuadas en el símbolo.

Los símbolos son útiles cuando se desea volver a utilizar un elemento gráfico. Es posible colocar instancias en varios documentos de Fireworks y conservar su asociación con el símbolo. Los símbolos son útiles para crear botones y objetos de animación en varios fotogramas. Para más información sobre las funciones adicionales incorporadas en las funciones de animación y botón, consulte [“Creación de símbolos de animación” en la página 228](#) y [“Creación de símbolos de botón” en la página 205](#).

Creación de símbolos

Para crear símbolos gráficos, de animación y de botón se utiliza el submenú Edición > Insertar. Es posible crear símbolos a partir de cualquier objeto, bloque de texto o grupo y después organizarlos en el panel Biblioteca. Para colocar instancias en un documento, basta con arrastrarlas del panel Biblioteca al lienzo.

Para crear un símbolo nuevo a partir de un objeto seleccionado:

- 1 Seleccione el objeto y elija Modificar > Símbolo > Convertir en símbolo.
- 2 Escriba el nombre del símbolo en el cuadro de texto Nombre del cuadro de diálogo Propiedades de símbolo.
- 3 Elija un tipo de símbolo: gráfico, animación o botón. Después, pulse Aceptar.

El símbolo aparece en la biblioteca, el objeto seleccionado se convierte en una instancia del símbolo y el Inspector de propiedades muestra las opciones del símbolo.

Para crear un símbolo desde cero:

- 1 Siga uno de estos procedimientos:
 - Elija Edición > Insertar > Nuevo símbolo.
 - Elija Nuevo símbolo en el menú de opciones del panel Biblioteca.
- 2 Elija un tipo de símbolo: gráfico, animación o botón. Después, pulse Aceptar. Según el tipo de símbolo elegido, se abre el editor de símbolos o el editor de botones.
- 3 Cree el símbolo con las herramientas del panel Herramientas y después cierre el editor.

Para más información, consulte [“Creación de símbolos de botón” en la página 205](#) y [“Creación de símbolos de animación” en la página 228](#).

Ubicación de instancias

Es posible colocar instancias de un símbolo en el documento actual.

Para colocar una instancia:

- Arrastre un símbolo desde el panel Biblioteca al documento actual.



Instancia de un símbolo del lienzo

Edición de símbolos

Puede modificar un símbolo en el editor de símbolos, que actualiza automáticamente todas las instancias asociadas cuando termina la edición.

Nota: con la mayoría de modificaciones, la edición de una instancia afecta al símbolo y a todas las demás instancias. Sin embargo, hay excepciones. Para más información, consulte [“Edición de instancias” en la página 171](#).

Para editar un símbolo y todas sus instancias:

- 1 Siga uno de estos procedimientos para abrir el editor de símbolos:
 - Haga doble clic en una instancia.
 - Seleccione una instancia y elija Modificar > Símbolo > Editar símbolo.
- 2 Realice los cambios en el símbolo y cierre la ventana.
El símbolo y todas sus instancias reflejan las modificaciones.

Para cambiar el nombre de un símbolo:

- 1 Haga doble clic en el nombre del símbolo en el panel Biblioteca.
- 2 Cambie el nombre en el cuadro de diálogo Propiedades de símbolo y haga clic en Aceptar.

Para duplicar un símbolo:

- 1 Seleccione el símbolo en el panel Biblioteca.
- 2 Elija Duplicar en el menú de opciones del panel Biblioteca.

Para cambiar el tipo de símbolo:

- 1 Haga doble clic en el nombre del símbolo en el panel Biblioteca.
- 2 Elija otro tipo de símbolo.

Para seleccionar todos los símbolos que aún no se han utilizado en el panel Biblioteca:

- Elija Seleccionar elementos no utilizados en el menú de opciones del panel Biblioteca.

Para suprimir un símbolo:

- 1 Seleccione el símbolo en el panel Biblioteca.
- 2 Elija Eliminar en el menú de opciones del panel Biblioteca.
- 3 Haga clic en Eliminar. Se eliminan el símbolo y todas sus instancias.

Edición de instancias

Cuando se hace doble clic sobre una instancia para modificarla, lo que en realidad se modifica es el símbolo propiamente dicho en el editor de símbolos o el editor de botones. Para editar únicamente la instancia actual, es preciso romper el vínculo entre la instancia y el símbolo. La relación entre ambos se rompe definitivamente, por lo que las modificaciones que se realicen en el símbolo a partir de ese momento ya no se reflejarán en esa instancia.

Los símbolos de botón poseen varias funciones prácticas que permiten conservar la relación entre símbolo e instancias en un grupo de botones y a la vez asignar texto y URL propias a cada instancia. Para más información, consulte [“Edición de símbolos de botón” en la página 210](#).

Eliminación de vínculos de símbolo

Para modificar una instancia sin afectar al símbolo ni a otras instancias, primero es preciso romper el vínculo entre ella y el símbolo correspondiente.

Para separar una instancia de un símbolo:

- 1 Seleccione la instancia.
- 2 Elija Modificar > Símbolo > Separar.

La instancia seleccionada se convierte en grupo. El símbolo en el panel Biblioteca deja de estar asociado a ese grupo. Tras desvincularse de un símbolo, las instancias de botón pierden sus características de símbolo de botón y las instancias de animación pierden sus características de símbolo de animación.

Edición de propiedades de instancia

En el Inspector de propiedades pueden modificarse las siguientes propiedades de instancia sin que ello afecte al símbolo ni a otras instancias:

- Modo de mezcla
- Opacidad
- Efectos
- Anchura y altura
- Coordenadas X e Y

Nota: las instancias de botón tienen otras propiedades que pueden modificarse sin que el símbolo se vea afectado. Para más información sobre la edición de instancias de botón, consulte [“Edición de símbolos de botón” en la página 210](#).

Para modificar las propiedades de instancia sin afectar al símbolo ni romper el vínculo:

- 1 Seleccione la instancia.
- 2 Modifique las propiedades de la instancia en el Inspector de propiedades.

Importación y exportación de símbolos

El panel Biblioteca almacena los símbolos gráficos, de animación y de botón creados en el documento actual. También almacena los símbolos que se han importado en el documento actual. El panel Biblioteca es diferente para cada documento, pero es posible utilizar los símbolos de una biblioteca en varios documentos de Fireworks mediante los procedimientos de importación y exportación, cortar y pegar o arrastrar y colocar.

Pueden importarse símbolos de otras bibliotecas, tanto las que contienen símbolos preparados en Macromedia Fireworks como las que contienen símbolos exportados personalmente o por otro usuario con anterioridad. Del mismo modo, si se han creado símbolos que se van a compartir o a utilizar de nuevo, es posible exportar bibliotecas de símbolos personales. Cuando se exporta una biblioteca de símbolos, se exporta como archivo PNG.

Importación de símbolos

Fireworks contiene bibliotecas de símbolos en el submenú Edición > Bibliotecas, desde el que pueden importarse símbolos preparados de animación, gráficos y de botón, así como barras de navegación y temas de varios símbolos. Con estos símbolos es posible crear rápidamente elegantes páginas Web con elementos avanzados de navegación sin necesidad de invertir tiempo creando símbolos originales.

Para importar uno o varios símbolos preparados a partir de una biblioteca de símbolos de Fireworks:

1 Abra un documento de Fireworks.

2 Elija Edición > Bibliotecas y seleccione una biblioteca:

Animations muestra un conjunto de símbolos animados.

Bullets muestra un conjunto de símbolos gráficos con apariencia de viñetas.

Buttons muestra un conjunto de símbolos de botón de Fireworks de 2, 3 y 4 estados.

Themes muestra una lista de símbolos gráficos, de animación y de botón; cada tema consta de tres símbolos de similar diseño y nombre coordinados entre sí para utilizarse conjuntamente.

Otras abre el cuadro de diálogo Abrir, en el que es posible buscar archivos PNG de bibliotecas de símbolos exportados con anterioridad. Para más información, consulte el siguiente procedimiento.

Además, es posible importar símbolos de archivos PNG de biblioteca previamente exportados y situados en el disco duro, en un CD o en una red. Para más información sobre la exportación de símbolos, consulte [“Exportación de símbolos” en la página 173](#).

Para importar símbolos de otro archivo al documento actual:

1 Siga uno de estos procedimientos:

- Elija Importar símbolos en el menú de opciones del panel Biblioteca.
- Elija Edición > Bibliotecas > Otras.

2 Abra la carpeta que contiene el archivo, elija el archivo y haga clic en Abrir.

3 Seleccione los símbolos que desee importar y haga clic en Importar.

Los símbolos importados aparecen en el panel Biblioteca.



También es posible importar y exportar símbolos sueltos desde y hacia el panel Biblioteca de varios documentos; para ello pueden utilizarse los métodos de arrastrar y colocar o copiar y pegar instancias.

Para importar un símbolo arrastrando y pegando o copiando y pegando, siga uno de estos procedimientos:

- Arrastre una instancia desde el documento que contiene el símbolo al documento de destino.
- Copie una instancia en el documento que contiene el símbolo y después péguela en el documento de destino.

El símbolo se importa al panel Biblioteca del documento de destino y conserva la relación con el símbolo del documento original. Para más información, consulte [“Actualización de símbolos e instancias exportados en varios documentos” en la página 173.](#)

Exportación de símbolos

Si ha creado o importado símbolos en un documento de Fireworks y desea guardarlos para utilizarlos después en otros documentos o compartirlos con otros usuarios, puede emplear el menú de opciones del panel Biblioteca para exportarlos en un archivo PNG. Para importar los símbolos, basta con localizar el archivo PNG que los contiene en el submenú Edición > Bibliotecas. Para más información, consulte [“Importación de símbolos” en la página 172.](#)

Para exportar símbolos:

- 1 Elija Exportar símbolos en el menú de opciones del panel Biblioteca.
- 2 Seleccione los símbolos que desee exportar y haga clic en Exportar.
- 3 Desplácese a una carpeta, escriba un nombre para el archivo de símbolos y haga clic en Guardar. Fireworks guarda los símbolos en un archivo PNG.

Actualización de símbolos e instancias exportados en varios documentos

Los símbolos importados conservan su vínculo con el documento de símbolos original. Puede editar el documento de símbolos original y, a continuación, actualizar los documentos de destino para reflejar la edición.

Para actualizar todos los símbolos e instancias exportados:

- 1 En el documento original, haga doble clic en una instancia o seleccione una instancia y elija Modificar > Símbolo > Editar símbolo para abrir el editor de símbolos correspondiente.
- 2 Modifique el símbolo y cierre el editor.
- 3 Guarde el archivo.
- 4 En el documento el en que haya importado el símbolo, seleccione el símbolo en el panel Biblioteca.
- 5 Elija Actualizar en el menú de opciones del panel Biblioteca.

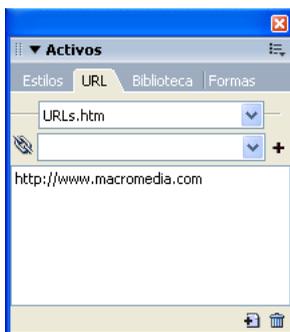
Nota: para actualizar todos los símbolos importados, seleccione todos los símbolos del panel Biblioteca y elija Actualizar.

Utilización de URL

Al asignar una URL a un objeto Web, se crea un vínculo con un archivo, como una página Web. Se pueden asignar valores URL a zonas interactivas, botones y objetos de división. Cuando se tiene la intención de utilizar un valor URL varias veces, es posible crear una biblioteca de URL en el panel URL y almacenar allí las direcciones URL. El panel URL sirve para añadir, editar y organizar valores URL.

Por ejemplo, si un sitio Web contiene varios botones de navegación para volver a la página inicial, puede añadir la dirección URL de la página inicial al panel URL. A continuación seleccionaría este valor URL en la biblioteca de URL para asignarlo a cada botón de navegación. Puede utilizar la función Buscar y reemplazar para cambiar una URL en varios documentos (véase “[Búsqueda y reemplazo](#)” en la [página 282](#)).

Las bibliotecas de valores URL están disponibles para todos los documentos de Fireworks y se guardan entre sesiones.



Panel URL

Asignación de una URL a un objeto Web

Para asignar una URL a un objeto Web:

- 1 Introduzca la URL en el cuadro de texto Vínculo.
- 2 Haga clic en el botón de signo más (+) para añadir la URL.
- 3 Seleccione un objeto Web.
- 4 Seleccione la URL en el panel de vista previa de URL.

Creación de una biblioteca de valores URL

Las URL pueden agruparse en bibliotecas. De este modo, las URL relacionadas se encuentran todas en un único lugar, lo que facilita el acceso a las mismas. Las URL se pueden guardar en la biblioteca de URL predeterminada, URLs.htm, o en una biblioteca nueva que se haya creado. También puede importarlas de un documento HTML existente y, a continuación, crear una biblioteca.

URLs.htm y cualquier nueva biblioteca que cree se almacenará en la carpeta URL Libraries de la carpeta Macromedia/Fireworks MX 2004 que se encuentra en la carpeta Datos de programa (Windows) o Soporte para las aplicaciones (Macintosh). Para más información sobre la ubicación de esta carpeta, consulte [“Utilización de archivos de configuración” en la página 305](#).

Para crear una biblioteca de URL nueva:

- 1 Elija Nueva biblioteca de URL en el menú de opciones del panel URL.
- 2 Escriba el nombre de la biblioteca en el cuadro de texto y haga clic en Aceptar.
El nombre de la nueva biblioteca aparece en el menú emergente Biblioteca del panel URL.

Para añadir una URL nueva a una biblioteca de URL:

- 1 Elija una biblioteca en el menú emergente Biblioteca.
- 2 Introduzca una URL en el cuadro de texto Vínculo.
- 3 Haga clic en el botón del signo más (+).
El botón del signo más (+) añade la URL actual a la biblioteca.

Además, puede organizar las URL añadiendo únicamente las que estén en uso en el documento.

Para añadir una URL a la biblioteca y asignárselo simultáneamente a un objeto Web:

- 1 Seleccione el objeto.
- 2 Siga uno de estos procedimientos para introducir la URL:
 - Elija Añadir URL en el menú de opciones del panel URL, introduzca una URL absoluta o relativa y haga clic en Aceptar.
 - Introduzca una URL en el cuadro de texto Vínculo. Haga clic en el botón del signo más (+).
La URL aparece en el panel de vista previa de URL. Véase [“Asignación de URL” en la página 194](#) y [“Definición del valor URL de un símbolo de botón o instancia” en la página 212](#).

Para añadir URL utilizadas a la biblioteca de URL:

- 1 Elija una biblioteca en el menú emergente Biblioteca.
- 2 Elija Añadir URLs utilizadas a la biblioteca en el menú de opciones del panel URL.

Para suprimir una URL seleccionada del panel de vista previa de URL:



- Haga clic en el botón Suprime una URL de la biblioteca situado en la parte inferior del panel URL.

Para suprimir de la biblioteca todas las URL no utilizadas:

- 1 Elija Borrar URLs no utilizadas en el menú de opciones del panel URL.
- 2 Haga clic en Aceptar.

Edición de direcciones URL

En el panel URL es fácil modificar valores URL. Una URL puede modificarse una de las veces que aparece o a lo largo de todo el documento.

Para editar una URL:

- 1 Seleccione la URL que desee modificar en el panel de vista previa de URL.
- 2 Elija Editar URL en el menú de opciones del panel URL.
- 3 Modifique la URL. Seleccione Cambiar todos los casos en que aparezca en el documento si desea actualizar este vínculo en todo el documento.

Acerca de URL absolutas y relativas

Cuando se introduce una URL en el panel URL, la URL puede ser absoluta o relativa:

- Si va a crear un vínculo con una página Web que no pertenece a su sitio Web, debe utilizar una URL absoluta.
- Si va a crear un vínculo con una página Web de su sitio Web, puede utilizar una URL absoluta o relativa.

Las URL absolutas son direcciones URL completas que incluyen el protocolo de servidor, que suele ser `http://` en el caso de páginas Web. Por ejemplo, `www.macromedia.com/es/support/` es la dirección URL absoluta de la página Web de asistencia técnica de Macromedia Fireworks. Aunque las URL absolutas son siempre direcciones exactas que no dependen de la ubicación del documento de origen, los vínculos no se establecen correctamente si el documento cambia de destino.

Las URL relativas están relacionados con la carpeta que contiene el documento de origen. En estos ejemplos se muestra la sintaxis de navegación de URL relativas.

- `archivo.htm` establece un vínculo con un archivo ubicado en la misma carpeta que el documento de origen.
- `../..//archivo.htm` establece un vínculo con un archivo ubicado dos niveles por encima de la carpeta que contiene el documento de origen. Cada `../` representa un nivel.
- `htmldocs/archivo.htm` establece un vínculo con un archivo ubicado en una carpeta denominada `htmldocs`, que se encuentra dentro de la carpeta que contiene el documento de origen.

Las URL relativas suelen ser las más fáciles de utilizar para establecer un vínculo con archivos que van a permanecer en la misma carpeta que el documento actual.

Importación y exportación de URL

Si en el panel URL hay URL que van a utilizarse otra vez en otros documentos de Fireworks, es posible exportarlas para su utilización posterior. Más tarde, será fácil importarlos a cualquier otro documento de Fireworks para acceder a ellos con rapidez.

También es posible importar todas las URL a los que hace referencia un documento HTML existente.

Para exportar valores URL:

- 1 Elija Exportar URL en el menú de opciones del panel URL.
- 2 Escriba un nombre de archivo y haga clic en Guardar.

Se crea un archivo HTML. Este archivo contiene los valores URL exportados.

Para importar valores URL:

- 1 Elija Importar URL en el menú de opciones del panel URL.
- 2 Seleccione un archivo HTML y haga clic en Abrir.

Se importan todas las URL de ese archivo.

CAPÍTULO 9

Divisiones, rollovers y zonas interactivas

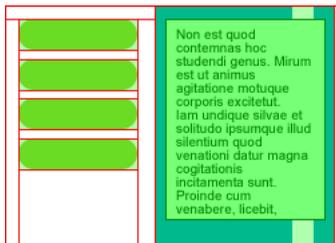
Los elementos básicos para la creación de elementos interactivos en Macromedia Fireworks MX 2004 son las divisiones. Las divisiones no son imágenes, son objetos Web compuestos de código HTML. Es posible ver, seleccionar y asignar otro nombre mediante la capa de Web del panel Capas. En este capítulo se examinan los conceptos principales de las divisiones y los procedimientos para utilizarlas para añadir interactividad en páginas Web.

El método rollover de arrastrar y colocar permite incorporar interactividad en las divisiones. Gracias a este método puede crear rápidamente efectos de rollover y de intercambio de imágenes en el espacio de trabajo. Los comportamientos asignados pueden verse en el panel Comportamientos y es posible crear elementos interactivos más complejos mediante este panel.

También puede incorporar mayor interactividad en páginas Web mediante zonas interactivas. Las zonas interactivas se utilizan para crear un mapa de imágenes, que es código HTML que define un *área interactiva* en un documento HTML. Esas áreas no son necesariamente un vínculo; pueden activar un comportamiento o definir un texto alternativo. Estas zonas interactivas también pueden utilizar los eventos de ratón, de forma que se pueden utilizar comportamientos JavaScript que actúan como en las divisiones.

Creación y edición de divisiones

La división 'corta' un documento de Fireworks en porciones más pequeñas que se exportan como archivos independientes. Durante la exportación, Fireworks también crea un archivo HTML que contiene el código de la tabla que recompone el gráfico en un navegador Web.



La división 'corta' un documento de Fireworks en varias porciones que se exportan como archivos independientes.

Existen tres razones por las que resulta útil realizar este paso:

Optimización: Uno de los retos del diseño gráfico para la Web es el mantener las imágenes lo suficientemente pequeñas para que se descarguen rápidamente sin sacrificar la calidad. Las divisiones permiten optimizar cada división individual con el formato de archivo y los ajustes de compresión más adecuados. Para más información, consulte [Capítulo 12, “Optimización y exportación”](#), en la página 241.

Interactividad: Puede crear divisiones para crear áreas que se activen con las acciones del ratón. Para obtener más información sobre cómo añadir interactividad en divisiones, consulte [“Adición de interactividad en las divisiones”](#) en la página 186.

Actualización de partes de una página Web: Gracias a las divisiones resulta muy fácil actualizar partes de una página Web que se modifique con frecuencia. Por ejemplo, suponga que su empresa tiene una página Web con una sección para el empleado destacado que cambia de forma mensual. Las divisiones permiten cambiar rápidamente sólo el nombre y la foto del empleado sin tener que reemplazar toda la página.

Creación de objetos de división

Puede crear un objeto de división dibujándolo con la herramienta División o insertando una división que se base en un objeto seleccionado.

Las líneas que se extienden desde el objeto de división son las guías de división, determinan los límites de los distintos archivos de imagen en los que se dividirá el documento durante la exportación. De forma predeterminada, estas guías son de color rojo.



Para insertar una división rectangular en función de un objeto seleccionado:

- 1 Elija Edición > Insertar > División. La división es un rectángulo cuya área incluye los bordes más externos del objeto seleccionado.

- 2 Si selecciona más de un objeto, elija cómo desea aplicar las divisiones:

Una creará un único objeto de división que abarcará todos los objetos seleccionados.

Varias creará un objeto de división para cada objeto seleccionado.

Para dibujar un objeto de división rectangular:



- 1 Elija la herramienta División.

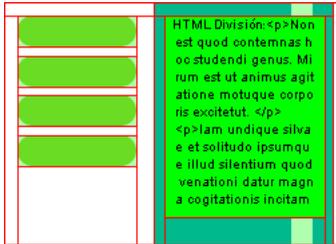
- 2 Arrastre para dibujar el objeto de división. El objeto de división aparece en la capa de Web y las guías de división aparecen en el documento.

Nota: la posición de una división puede ajustarse mientras se dibuja. Mantenga pulsado el botón del ratón, pulse y mantenga pulsada la barra espaciadora, después, arrastre la división hasta otro punto del lienzo. Suelte la barra espaciadora para continuar el dibujo de la división.

Creación de divisiones HTML

Una división HTML designa el área donde se presenta texto HTML estándar en el navegador.

Una división HTML no exporta una imagen; exporta el texto HTML que aparece en la celda de la tabla definida por la división.



Las divisiones HTML son muy útiles para actualizar texto que aparece en el sitio Web sin tener que crear otros elementos gráficos.

Para crear una división HTML:

- 1 Dibuje un objeto de división y selecciónelo.
- 2 En el Inspector de propiedades, elija HTML en el menú emergente Tipo.
- 3 Haga clic en Edición.
- 4 Escriba texto en la ventana Editar división HTML y asigne el formato que desee mediante etiquetas de formato de texto HTML.

Nota: como alternativa, puede añadir etiquetas de formato al código HTML después de exportarlo utilizando un editor de texto o de HTML como Macromedia Dreamweaver.

- 5 Haga clic en Aceptar para aplicar los cambios y cerrar la ventana Editar división HTML.

El texto y las etiquetas HTML que haya introducido aparecen en el archivo PNG de Fireworks en el cuerpo de la división como código HTML sin formato.

Nota: las divisiones de texto HTML creadas de esta forma pueden variar de aspecto cuando se visualicen en distintos navegadores y en otros sistemas operativos, ya que en el navegador Web es posible definir el tamaño y la fuente.

Creación de divisiones no rectangulares

A veces, las divisiones rectangulares no son suficientes al tratar de incluir más interactividad en una imagen no rectangular. Por ejemplo, si desea incluir un comportamiento rollover en una división y sus objetos división se solapan o tienen una forma irregular, una división rectangular podría intercambiar los gráficos de fondo junto con el intercambio de imagen. Fireworks soluciona este problema al permitir el dibujo de divisiones con cualquier forma gracias a la herramienta División poligonal.



También es posible insertar una división sobre el trazado vectorial para crear divisiones con formas irregulares.

Para dibujar un objeto de división poligonal:



- 1 Elija la herramienta División poligonal.
- 2 Haga clic para colocar los puntos de vector del polígono. La herramienta División poligonal dibuja sólo segmentos en línea recta.
- 3 Cuando dibuje un objeto de división poligonal alrededor de objetos con bordes suaves, debe incluir todo el objeto para evitar la creación involuntaria de bordes duros en el elemento gráfico de la división.
- 4 Para dejar de utilizar la herramienta División poligonal, elija otra herramienta en el panel de herramientas. No es necesario que haga clic de nuevo en el primer punto para cerrar el polígono.

Nota: no es conveniente abusar de las divisiones poligonales, ya que requieren más código JavaScript que las divisiones rectangulares. La utilización de demasiadas divisiones poligonales puede aumentar el tiempo de proceso del navegador Web.

Para crear una división poligonal a partir de un objeto de vectores o un trazado:

- 1 Seleccione un trazado vectorial.
- 2 Elija Edición > Insertar > Zona interactiva.
- 3 Elija Edición > Insertar > División.
Se genera una división según la forma del objeto de vectores.

Nota: para evitar exportar un mapa de imágenes innecesario como HTML, puede ser conveniente suprimir la zona activa después de realizar estos pasos.

Visualización de las divisiones y de las guías

Puede controlar la visibilidad de las divisiones y de otros objetos Web del documento mediante el panel Capas y el panel Herramientas. Cuando desactiva la visibilidad de las divisiones para todo el documento, también se ocultan las guías de división.

Gracias al Inspector de propiedades puede organizar las divisiones asignando un color diferente a cada objeto de división. También puede cambiar el color de las guías de división mediante el menú Ver.

Visualización de las divisiones en el panel Capas

La capa de Web muestra todos los objetos Web presentes en el documento de forma que puede seleccionar y ver cada uno de ellos.

Para visualizar y seleccionar una división en el panel Capas:

- 1 Elija Ventana > Capas para abrir el panel Capas.
- 2 Expanda la Capa de Web haciendo clic en el signo más (+) (Windows) o triángulo (Macintosh).
La capa de Web muestra la lista completa de objetos Web presentes actualmente en el documento.
- 3 Haga clic en un nombre de división para seleccionarla.
La división aparece resaltada en la capa de Web y se selecciona en el lienzo.

Visualización y ocultación de divisiones

Cuando se oculta una división, ésta se hace invisible en el archivo PNG de Fireworks. Es posible desactivar todos o algunos de los objetos Web. Las divisiones son objetos Web y aparecen enumerados en la capa de Web y del panel Capas; en dicha capa puede activar y desactivar la visibilidad de una división seleccionada. También es posible controlar la visibilidad de una división mediante el panel Herramientas. Cuando se oculta un objeto de división no se evita que la división se exporte en el código HTML.

Para ocultar y mostrar unas divisiones y zonas interactivas determinadas:



- 1 Haga clic en el icono de ojo junto a cada objeto Web individual del panel Capas.
- 2 Haga clic en la columna Ojo para volver a activar la visibilidad. El icono de ojo vuelve a aparecer cuando los objetos Web son de nuevo visibles.

Para ocultar o mostrar todas las zonas interactivas, divisiones y guías, siga uno de estos procedimientos:

- Haga clic en el botón Ocultar/Mostrar divisiones adecuado de la sección de herramientas Web del panel Herramientas.



- Haga clic en el icono de ojo junto a la capa de Web del panel Capas.

Para ocultar o mostrar las guías de división en todas las vistas de documento:

- Elija Ver > Guías de división.

Cambio del color de la división y de las guías de división

Si los colores utilizados en un documento son similares al color de la división, puede resultar difícil ver las divisiones en estos objetos del documento. Para facilitar la visualización, puede asignar un color diferente a las divisiones seleccionadas. Cada división puede tener un color exclusivo para organizarlas mejor. También es posible modificar el color de las guías de división.

Nota: en la Vista previa, las divisiones no seleccionadas aparecen con una superposición de color blanco.

Para cambiar el color de un objeto de división seleccionado:

- En el Inspector de propiedades elija un nuevo color en el cuadro de colores.

Para cambiar el color de las guías de división:

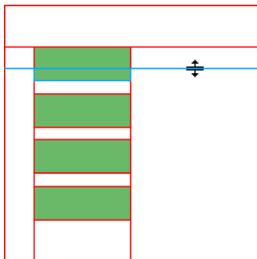
- 1 Elija Ver > Guías > Editar guías.
- 2 Seleccione un nuevo color en la sección Color división del cuadro de diálogo Guías y haga clic en Aceptar.

Edición de divisiones

En Fireworks un diseño de divisiones se manipula como una tabla en un procesador de textos. Cuando arrastre una guía para cambiar el tamaño de una división, Fireworks también cambiará automáticamente de tamaño todas las divisiones rectangulares adyacentes. Además, puede utilizar el Inspector de propiedades para cambiar el tamaño y transformar divisiones como lo haría con los objetos vectoriales y de mapa de bits.

Desplazamiento de guías para editar divisiones

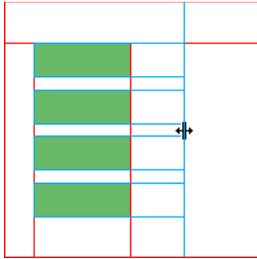
Las guías de división definen el perímetro y la posición de las divisiones. Las guías de división que se extienden más allá de los objetos de división definen cómo se dividirá el resto del documento durante la exportación. La forma de un objeto de división rectangular puede cambiarse arrastrando las guías que lo rodean. No es posible cambiar el tamaño de los objetos de división no rectangulares al mover las guías de división.



Cambio del tamaño de un objeto de división arrastrando sus guías

Nota: cuando se arrastran las guías de división que rodean un botón de Fireworks en la ventana de documento, Fireworks cambiará el tamaño de la división que define el área activa de dicho botón. Sin embargo, no es posible eliminar el área activa de un botón de Fireworks arrastrando las guías de división que lo rodean.

Si se ha alineado varios objetos de división a lo largo de una única guía de división, podrá arrastrar dicha guía de división para cambiar el tamaño de todos los objetos de forma simultánea.



Cambio del tamaño de varios objetos de división arrastrando una guía

Además, si arrastra una guía a lo largo de una coordenada determinada, el resto de las guías en la misma coordenada se moverá con ella.

Para cambiar el tamaño de una o varias divisiones:

- 1 Sitúe la herramienta Puntero o Subselección sobre una guía de división.



El cursor adopta la forma del puntero de movimiento de guías.

- 2 Arrastre la guía de división hasta la ubicación que desee.

Se cambiará el tamaño de las divisiones y todas las divisiones adyacentes también cambiarán de tamaño automáticamente.

Para cambiar la posición de una guía de división hasta el borde del lienzo:

- Utilice la herramienta Puntero o Subselección para arrastrar la guía de división fuera del borde del lienzo.

Para desplazar guías de división adyacentes:

- 1 Arrastre, manteniendo pulsada la tecla Mayús, una guía de división a lo largo de otras guías de divisiones adyacentes.
- 2 Libere la guía de división en la ubicación que desee.

Todas las guías de división que ha arrastrado se desplazarán hasta esta ubicación.

Sugerencia: puede cancelar esta operación liberando la tecla Mayús antes de soltar el botón del ratón. Todas las guías de división que ha seleccionado se ajustarán en sus posiciones originales.

Utilización de herramientas para editar objetos de división

Utilice las herramientas Puntero, Subselección y Transformar para modificar la forma o el tamaño de una división. Sólo se pueden inclinar y distorsionar las divisiones poligonales.

Nota: al utilizar estas herramientas para cambiar el tamaño y la forma de las divisiones, es posible que se creen divisiones superpuestas, debido a que el tamaño de los objetos de división adyacentes no se ajusta automáticamente. Si las divisiones se superponen, la división superior en el orden de apilamiento tendrá prioridad al utilizar funciones para interactividad. Para evitar la superposición de divisiones utilice las guías para editar las divisiones. Para más información, consulte "[Desplazamiento de guías para editar divisiones](#)" en la página 184.

Para editar la forma de una división seleccionada, siga uno de estos procedimientos:

- Elija la herramienta Puntero o Subselección y arrastre los puntos de esquina de la división para modificar su forma.
- Utilice una herramienta de transformación para realizar la transformación que desee.
Para más información sobre la utilización de las herramientas de transformación, consulte [“Transformación y distorsión de objetos seleccionados y selecciones” en la página 25.](#)

Nota: al transformar una división rectangular puede cambiar su forma, posición o tamaño, pero la propia división sigue siendo rectangular.

Utilización del Inspector de propiedades o panel Información para editar objetos de división

Es posible cambiar la posición y el tamaño de un objeto de división introduciendo valores numéricos en el Inspector de propiedades. Para obtener más información sobre cómo cambiar el tamaño de un objeto introduciendo valores numéricos, consulte [“Transformación numérica de objetos” en la página 27.](#) Para obtener más información sobre cómo cambiar la posición de un objeto introduciendo valores numéricos, consulte [“Edición de objetos seleccionados” en la página 23.](#)

Adición de interactividad en las divisiones

Los elementos básicos para la creación de interactividad en Fireworks son los objetos de división. Fireworks ofrece dos métodos para añadir interactividad en las divisiones:

- La forma más sencilla es el método rollover de arrastrar y colocar. Con sólo arrastrar el tirador de comportamiento de una división y colocarlo en una división destino podrá crear rápidamente una interactividad sencilla.
- El panel Comportamientos permite crear una interactividad más compleja. Además, el panel Comportamientos contiene diferentes comportamientos interactivos que puede incluir en las divisiones. Si incluye varios comportamientos en una única división, podrá crear interesantes efectos. También puede elegir entre una variedad de acciones de ratón que activan comportamientos interactivos.

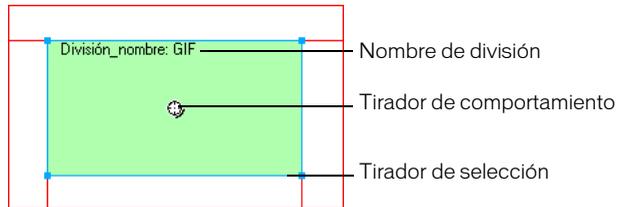
Los comportamientos de Fireworks son compatibles con los de Macromedia Dreamweaver. Cuando exporta un rollover de Fireworks a Dreamweaver, puede editar los comportamientos de Fireworks mediante el panel Comportamientos de Dreamweaver.

Adición de interactividad sencilla en las divisiones

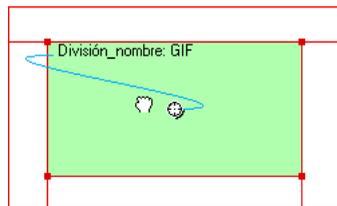
El método de rollover de arrastrar y colocar es una forma rápida y eficaz de crear efectos de rollover y de intercambio de imagen.

De forma específica, el método de rollover de arrastrar y colocar permite determinar lo que sucede en una división cuando el puntero del ratón pasa sobre ella. El resultado final se denomina imagen de rollover. Las imágenes de rollover son gráficos cuyo aspecto cambia en un navegador Web al mover el puntero sobre ellas.

Cuando se selecciona una división aparece un círculo con una cruz en el centro. Se trata del denominado *tirador de comportamiento*.



Si arrastra el tirador de comportamiento desde una división de activación y lo coloca en una división de destino, creará fácilmente efectos de rollover y de intercambio de imagen. El elemento activador y el de destino pueden ser la misma división.

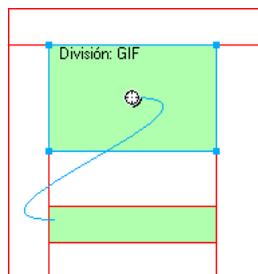


Las zonas interactivas también incluyen tiradores de comportamiento para incorporar efectos de rollover. Para más información, consulte [“Creación de zonas interactivas” en la página 199](#).

Acerca de los rollovers

Todos los rollovers funcionan del mismo modo. Un gráfico activa la visualización de otro cuando se sitúa el puntero sobre el primero. El elemento activador siempre es un objeto Web: una división, zona interactiva o un botón.

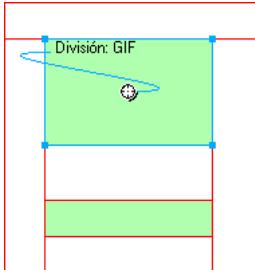
El rollover más sencillo intercambia una imagen en el Fotograma 1 con una imagen que se encuentra justo debajo en el Fotograma 2. También puede crear rollovers más complejos. Los rollovers pueden intercambiar una imagen de cualquier fotograma; los rollovers desunidos intercambian imágenes de una división diferente de la división de activación.



Cuando selecciona un objeto Web de activación en Fireworks que se haya creado mediante un tirador de comportamiento o el panel Comportamientos, aparecen todas sus relaciones de comportamiento. De forma predeterminada, una interacción de rollover se representa mediante una línea azul de comportamiento.

Creación de un rollover simple

Un rollover simple intercambia el fotograma que se encuentra directamente bajo el fotograma superior y requiere sólo una división.

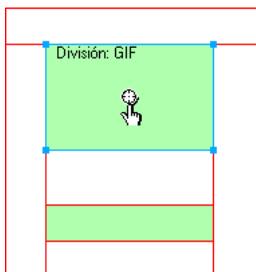


Para incluir un rollover simple en una división:

- 1 Asegúrese de que el objeto de activación no se encuentra en una capa compartida. Para más información, consulte [“Utilización compartida de capas” en la página 142](#).
- 2 Elija Edición > Insertar > División para crear una división sobre el objeto de activación.
- 3 Cree un nuevo fotograma en el panel Fotogramas haciendo clic en el botón Fotograma nuevo/duplicado.
- 4 Cree, pegue o importe una imagen para utilizarla como un intercambio de imagen en el nuevo fotograma.

Sitúe la imagen debajo de la división que creó en el paso 2, debe estar visible aunque no esté en el Fotograma 2. Las divisiones son visibles en todos los fotogramas.

- 5 Seleccione el Fotograma 1 en el panel Fotogramas para volver al fotograma que contiene la imagen original.
- 6 Seleccione la división y coloque el puntero sobre el tirador de comportamiento. El puntero cambia a una mano.



Nota: puede seleccionar la división en cualquier fotograma.

- 7 Haga clic en el tirador de comportamiento y elija Rollover simple en el menú.
- 8 Haga clic en la ficha Vista previa y pruebe el rollover simple o pulse F12 para verlo en un navegador.

Creación de un rollover desunido

Un rollover desunido intercambia una imagen bajo un objeto Web cuando el puntero se sitúa sobre otro objeto Web. En respuesta a la acción de colocar el cursor o puntero sobre el área o a la acción de hacer clic en la imagen de activación, aparece otra imagen en una ubicación distinta de la página Web. La imagen sobre la que se sitúa el cursor se considera el elemento activador; la imagen que cambia se considera el elemento destino.

Al igual que en el caso de los rollovers simples de sólo una división, primero debe configurar la división del elemento activador y la división destino con el fotograma en el que reside la imagen de intercambio. Después, debe vincular el área de activación y la división destino con una línea de comportamiento.

Nota: no es necesario que el área de activación de un rollover desunido sea una división. Las zonas interactivas y los botones también tienen tiradores de comportamiento que pueden utilizarse para crear rollovers desunidos. Para obtener más información sobre las zonas interactivas, consulte [“Creación de zonas interactivas” en la página 199](#). Para obtener información adicional sobre los botones, consulte [“Creación de símbolos de botón” en la página 205](#).

Para incluir un rollover desunido en una imagen seleccionada:

- 1 Elija Edición > Insertar > División o Zona interactiva para incluir una división o zona interactiva en la imagen de activación.

Nota: este paso no es necesario si el objeto seleccionado es un botón o si ya existe una división o una zona interactiva en la imagen.

- 2 Cree un nuevo fotograma haciendo clic en el botón Fotograma nuevo/duplicado del panel Fotogramas.
- 3 Coloque una segunda imagen, que se utilizará como elemento destino, en el nuevo fotograma y en la posición que desee en el lienzo. Puede colocar la imagen en cualquier punto salvo debajo de la división que creó en el paso 1.
- 4 Seleccione la imagen y elija Edición > Insertar > División para incluir una división en la imagen.
- 5 Seleccione el Fotograma 1 en el panel Fotogramas para volver al fotograma que contiene la imagen original.
- 6 Seleccione la división, zona interactiva o botón que cubre el área de activación (la imagen original) y coloque el puntero sobre el tirador de comportamiento. El puntero cambia a una mano.
- 7 Arrastre el tirador de comportamiento de la zona activa o división de activación a la división destino que creó en el paso 4.

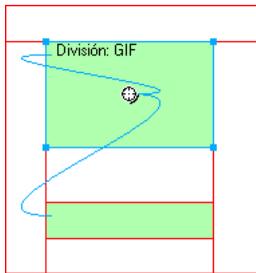
La línea de comportamiento se extiende desde el centro del objeto activador hasta la esquina superior izquierda de la división destino y se abre el cuadro de diálogo Intercambiar imagen.



- 8 En el menú emergente Intercambiar imagen de, seleccione el fotograma que creó en el paso 2 y haga clic en Aceptar.
- 9 Haga clic en el botón Vista previa para ver una presentación preliminar y probar el rollover desunido.

Aplicación de varios rollovers a una división

Es posible arrastrar más de un tirador de comportamiento desde una división para crear varios comportamientos de intercambio. Por ejemplo, es posible activar un rollover normal y otro desunido a partir de la misma división.



Una división que activa un comportamiento de rollover y un comportamiento de rollover desunido

Nota: también puede añadir varios comportamientos mediante el panel Comportamientos. Para más información, consulte ["Utilización del panel Comportamientos para añadir interactividad en las divisiones" en la página 191.](#)

Para aplicar más de un rollover a una división seleccionada:

- 1 Arrastre un tirador de comportamiento desde la división seleccionada hasta el borde de la misma división o sobre otra división.
Al arrastrar el tirador hasta el borde superior izquierdo de la misma división, se crea un intercambio de imagen, si lo arrastra hasta otra división se crea un rollover desunido.
- 2 Seleccione el fotograma de la imagen de intercambio y haga clic en Aceptar.
- 3 Cree más rollovers repitiendo los pasos 1 y 2 tantas veces como lo desee.

Eliminación de un rollover de arrastrar y colocar

Puede eliminar fácilmente un rollover de arrastrar y colocar de una división, zona interactiva o botón.

Para eliminar un rollover de arrastrar y colocar de un objeto Web o botón seleccionado:

- 1 Haga clic en la línea azul de comportamiento que desee eliminar.
- 2 Haga clic en Aceptar para eliminar el comportamiento de intercambio de imagen.

Utilización del panel Comportamientos para añadir interactividad en las divisiones

Además de los rollovers, es posible incluir otros tipos de interactividad en las divisiones utilizando el panel Comportamientos. Puede crear sus propias interacciones personalizadas si edita los comportamientos existentes.

Nota: aunque es posible crear rollovers simples, desunidos y complejos con el panel Comportamientos, se recomienda utilizar el método de rollover de arrastrar y colocar. Para más información, consulte [“Adición de interactividad sencilla en las divisiones” en la página 186](#).

En Fireworks están disponibles los siguientes comportamientos:

Rollover simple añade un comportamiento de rollover a la división seleccionada utilizando el Fotograma 1 como estado Arriba y el Fotograma 2 como estado Sobre. Después de seleccionar este comportamiento, debe crear una imagen en un segundo fotograma, en la misma división, para crear el estado Sobre. En realidad, la opción Rollover simple es un grupo de comportamientos que contiene los comportamientos Intercambiar imagen y Restaurar imagen de intercambio.

Intercambiar imagen reemplaza el contenido de la división especificada por el de otro fotograma o el de un archivo externo.

Restaurar imagen intercambiada devuelve el objeto destino a su aspecto predeterminado del Fotograma 1.

Establecer imagen de Bar Nav determina si una división es parte de una barra de navegación de Fireworks. Todas las divisiones que forman parte de la barra de navegación deben tener este comportamiento. En realidad, la opción Establecer imagen de barra de navegación es un grupo de comportamientos que contiene los comportamientos Bar Nav Sobre, Bar Nav Abajo y Restaurar Bar Nav. Este comportamiento se define automáticamente de forma predeterminada cuando utiliza el Editor de botones para crear un botón que incluya los estados Incluir estado Sobre y Abajo o Mostrar imagen Abajo después de cargar. Al crear un botón de dos estados, se asigna un comportamiento rollover simple a la división. Al crear un botón de tres o cuatro estados, se asigna un comportamiento Establecer imagen de barra de navegación a la división. Para obtener más información sobre los botones, consulte [“Creación de símbolos de botón” en la página 205](#).

Bar Nav Sobre especifica el estado Sobre para la división seleccionada cuando forma parte de una barra de navegación y también puede especificar los estados Precargar imágenes e Incluir estado Sobre y Abajo.

Bar Nav Abajo especifica el estado Abajo para la división seleccionada cuando forma parte de una barra de navegación y también puede especificar el estado Precargar imágenes.

Restaurar Bar Nav restaura las otras divisiones de la barra de navegación vuelvan a su estado Arriba.

Establecer menú emergente asocia un menú emergente a una división o zona interactiva. Al aplicar un comportamiento de menú emergente, se puede utilizar el Editor de menús emergentes. Para más información, consulte [“Creación de menús emergentes” en la página 215](#).

Establecer el texto de la barra de estado permite definir texto que aparecerá en la barra de estado de la parte inferior de las ventanas de la mayoría de los navegadores.

Asociación de comportamientos

Gracias al panel Comportamientos puede asociar un comportamiento a una división. También es posible asociar más de un comportamiento.

Para asociar un comportamiento a una división seleccionada mediante el panel Comportamientos:

- 1 Haga clic en el botón Añadir comportamiento (el botón más) del panel Comportamientos.



- 2 Seleccione un comportamiento en el botón Añadir comportamiento. Para obtener una explicación de cada comportamiento, consulte [“Utilización del panel Comportamientos para añadir interactividad en las divisiones”](#) en la página 191.

Edición de comportamientos

El panel Comportamientos también ofrece la posibilidad de editar comportamientos existentes. Puede especificar el tipo de evento de ratón (como onClick) que activa los efectos.

Nota: no es posible cambiar el evento de Rollover simple ni de Establecer imagen de barra de navegación.

Para cambiar el evento de ratón que activa el comportamiento:

- 1 Seleccione la división de activación o zona interactiva que contiene el comportamiento que desee modificar.

Todos los comportamientos asociados con dicha división o zona activa aparecen en el panel Comportamientos.

- 2 Seleccione el comportamiento que desee editar.
- 3 Haga clic en la flecha que se encuentra junto al evento y elija un nuevo evento en el menú desplegable:

onMouseOver activa el comportamiento cuando el puntero se encuentra sobre el área de activación.

onMouseOut activa el comportamiento cuando el puntero abandona el área de activación.

onClick activa el comportamiento cuando se hace clic en el objeto de activación.

onLoad activa el comportamiento cuando se carga la página Web.

Utilización de imágenes externas como intercambio de imagen

Puede utilizar una imagen externa al documento actual de Fireworks como origen para un intercambio de imagen. Las imágenes de origen pueden estar en formato GIF, GIF animado, JPEG o PNG. Si elige un archivo externo como origen del rollover, Fireworks intercambia dicho archivo con la división destino cuando se activa el intercambio de imagen en un navegador Web.

El archivo debe tener la misma altura y anchura que la división en que se va a colocar. En caso contrario, el navegador acomoda el archivo para encajarlo dentro del objeto de división. Este cambio de tamaño puede reducir la calidad, especialmente si se trata de un GIF animado.

Para seleccionar un archivo de imagen externo como origen de un intercambio de imagen:

- 1 Elija Archivo de imagen y haga clic en el icono de carpeta en los cuadros de diálogo Intercambiar imagen, Bar Nav Sobre o Bar Nav Abajo.

Nota: si no aparece esta opción en el cuadro de diálogo Intercambiar imagen, elija Más opciones y realice el paso 1.

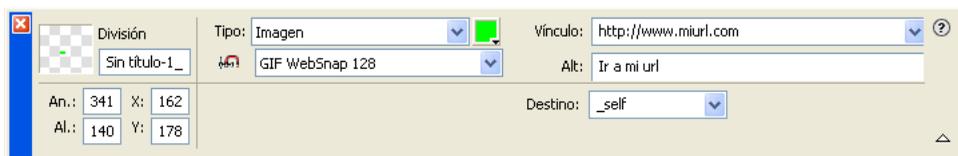
- 2 Localice el archivo que desee utilizar y haga clic en Abrir.
- 3 Si fuera necesario, no seleccione la casilla Precargar imágenes (si el archivo externo es un archivo GIF animado).

El caché previo puede interrumpir la visualización de los archivos GIF animados como estados de rollover. No seleccione la casilla Precargar imágenes cuando defina el rollover para evitar este problema.

Nota: si desea exportar el documento para utilizarlo en la Web, asegúrese de que es posible acceder al archivo de imagen externo desde el código HTML exportado de Fireworks. Fireworks crea rutas de acceso relativas al documento para los archivos de imagen. Se recomienda copiar los archivos externos en su ubicación local antes de utilizarlos como intercambios de imagen en Fireworks. Cuando transfiera sus archivo a la Web, asegúrese de transferir también los archivos de imagen externos. Para más información sobre el código HTML de Fireworks, consulte [“Exportación de HTML” en la página 269](#).

Preparación de las divisiones para la exportación

Mediante el Inspector de propiedades es posible crear divisiones interactivas a las que puede asignar vínculos y destinos. Asimismo puede especificar texto alternativo que aparecerá en un navegador conforme se carga una imagen. También puede elegir un formato de exportación de archivo para optimizar una división seleccionada. Si el Inspector de propiedades está minimizado, haga clic en la flecha de expansión que se encuentra en la esquina inferior derecha para ver todas las propiedades de la división.



Propiedades de la división en el Inspector de propiedades

Utilice el Inspector de propiedades o el panel Capas para asignar diferentes nombres a las divisiones. Fireworks utiliza el nombre que especifique para asignar nombres a los archivos que se generarán a partir de la división durante la exportación. Si no introduce un nombre de división en el Inspector de propiedades, Fireworks asignará de forma automática nombres para las divisiones durante la exportación. Puede cambiar el criterio de denominación automática que utiliza Fireworks en el cuadro de diálogo Configuración de HTML.

Fireworks exporta un documento de Fireworks con divisiones como un archivo HTML y varios archivos de imagen. Las propiedades del archivo HTML exportado pueden definirse en el cuadro de diálogo Configuración de HTML.

Asignación de URL

Un valor URL (Uniform Resource Locator) es una dirección específica de Internet para una página o un archivo. Cuando se asigna un valor URL a una división, el usuario puede ir directamente a la dirección cuando haga clic en el área definida dentro del navegador Web.

Para asignar un vínculo URL a una división seleccionada:

- Introduzca un valor URL en el cuadro de texto Vínculo del Inspector de propiedades.

Sugerencia: si piensa volver a utilizar los mismos valores URL, puede crear una biblioteca de vínculos en el panel URL para guardar estos valores. Para más información, consulte [“Utilización de URL” en la página 174](#).

Introducción de texto alternativo

El texto alternativo o alt aparece en el marcador de posición de la imagen mientras ésta se descarga de la Web. También aparece en lugar de una imagen que no se descargue correctamente. En algunas de las versiones más recientes de los navegadores, este texto también aparece como un cuadro de sugerencias.

La introducción de texto alternativo conciso y útil adquiere cada vez más importancia en el diseño Web. Un número creciente de personas con problemas de visión utilizan aplicaciones de lectura de la pantalla que leen el texto alternativo con una voz sintética cuando el puntero se sitúa sobre las imágenes de una página Web.

Para especificar texto alt en una división o zona interactiva seleccionada:

- En el inspector Propiedades, escriba el texto en el cuadro de texto Alt.

Asignación de un marco destino

Un destino es un marco de página Web alternativo, o una ventana de navegador Web, en donde se abre el documento vinculado. Puede especificar un destino para una división seleccionada en el Inspector de propiedades. Si el Inspector de propiedades está minimizado, haga clic en la flecha de expansión para ver todas las propiedades.

Para especificar un destino de una división o zona interactiva seleccionada en el Inspector de propiedades:

- Introduzca un nombre de marco HTML en el cuadro de texto Destino o elija un destino reservado en el menú emergente Destino:
 - _blank carga los documentos vinculados en una ventana de navegador nueva sin nombre.
 - _parent carga el documento vinculado en el conjunto de marcos relacionados o en la ventana del marco que contiene el vínculo. Si el marco que contiene el vínculo no está anidado, el documento vinculado se carga en la ventana de navegador completa.
 - _self carga el documento vinculado en el mismo marco o en la misma ventana que el vínculo. Normalmente no es necesario especificar el destino, ya que está implícito.
 - _top carga el documento vinculado en la ventana de navegador completa y, por consiguiente, se eliminan todos los marcos.

Configuración de exportación

Es posible optimizar una división seleccionando una opción del menú emergente Configuración de exportación del Inspector de propiedades o del panel Optimizar. Puede elegir diferentes ajustes de exportación para definir rápidamente un formato de archivo y aplicar ajustes específicos de un formato. Para obtener más información sobre la utilización y la personalización de estas configuraciones, consulte [“Utilización de las configuraciones de optimización” en la página 247](#).

Asignación de nombres para las divisiones

La división corta una imagen en varios trozos. Fireworks exporta cada porción de cada fotograma como un archivo independiente que debe tener un nombre.

Fireworks asigna un nombre a cada archivo de división durante la exportación. Puede aceptar los criterios de denominación predeterminados, cambiar estos criterios, o especificar un nombre específico para cada división.

Denominación personalizada de archivos de división

Puede ser conveniente asignar nombres a las divisiones para identificar fácilmente los archivos de división en la estructura de archivos de su sitio Web. Por ejemplo, si tiene un botón en una barra de navegación que retorna a la página principal, puede denominarlo *Principal*.

Para introducir un nombre personalizado de división, siga uno de estos procedimientos:

- Seleccione la división en el lienzo, introduzca un nombre en el cuadro Nombre de objeto del Inspector de propiedades y pulse Intro.
- Haga doble clic en el nombre de la división de la capa de Web, escriba un nuevo nombre y pulse Intro.

No añada ninguna extensión de archivo al nombre base. Durante la exportación, Fireworks añade la extensión de archivo de forma automática a los archivos de división.

Denominación automática de archivos de división

Si no introduce un nombre de división en el Inspector de propiedades o en el panel Capas, Fireworks asignará de forma automática nombres para las divisiones. La denominación automática asigna un nombre específico a cada archivo de división según los criterios de denominación predeterminados.

Para asignar de forma automática un nombre a un archivo de división:

- Cuando exporte la imagen con divisiones, especifique un nombre en el cuadro de texto Nombre de archivo (Windows) o Nombre (Macintosh) del cuadro de diálogo Exportar. No añada ninguna extensión de archivo. Durante la exportación, Fireworks añade la extensión de archivo de forma automática a los archivos de división.

Modificación de los criterios predeterminados de denominación automática

La ficha Específico del documento del cuadro de diálogo Configuración de HTML permite cambiar los criterios de denominación de las divisiones.

Fireworks permite especificar su propio criterio de denominación que utilice una amplia variedad de opciones para asignar nombres. Puede crear un criterio de denominación que tenga hasta ocho elementos. Un elemento puede constar de cualquiera de las opciones siguientes de denominación automática.

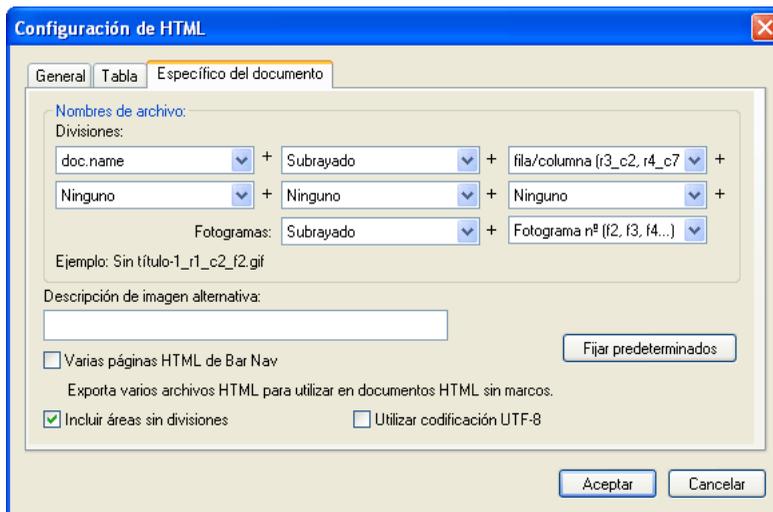
Opción	Descripción
Ninguno	No se aplica ningún nombre al elemento.
nombre.doc	El elemento utiliza el nombre del documento.
“División”	Inserta la palabra “División” en el criterio de denominación.
División nº. (1,2,3...) División nº. (01,02,03...) División nº. (A,B,C...) División nº. (a,b,c...)	El elemento se enumera de forma numérica o alfabética, según el estilo que elija.
fila/columna (r3_c2, r4_c7...)	Fila (r##) y Col (c##) designan las filas y las columnas de la tabla que utilizarán los navegadores Web para reconstruir una imagen dividida. Puede utilizar esta información en el criterio de denominación.
Subrayado Punto Espacio Guión	El elemento utiliza cualquiera de estos caracteres, normalmente, como separadores entre otros elementos.

Por ejemplo, si el nombre del documento es midoc, el criterio de denominación nombre.doc + “división” + División nº. (A,B,C...) creará una división denominada midocdivisiónA. Es probable que nunca necesite un criterio de denominación que utilice los ocho elementos.

Si una división tiene más de un fotograma, Fireworks añade, de forma predeterminada, un número a cada archivo de fotograma. Por ejemplo, si especifica el nombre personalizado de archivo de división **principal** para un botón con tres estados, Fireworks asigna el nombre “principal.gif” al gráfico del estado Arriba, “principal_f2.gif” al gráfico del estado Sobre y “principal_f3.gif” al gráfico del estado Abajo. Fireworks permite crear su propio criterio de denominación para las divisiones con varios fotogramas mediante el cuadro de diálogo Configuración de HTML.

Para cambiar los criterios predeterminados de denominación automática:

- 1 Elija Archivo > Configuración de HTML para abrir el cuadro de diálogo Configuración de HTML.
- 2 Haga clic en la ficha Específico del documento.
- 3 En la sección Nombres de archivo, cree el criterio que desee seleccionando elementos en las listas.



- 4 (Opcional) Para definir esta información como valor predeterminado en los nuevos documentos de Fireworks, haga clic en Fijar predeterminados.

Nota: sea precavido si utiliza la opción de menú Ninguno como denominación automática de divisiones. Si elige Ninguno en las tres primeras opciones, Fireworks exporta archivos de división que se sobrescribirán, se exportará un único archivo gráfico y una tabla que mostrará este gráfico en cada celda.

Definición de la exportación de tablas HTML

La creación de divisiones define cómo aparecerá la estructura de la tabla HTML cuando exporte un documento Fireworks para utilizarlo en la Web.

Si exporta un documento con divisiones de Fireworks como HTML, el documento se vuelve a ensamblar mediante una tabla HTML. Cada elemento de división del documento Fireworks reside en una celda de tabla. Tras la exportación, una división de Fireworks se convierte en una celda de tabla en el código HTML.

Puede elegir cómo se reconstruye una tabla de Fireworks en un navegador. Entre las diversas opciones disponibles, puede elegir si desea utilizar espaciadores o tablas anidadas durante la exportación a HTML:

- Los espaciadores son imágenes que permiten alinear correctamente las celdas de tabla al mostrarse en un navegador.
- Una tabla anidada es una tabla dentro de otra tabla. Las tablas anidadas no utilizan espaciadores. Pueden tardar más en cargarse en un navegador, pero la edición del código HTML resulta más fácil al no haber espaciadores.

Para más información sobre HTML, consulte [“Exportación de HTML” en la página 269](#).

Para definir la forma en que Fireworks exporta tablas HTML:

1 Elija Archivo > Configuración de HTML o haga clic en el botón Opciones en el cuadro de diálogo Exportar.

2 Haga clic en la ficha Tabla.

3 Seleccione una opción de espaciado en el menú emergente Espacio con:

Tablas anidadas – Sin espaciadores crea una tabla anidada sin espaciadores.

Tabla única – Sin espaciadores crea una sola tabla sin espaciadores. Esta opción puede provocar que las tablas aparezcan incorrectamente en algunos casos.

Espaciador transparente de 1 píxel utiliza un archivo GIF transparente de 1x1 píxeles como espaciador cuyo tamaño puede cambiarse conforme sea necesario en el código HTML. Genera una fila de 1 píxel de altura a lo ancho de la parte superior de la tabla y una columna de 1 píxel de ancho en la parte derecha de la tabla.

4 Seleccione un color de celda para las divisiones HTML:

- Seleccione Usar color del lienzo para que las celdas tengan el mismo color de fondo que el lienzo del documento.
- Si desea elegir otro color, no seleccione Usar color del lienzo y elija un color en la ventana-emergente Color.

Nota: si elige un color de la ventana emergente, sólo se aplicará a las divisiones HTML; las divisiones de imagen seguirán utilizando el color del lienzo.

5 En el menú emergente Contenido, elija lo que desea colocar en las celdas vacías:

Ninguno hace que las celdas permanezcan vacías.

Imagen espaciadora coloca un pequeño archivo de imagen transparente denominado spacer.gif en las celdas vacías.

Espacio indivisible coloca una etiqueta HTML de espacio en las celdas vacías. La celda aparece hueca.

Nota: las celdas vacías sólo se producen si no se selecciona Incluir áreas sin divisiones en el cuadro de diálogo Exportar.

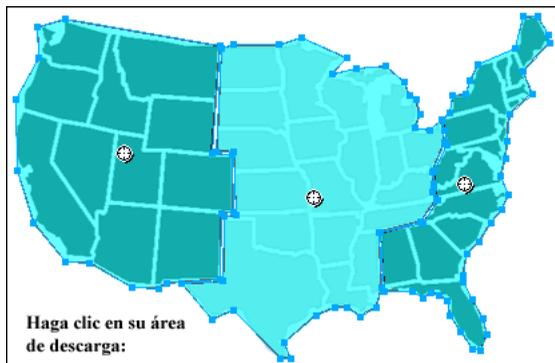
6 Haga clic en Aceptar.

Para obtener más información sobre las opciones de exportación de HTML, consulte [“Ajuste de las opciones de exportación de HTML” en la página 276](#).

Nota: es posible especificar valores diferentes de exportación de tabla para cada objeto dividido de cada documento. Si lo desea, puede utilizar el botón Fijar predeterminados de la ficha Específico del documento del cuadro de diálogo Configuración de HTML para utilizar estos valores como predeterminados en todos los nuevos documentos.

Utilización de zonas interactivas y mapas de imagen

Los diseñadores Web pueden utilizar pequeñas zonas interactivas en imágenes más grandes, vinculando áreas de gráficos Web a una URL. En Fireworks es posible crear un mapa de imagen exportando HTML de un documento que contenga zonas interactivas.



Un mapa de imagen con zonas interactivas

Las zonas interactivas y los mapas de imagen necesitan normalmente menos recursos que los gráficos con divisiones. La creación de divisiones necesita más recursos por parte de los navegadores Web debido a que es preciso descargar el código HTML adicional y volver a ensamblar los gráficos divididos.

Nota: es posible crear un mapa de imagen con divisiones. Al exportar un mapa de imagen con divisiones, se suelen generar varios archivos gráficos. Para obtener información adicional sobre las divisiones, consulte ["Creación de objetos de división" en la página 180](#).

Las zonas interactivas resultan convenientes cuando desea vincular áreas de una imagen con otras páginas Web, pero no necesita resaltar estas áreas ni producir efectos de rollover en respuesta a los movimientos o acciones del ratón. Las zonas interactivas y los mapas de imagen también son convenientes cuando el gráfico en el que ha insertado las zonas interactivas se exporta mejor como un único archivo de imagen, es decir, utilizando un mismo formato de archivo y la misma configuración de optimización.

Creación de zonas interactivas

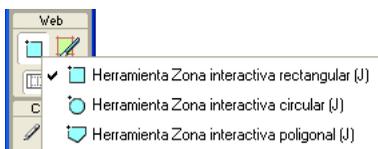
Después de identificar las áreas del gráfico origen que podrían servir como zonas interactivas, puede crear estas zonas y asignarles vínculos URL, menús emergentes, mensajes de barra de estado y texto alt. Existen dos formas de crear zonas interactivas:

- Puede dibujar un área de destino en el gráfico, utilizando las herramientas Zona interactiva rectangular, circular o poligonal (forma irregular).
- Es posible seleccionar un objeto e insertar en él la zona interactiva.

Las zonas interactivas pueden tener formas que no sean rectángulos ni círculos. También puede crear zonas interactivas poligonales que consten de muchos puntos. Esto puede ser necesario cuando se trabaja con imágenes complejas.

Para crear una zona interactiva rectangular o circular:

- 1 Elija la herramienta Zona interactiva rectangular o Zona interactiva circular en la sección Web del panel Herramientas.



- 2 Arrastre la herramienta Zona interactiva para dibujar una zona interactiva sobre un área del gráfico. Mantenga pulsadas las teclas Alt+Mayús (Windows) u Opción+Mayús (Macintosh) para dibujar a partir de un punto central.

Nota: es posible ajustar la posición de una zona interactiva al arrastrarla mientras la dibuja. Mantenga pulsado el botón del ratón, pulse y mantenga pulsada la barra espaciadora, después, arrastre la zona interactiva hasta otro punto del lienzo. Suelte la barra espaciadora para continuar el dibujo de la zona interactiva.

Para crear una zona interactiva con forma irregular:



- 1 Elija la herramienta Zona interactiva poligonal.
- 2 Haga clic en la herramienta para trazar los puntos de vector, igual que si estuviese dibujando segmentos de línea recta con la herramienta Pluma. El relleno permite definir el área de la zona interactiva, sin importar si el trazado está abierto o cerrado.

Para crear una zona interactiva mediante el trazado de uno o varios objetos seleccionados:

- 1 Elija Edición > Insertar > Zona interactiva.
Si selecciona varios objetos, aparece un mensaje en el que se pregunta si desea crear una única zona interactiva rectangular que abarque todos los objetos o varias zonas interactivas, una para cada objeto.
- 2 Haga clic en Uno o en Varios. En la capa de Web aparece una o varias zonas interactivas nuevas.

Edición de zonas interactivas

Las zonas interactivas son objetos Web y, al igual que otros muchos objetos, pueden modificarse mediante las herramientas Puntero, Subselección y Transformar. Para obtener más información sobre la utilización de las herramientas para editar un objeto Web, consulte [“Utilización de herramientas para editar objetos de división” en la página 185](#).

Es posible cambiar la posición y el tamaño de una zona interactiva introduciendo valores numéricos en el Inspector de propiedades o panel Información. Para obtener más información sobre cómo cambiar el tamaño de un objeto introduciendo valores numéricos, consulte [“Transformación numérica de objetos” en la página 27](#). Para obtener más información sobre cómo cambiar la posición de un objeto introduciendo valores numéricos, consulte [“Edición de objetos seleccionados” en la página 23](#).

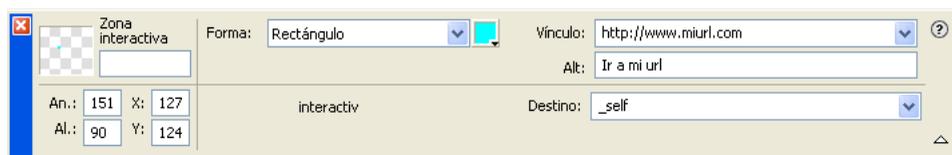
El Inspector de propiedades también puede cambiar la forma de una zona interactiva.

Para convertir una zona interactiva seleccionada en otra rectangular, circular o poligonal:

- En el Inspector de propiedades, elija Rectángulo, Círculo o Polígono en el menú emergente Forma de la zona interactiva.

Preparación de las zonas interactivas para la exportación

Puede utilizar el Inspector de propiedades para asignar valores URL, texto alternativo, marcos destino y nombres personalizados a las zonas interactivas. Si el Inspector de propiedades está minimizado, haga clic en la flecha de expansión que se encuentra en la esquina inferior derecha para ver todas las propiedades.



Las propiedades de una zona interactiva se asignan del mismo modo que las propiedades de una división. Para más información sobre la utilización del Inspector de propiedades para asignar valores URL, texto alternativo, marcos destino y nombres personalizados, consulte [“Preparación de las divisiones para la exportación” en la página 193](#).

Creación de mapas de imagen

Una vez que ha añadido varias zonas interactivas sobre una imagen, es preciso exportar la imagen para que funcione como un mapa de imagen en un navegador Web. Cuando se exporta un mapa de imagen, se generan el archivo gráfico y el archivo HTML que contiene la información de mapa para las zonas interactivas y los vínculos URL correspondientes.

Nota: Fireworks sólo crea mapas de imagen de cliente durante la exportación.

Como alternativa a la exportación, puede copiar el mapa de imagen en el Portapapeles y pegarlo en Dreamweaver u otro editor HTML.

Para exportar un mapa de imagen o copiarlo en el Portapapeles:

- 1 Para preparar el gráfico con el fin de exportarlo, debe optimizarlo.
Para más información, consulte [“Acerca de la optimización” en la página 242](#).
- 2 Elija Archivo > Exportar.
- 3 Si desea exportar una imagen (en lugar de copiarla en el Portapapeles), abra la carpeta en la que desea colocar el archivo HTML y asigne un nombre al archivo.
Si ya ha creado una estructura local de archivos para el sitio Web, puede guardar el gráfico en la carpeta correcta del sitio.
- 4 En el menú desplegable Tipo, elija HTML e imágenes.
- 5 Elija una opción en el menú emergente HTML:
Exportar archivo HTML genera el archivo HTML necesario y los archivos de gráficos correspondientes que después podrá importar en Dreamweaver u otro editor HTML.
Copiar al portapapeles copia todo el HTML necesario, incluida una tabla si se trata de un documento con divisiones, al portapapeles de forma que pueda pegarlo después en Dreamweaver u otro editor HTML.
- 6 En Divisiones, elija Ninguna sólo si el documento no contiene ninguna división.
- 7 Si fuera necesario, seleccione la opción Colocar imágenes en subcarpeta y abra la carpeta adecuada.

Nota: si elige Copiar al portapapeles, este paso no es necesario y, por tanto, se desactivará la opción.

8 Haga clic en Guardar para cerrar el cuadro de diálogo Exportar.

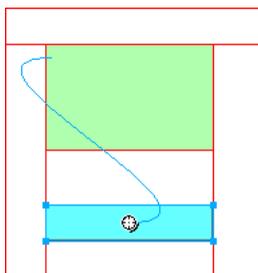
Sugerencia: cuando exporte archivos, Fireworks emplea comentarios HTML para marcar con claridad el comienzo y el final del código de los mapas de imagen y de otras funciones Web creadas en Fireworks. De forma predeterminada, los comentarios HTML no se incluyen en el código. Si desea incluirlos, seleccione Incluir comentarios HTML en la ficha General del cuadro de diálogo Configuración de HTML.

Para obtener más información sobre cómo colocar el contenido exportado de Fireworks en Dreamweaver, consulte “Cómo trabajar con Macromedia Dreamweaver MX 2004” en Cómo trabajar con otras aplicaciones, en el Centro de asistencia de Fireworks, en www.macromedia.com/es/support/.

Creación de rollovers con zonas interactivas

Si utiliza el método de rollover de arrastrar y colocar para crear interactividad, podrá incluir fácilmente un efecto de rollover desunido en una zona interactiva si el área destino está definida como una división. Los efectos rollover se aplican en zonas interactivas como si fueran divisiones. Para más información, consulte “Adición de interactividad sencilla en las divisiones” en la página 186.

Nota: una zona interactiva sólo puede activar un rollover desunido. No puede ser el destino de un rollover que provenga de otra zona interactiva o división.

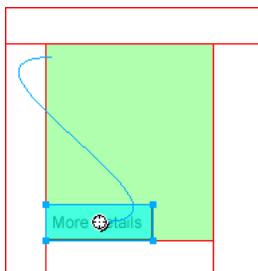


Después de crear un rollover desunido con una zona interactiva, la línea azul de conexión permanece visible al seleccionar la zona interactiva.

Utilización de zonas interactivas sobre divisiones

Puede colocar una zona interactiva sobre una división para activar una acción o comportamiento. Esto es conveniente si tiene una gran imagen y sólo desea que una pequeña porción actúe como activador de una acción.

Por ejemplo, si tiene un gráfico grande con texto sobre el mismo y desea que sólo el texto active una acción o comportamiento, como un efecto rollover. Puede colocar una división sobre el gráfico y después una zona interactiva sobre el texto. Al situar el cursor sobre el texto se activa el efecto rollover, aunque todo el gráfico que se encuentra debajo de la división desaparece al producirse el efecto rollover. Evite la creación de zonas interactivas que se superpongan sobre más de una división ya que puede producirse un efecto impredecible.



Para crear un activador para un efecto rollover utilizando una zona interactiva sobre una división:

- 1 Inserte una división sobre la imagen que desea intercambiar.
- 2 Cree un nuevo fotograma en el panel Fotogramas e inserte una imagen que se utilizará como imagen de intercambio. Asegúrese de colocarla debajo de la división insertada en el paso 1.
- 3 Arrastre una línea de comportamiento desde la zona interactiva hasta la división que contiene la imagen que desea intercambiar.
Se abre el cuadro de diálogo Intercambiar imagen.
- 4 Elija el fotograma que contiene la imagen de rollover en la lista Intercambiar imagen de, y haga clic en Aceptar.

CAPÍTULO 10

Creación de botones y menús emergentes

Macromedia Fireworks MX 2004 permite crear una gran variedad de botones y menús emergentes JavaScript incluso si desconoce JavaScript.

El editor de botones de Fireworks guía al usuario a través del proceso de creación y permite automatizar muchas de las tareas. El resultado es un práctico símbolo de botón a partir del cual se pueden crear instancias fácilmente para diseñar una barra de navegación o bar nav.

Fireworks también incluye el Editor de menús emergentes que permite crear rápida y fácilmente menús emergentes horizontales y verticales. La ficha Avanzado del Editor de menús emergentes le ofrece un control creativo sobre el espaciado, relleno y bordes de celdas, la sangría del texto y otras propiedades.

Al exportar un botón o menú emergente, Fireworks genera de forma automática el código JavaScript necesario para mostrarlo en el navegador Web. Puede insertar fácilmente en Macromedia Dreamweaver el código HTML y JavaScript de Fireworks de las páginas Web, también puede copiar y pegar el código en cualquier archivo HTML.

Creación de símbolos de botón

Los botones constituyen los elementos de navegación de una página Web. Los botones creados en el Editor de botones tienen las características siguientes:

- Puede convertir prácticamente cualquier gráfico u objeto de texto en un botón.
- Se puede crear un botón nuevo o convertir un objeto existente en un botón además de importar otros ya creados.
- Un botón es un tipo especial de símbolo. Es posible arrastrar instancias suyas desde la biblioteca de símbolos al documento.

De este modo puede cambiar el aspecto gráfico de un botón y actualizar automáticamente el aspecto de todas las instancias del botón en una bar nav. Para más información sobre símbolos, consulte [“Utilización de símbolos” en la página 169](#).

- Es posible editar el texto, el valor URL y el elemento destino de una instancia de botón sin afectar al resto de las instancias del mismo botón y sin romper la relación símbolo-instancia.

- Las instancias de botón están encapsuladas. Si arrastra la instancia de botón en el documento, Fireworks desplaza todos los componentes y estados asociados, por lo que no es necesario editar los distintos fotogramas.
- Un botón puede editarse de forma sencilla. Haga doble clic en la instancia del lienzo y podrá modificarlo en el Editor de botones o el Inspector de propiedades.
- Al igual que otros símbolos, los botones tienen un punto de registro. El punto de registro es un punto central que facilita la alineación del texto y de los distintos estados del botón cuando esté en el Editor de botones.

Acerca de los estados de botón

Un botón puede tener hasta cuatro estados diferentes. Cada estado representa el aspecto del botón en respuesta a una acción del ratón:

El estado Arriba es el estado predeterminado o el aspecto “de reposo” del botón.

El estado Sobre es el nuevo aspecto con el que aparecerá el botón al mover el puntero sobre el mismo. Este estado avisa al usuario de que al hacer clic es probable que se produzca una acción.

El estado Abajo es el que corresponde al botón cuando se hace clic en él. A menudo se utiliza una imagen cóncava del botón para indicar que se ha pulsado. Este estado representa normalmente la página Web actual en las barras de navegación con varios botones.

El estado Sobre y Abajo se presenta cuando se mueve el puntero sobre un botón que se encuentra en estado Abajo. Este estado de botón normalmente indica que el puntero está sobre el botón correspondiente a la página Web actual en las barras de navegación con varios botones.

Con el Editor de botones puede crear todos estos estados, así como el área para la activación de la acción del botón.

Utilización del Editor de botones

Utilice el Editor de botones de Fireworks para crear y editar un símbolo de botón JavaScript. Las fichas que se encuentran en la parte superior del Editor de botones se corresponden con los cuatro estados de botón y el área activa. Las sugerencias que puede observar en cada opción del Editor de botones le ayudan a tomar decisiones de diseño para los cuatro estados de botón.

Creación de un botón simple de dos estados

Gracias al Editor de botones puede crear botones personalizados arrastrando formas y objetos o importando imágenes de gráficos en la ventana de documento. Después el Editor de botones le guiará por los pasos que permiten controlar el comportamiento del botón.

Para crear un estado Arriba:

- 1 Elija Edición > Insertar > Nuevo botón para abrir el Editor de botones.
Se abre el Editor de botones con la ficha del estado Arriba.
- 2 Importe o cree el gráfico del estado Arriba:
 - Arrastre y coloque o importe el gráfico que aparecerá como el estado Arriba del botón en el área de trabajo del Editor de botones.
 - Utilice las herramientas de dibujo para crear un gráfico o utilice la herramienta Texto para crear un botón a partir de texto.

- Haga clic en Importar un botón y seleccione un botón editable ya creado en la biblioteca Importar un botón. Si elige esta opción no debe preocuparse de la creación del resto de los estados del botón. En cada uno de los estados del botón aparecerá automáticamente con los gráficos y el texto adecuados.
- 3 Si lo desea, elija la herramienta Texto y cree el texto del botón.

Para crear un estado Sobre:

- 1 Haga clic en la ficha Sobre del Editor de botones.
- 2 Siga uno de los procedimientos siguientes para crear el estado Sobre del botón:
 - Haga clic en Copiar gráfico Arriba, pegue la copia del botón en estado Arriba en la ventana del estado Sobre y modifique el aspecto o texto.
 - Importe, dibuje o arrastre y coloque un gráfico.

Creación de un botón con tres o cuatro estados

Al crear un botón, es posible añadir el estado Abajo y Sobre y Abajo además de los estados Arriba y Sobre. Estos estados presentan indicaciones visuales extra a los usuarios de páginas Web.

Es posible crear una barra de navegación que utilice dos o incluso tres botones de estado, pero sólo un botón con los cuatro estados puede considerarse un verdadero botón de barra de navegación en Fireworks. Fireworks incluye varios comportamientos de bar nav para que los botones actúen como si estuvieran relacionados unos con otros. Por ejemplo, puede crear botones de barra de navegación que actúen como pulsadores de una radio de un coche antiguo: al hacer clic en un botón, permanece pulsado hasta que se haga clic en otro.

Aunque no es obligatorio crear botones de cuatro estados en una barra de navegación, si los utiliza, podrá sacar partido de los comportamientos de la barra de navegación en Fireworks.

Para más información sobre la creación de los estados de botón Arriba y Sobre, consulte [“Creación de un botón simple de dos estados” en la página 206](#).

Para crear el estado Abajo:

- 1 Abra un botón de dos estados en el Editor de botones y haga clic en la ficha Abajo.
- 2 Siga uno de los procedimientos siguientes para crear el estado Abajo del botón:
 - Haga clic en Copiar gráfico Sobre para pegar una copia del elemento gráfico del estado Sobre en la ventana del estado Abajo y modifíquelo para cambiar su aspecto.
 - Importe, dibuje o arrastre y coloque un gráfico.

Nota: al insertar o crear un gráfico para el estado Abajo, se selecciona automáticamente la opción Incluir estado Abajo en Bar Nav. Este estado de botón es adecuado para los botones que forman parte de barras de navegación.

Para crear un estado Sobre y Abajo:

- 1 Abra un botón de tres estados en el Editor de botones y haga clic en la ficha Sobre y Abajo.
- 2 Siga uno de los procedimientos siguientes para crear el estado Sobre y Abajo del botón:
 - Haga clic en Copiar gráfico Abajo para pegar una copia del elemento gráfico del estado Abajo en la ventana del estado Sobre y Abajo y modifíquelo para cambiar su aspecto.
 - Importe, dibuje o arrastre y coloque un gráfico.

Nota: al insertar o crear un gráfico para el estado Sobre y Abajo, se selecciona automáticamente la opción Incluir estado Sobre y Abajo en Bar Nav. Este estado de botón es adecuado para los botones que forman parte de barras de navegación.

Utilización de efectos de biselado para dibujar estados de un botón

Al crear gráficos para cada estado de botón, puede aplicar efectos automáticos preestablecidos para lograr el aspecto común de cada estado. Por ejemplo, si se desea crear un botón de cuatro estados, puede utilizar el efecto Elevado en el gráfico del estado Arriba, el efecto Resaltado para el estado Abajo, etc.

Para aplicar un efecto automático preestablecido a un símbolo de botón:

- 1 Abra el símbolo de botón que desee en el Editor de botones y seleccione el gráfico en el que desee añadir un efecto automático.
- 2 Haga clic en el botón Añadir efectos del Inspector de propiedades.
- 3 En el menú emergente, realice uno de estos procedimientos:
 - Elija Bisel y Relieve > Bisel interior.
 - Elija Bisel y Relieve > Bisel exterior.
- 4 En la ventana emergente, elija un efecto preestablecido de botón. Encontrará una descripción a continuación.

Efecto preestablecido de botón	Descripción
Elevado 	El bisel parece elevarse respecto a los objetos subyacentes.
Resaltado 	El color del botón se ilumina.
Hundido 	El bisel parece hundirse respecto a los objetos subyacentes.
Invertido 	El bisel parece hundirse en los objetos subyacentes y los colores se iluminan.

- 5 Repita los pasos del 1 al 4 para el resto de los estados de botones, incluya en cada estado un efecto diferente de preestablecido de botón.

Conversión de rollovers de Fireworks en botones

Se pueden crear botones a partir de rollovers creados en versiones anteriores de Fireworks. Los componentes se convierten en un botón y el nuevo botón se coloca en la biblioteca.

Para más información sobre los rollover, consulte [“Adición de interactividad en las divisiones” en la página 186](#).

Para convertir un rollover de Fireworks en un botón:

- 1 Borre la división o zona interactiva que cubre las imágenes de rollover.
- 2 Elija Mostrar todos los fotogramas del menú emergente Papel cebolla en el panel Fotogramas.
- 3 Seleccione todos los objetos que se incluirán en el botón.

Sugerencia: utilice la herramienta Seleccionar detrás para seleccionar los objetos que están ocultos detrás de otros. Para más información, consulte [“Utilización de la herramienta Seleccionar detrás” en la página 13](#).

- 4 Elija Modificar > Símbolo > Convertir en símbolo.
Se abre el cuadro de diálogo Propiedades de símbolo.
- 5 Introduzca un nombre para el símbolo en el cuadro de texto Nombre.
- 6 Elija el tipo de símbolo de botón.
- 7 Haga clic en Aceptar.
El nuevo botón se agrega a la biblioteca.

Sugerencia: también es posible convertir animaciones de cuatro fotogramas en botones. Sólo debe seleccionar los cuatro objetos y cada uno se colocará en su propio estado de botón.

Inserción de botones en un documento

Es posible insertar instancias de símbolos de botón en un documento desde el panel Biblioteca.

Para colocar instancias de un símbolo de botón en un documento:

- 1 Abra el panel Biblioteca.
- 2 Arrastre el símbolo de botón al documento.

Para colocar instancias adicionales de un símbolo de botón en un documento, siga uno de los procedimientos siguientes:

- Seleccione una instancia y elija Edición > Clonar para colocar otra instancia delante de la seleccionada. La nueva instancia se convierte en el objeto seleccionado.

Sugerencia: la clonación de instancias de botones resulta útil al crear una barra de navegación alineada, ya que puede mover las copias en una dirección con las teclas de flecha y mantener la alineación con la otra coordenada de posición.

- Arrastre otra instancia de botón desde el panel Biblioteca hasta el documento.
- Mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) mientras arrastra una instancia en el lienzo para crear otra instancia de botón.
- Copie una instancia y pegue instancias adicionales.

Importación de símbolos de botón

Los símbolos de botón del panel Biblioteca son específicos del documento. Si ha abierto un documento con símbolos en el panel Biblioteca y crea uno nuevo, el panel Biblioteca del nuevo documento estará vacío. No obstante, existen varios métodos para importar símbolos de botón en el panel Biblioteca de un documento, ya sea desde una biblioteca o desde otro documento de Fireworks.

Para importar símbolos de botón en el panel Biblioteca de un documento, siga uno de los procedimientos siguientes:

- Arrastre y coloque una instancia de botón de otro documento de Fireworks en el documento actual.
- Corte y pegue una instancia de botón de otro documento de Fireworks en el documento actual.
- Importe símbolos de botón desde un archivo PNG de Fireworks.
- Exporte símbolos de botón de otro documento de Fireworks en un archivo de biblioteca PNG, después, importe los símbolos de botón desde el archivo de biblioteca PNG en el documento actual.
- Elija Edición > Bibliotecas e importe los símbolos de botón en el panel Biblioteca del documento desde las bibliotecas de botones del submenú. Estas bibliotecas contienen una amplia variedad de símbolos de botón predefinidos preparados por Macromedia.

Los símbolos de botón se importan y exportan como las animaciones y símbolos gráficos. Para más información, consulte [“Importación de símbolos” en la página 172](#) y [“Exportación de símbolos” en la página 173](#).

Edición de símbolos de botón

Los símbolos de botón de Fireworks son de una clase especial y presentan dos tipos de propiedades: las que cambian en todas las instancias cuando se edita una instancia del símbolo y otras que sólo afectan a la instancia actual.

Los símbolos de botón de Fireworks permiten sacar partido de la facilidad de uso de los símbolos a la vez que hacen posible la edición de determinadas propiedades de una instancia de botón como, por ejemplo, el texto, sin afectar al resto de las instancias.

Edición de las propiedades de símbolo

Los símbolos de botón se editan en el Editor de botones. Las propiedades de instancia que puede modificar son las que normalmente son consistentes en los botones de una barra de navegación:

- Las modificaciones del aspecto gráfico como el color y tipo de trazo, el color y tipo de relleno, forma del trazado y las imágenes
- Efectos automáticos, opacidad o el modo de mezcla aplicado a objetos independientes dentro del símbolo de botón
- Tamaño y posición del área activa
- Comportamiento principal de un botón
- Configuración de optimización y de exportación
- Vínculo URL (también disponible como una propiedad a nivel de instancia)
- Marco destino (también disponible como una propiedad a nivel de instancia)

Para editar las propiedades de un botón como símbolo:

- 1 Siga uno de los procedimientos siguientes para abrir el botón en el Editor de botones:
 - Haga doble clic en una instancia del botón en el espacio de trabajo.
 - En el panel Biblioteca, haga doble clic en la vista previa del botón o en el icono de símbolo que se encuentra junto al símbolo de botón.
- 2 Modifique las características del botón y haga clic en Listo.
Los cambios se aplican a todas las instancias del símbolo de botón.

Edición de las propiedades de instancia

Las propiedades de instancia se editan en el Inspector de propiedades cuando se selecciona una única instancia. La edición no afecta a los símbolos asociados o a ninguna otra instancia del símbolo en particular. Estas propiedades normalmente son diferentes de un botón a otro en una serie de botones:

- Un nombre de objeto de instancia, que aparece en el panel Capas y que se utiliza para asignar nombres a las divisiones de la instancia de botón durante la exportación
- Efectos automáticos, opacidad o el modo de mezcla aplicado a toda la instancia
- Los caracteres de texto y su formato, como fuente, tamaño, orientación y color
- Vínculo URL (prevalece cualquier URL que sea una propiedad de símbolo)
- Texto alternativo (alt) con la descripción de imagen
- Fotograma destino (prevalece cualquier fotograma destino que sea una propiedad de símbolo)
- Comportamientos adicionales asignados a una instancia mediante el panel Comportamientos
- La opción Mostrar imagen Abajo después de cargar del Inspector de propiedades para las instancias de una barra de navegación

Nota: en Fireworks MX 2004, no es necesario que elija la opción Mostrar imagen Abajo después de cargar cada instancia de botón de una barra de navegación. La sección Especifico del documento del cuadro de diálogo Configuración HTML contiene la opción Exportar varios archivos. Al escoger esta opción y exportar una barra de navegación, Fireworks MX 2004 exporta las páginas HTML con el estado Abajo correspondiente del botón. Para más información, consulte ["Ajuste de las opciones de exportación de HTML"](#) en la [página 276](#).



Para editar las propiedades de instancia de una única instancia de símbolo de botón:

- 1 Seleccione la instancia de botón en el área de trabajo.
- 2 Defina las propiedades en el Inspector de propiedades.

Definición de las propiedades interactivas de botón

Con Fireworks puede controlar los elementos interactivos de un botón, incluidos el área activa, URL, elemento destino y texto alternativo (alt) con la descripción de la imagen.

Modificación del área activa de un símbolo de botón

El área activa de un símbolo de botón es la zona en la que se activa la interactividad cuando un usuario desplaza el cursor por encima o hace clic en un navegador Web. El área activa de un botón es una propiedad de símbolo que sólo tienen los símbolos de botón.

Cuando crea un símbolo de botón, Fireworks crea de forma automática una división lo suficientemente grande como para abarcar todos los estados del botón. Sólo puede editar una división de botón en la ficha Área activa del Editor de botones. Cada botón sólo puede tener una división. Si dibuja una división mediante una herramienta de división en el área activa, la división anterior se sustituye por la nueva división. Puede dibujar objetos de zona interactiva en la ficha Área activa, pero sólo puede editar dichas zonas interactivas en el Editor de botones.

Nota: los objetos Web que definen el área activa del símbolo de botón aparecen en el documento cuando las divisiones y las zonas interactivas no están ocultas. Sin embargo, los objetos Web de botones no aparecen en el panel Capas y no pueden editarse en el espacio de trabajo.

Para editar una división o zona interactiva en el área activa del símbolo de botón:

- 1 Siga uno de los procedimientos siguientes para abrir un símbolo de botón en el editor de botones:
 - Haga doble clic en una instancia del botón en el espacio de trabajo.
 - En el panel Biblioteca, haga doble clic en la vista previa del botón o en el icono de símbolo que se encuentra junto al símbolo de botón.
- 2 Haga clic en la ficha Área activa.
- 3 Siga uno de estos procedimientos:
 - Utilice la herramienta Puntero para mover o modificar la forma de división y desplazar una guía de división.
 - Utilice cualquiera de las herramientas de división o de zona interactiva para dibujar la nueva área activa.

Definición del valor URL de un símbolo de botón o instancia

Un valor URL (Uniform Resource Locator) es un vínculo a otra página Web, sitio Web o punto de anclaje en la misma página Web. El valor URL puede ser una propiedad de símbolo o de instancia. Puede incorporar un valor URL a una instancia de botón seleccionada en el Inspector de propiedades o en el panel URL.

Es posible incorporar un valor URL a un símbolo, de este modo, para cada instancia, aparecerá el mismo valor URL en el cuadro de texto Vínculo del Inspector de propiedades. Esto resulta útil cuando introduce URL absolutas en un sitio, ya que, para vincular las instancias de botón, sólo necesita modificar la última parte del valor URL en el cuadro de texto Vínculo de cada instancia en el Inspector de propiedades.

Nota: para más información sobre URL absolutas o relativas, consulte [“Acerca de URL absolutas y relativas” en la página 176](#).

Para definir el valor URL de un símbolo de botón en el Editor de botones:

- 1 Siga uno de los procedimientos siguientes para abrir el botón en el Editor de botones:
 - Haga doble clic en una instancia del botón en el espacio de trabajo.
 - En el panel Biblioteca, haga doble clic en la vista previa del botón o en el icono de símbolo que se encuentra junto al símbolo de botón.
- 2 Haga clic en la ficha Área activa del editor de botones.
- 3 Seleccione la división o zona interactiva de área activa.
- 4 Siga uno de estos procedimientos:
 - Introduzca un valor URL en el cuadro de texto Vínculo del Inspector de propiedades.
 - Elija un valor URL en el panel URL.

Nota: si cambia el valor URL de un símbolo de botón no se cambiará el valor URL de las instancias existentes de botón de dicho símbolo que ya tengan valores URL únicos asignados. Esto también se produce en las modificaciones realizadas en el destino de un símbolo de botón y el texto alt.

Para configurar el valor URL de una instancia de botón seleccionada en el espacio de trabajo, siga uno de los procedimientos siguientes:

- Introduzca un valor URL en el cuadro de texto Vínculo del Inspector de propiedades.
- Elija un valor URL en el panel URL.

Configuración del destino de un botón

El elemento destino es la ventana o fotograma en que aparecerá la página Web al hacer clic en una instancia de botón. Si no introduce un elemento destino en el Inspector de propiedades, la página Web aparecerá en el mismo fotograma o ventana que el vínculo. El valor de destino puede ser una propiedad de símbolo o de instancia. Puede definir el destino de un símbolo de forma que todas sus instancias tengan la misma opción de destino.

Para definir el elemento destino de un símbolo de botón en el Editor de botones:

- 1 Siga uno de los procedimientos siguientes para abrir el botón en el Editor de botones:
 - Haga doble clic en una instancia del botón en el espacio de trabajo.
 - En el panel Biblioteca, haga doble clic en la vista previa del botón o en el icono de símbolo que se encuentra junto al símbolo de botón.
- 2 Siga uno de los procedimientos siguientes en el Inspector de propiedades:
 - Elija un destino preestablecido en el menú emergente Destino.
 - Ninguno** o **_self** carga la página Web en el mismo marco o ventana que el vínculo.
 - blank** carga la página Web en una ventana nueva sin nombre del navegador.
 - parent** carga la página Web en el conjunto de marcos padre o en la ventana del marco que contiene el vínculo.
 - top** carga la página Web en la ventana completa del navegador eliminando todos los marcos.
 - Introduzca un valor de destino en el cuadro de texto Destino.

Nota: si cambia el valor destino de un símbolo de botón no se cambiará dicho valor en las instancias existentes de botón de dicho símbolo que ya tengan valores destino únicos asignados. Esto también se produce en las modificaciones realizadas en el valor URL de un símbolo de botón y el texto alt.

Para configurar el valor destino de una instancia de botón en el espacio de trabajo:

- 1 Seleccione la instancia de botón en el espacio de trabajo.
- 2 Siga uno de los procedimientos siguientes en el Inspector de propiedades:
 - Elija un destino preestablecido en el menú emergente Destino.
 - Ninguno** o **_self** carga la página Web en el mismo fotograma o ventana que el vínculo.
 - _blank** carga la página Web en una ventana nueva sin nombre del navegador.
 - _parent** carga la página Web en el parent frameset o ventana que contiene el vínculo.
 - _top** carga la página Web en la ventana completa del navegador eliminando todos los marcos.
 - Introduzca un valor de destino en el cuadro de texto Destino.

Definición del texto alternativo (alt) para un símbolo de botón o instancia

El texto Alt (alternativo) aparece sobre el marcador de posición de la imagen o cerca mientras ésta se descarga de la Web, también aparece en lugar del gráfico cuando la imagen no se descarga correctamente. También aparece en lugar de los gráficos si el usuario a definido en su navegador que no se muestren imágenes. El texto Alt puede ser una propiedad de símbolo o de instancia. Es posible definir el texto alternativo para un símbolo de botón o instancia en el Inspector propiedades.

Sugerencia: las aplicaciones de ayuda para las personas con problemas de visión leen el texto alternativo de los gráficos en las páginas Web de un navegador. Para los textos alternativos, se deberán realizar descripciones claras y concisas de los elementos gráficos.

Para definir el texto Alt de un símbolo de botón en el Editor de botones:

- 1 Siga uno de los procedimientos siguientes para abrir el botón en el Editor de botones:
 - Haga doble clic en una instancia del botón en el espacio de trabajo.
 - En el panel Biblioteca, haga doble clic en la vista previa del botón o en el icono de símbolo que se encuentra junto al símbolo de botón.
- 2 En el Inspector de propiedades introduzca el texto que desee que aparezca como texto alt en un navegador.

Nota: si cambia el texto alt de un símbolo de botón no se cambiará el texto alt de las instancias existentes de botón de dicho símbolo que ya tengan texto alt único asignado. Esto también se produce en las modificaciones realizadas en el destino de un símbolo de botón y el valor URL.

Para configurar el texto alt de una instancia de botón en el espacio de trabajo:

- 1 Seleccione la instancia de botón en el espacio de trabajo.
- 2 Introduzca la descripción en el cuadro de texto Alt del Inspector de propiedades.

Creación de barras de navegación

Una barra de navegación, también denominada bar nav, es un grupo de botones que ofrece vínculos a otras áreas de un sitio Web. Normalmente, no cambia de aspecto en el sitio de modo que ofrece un método coherente de navegación sin importar el lugar en que se encuentre el usuario en el sitio Web. La barra de navegación tiene el mismo aspecto de una página Web a otra, pero los enlaces pueden ser específicos para el funcionamiento de cada página.

En Fireworks, puede crear una bar nav creando un símbolo en el Editor de botones y colocando instancias de dicho símbolo en el espacio de trabajo.

Para crear una bar nav básica:

- 1 Cree un símbolo de botón. Para más información, consulte [“Creación de símbolos de botón” en la página 205](#).
- 2 Arrastre una instancia (copia) del símbolo desde el panel Biblioteca hasta el área de trabajo.
- 3 Siga uno de los procedimientos siguientes para crear una copia de la instancia de botón:
 - Seleccione la instancia de botón y elija Edición > Clonar.
 - Mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) mientras arrastra la instancia de botón.
- 4 Pulse la tecla de mayúsculas y arrastre el botón para alinearlo en horizontal o vertical. Para mover las instancias de forma más precisa, utilice las teclas de flecha.
- 5 Repita los pasos 3 y 4 para crear instancias de botón adicionales.
- 6 Seleccione cada instancia y asígnele un texto único, un valor URL y otras propiedades con ayuda del Inspector de Propiedades.

Creación de menús emergentes

Los menús emergentes aparecen en el navegador cuando el usuario mueve el puntero sobre un objeto Web o bien hace clic en él, por ejemplo en una división o zona interactiva. Los elementos de estos menús pueden incluir vínculos URL para la navegación. Por ejemplo, puede utilizar los menús emergentes para organizar diferentes opciones de navegación que estén relacionadas con un botón en una barra de navegación. Además, puede asociarles tantos submenús como desee.

Cada elemento de un menú emergente aparece como una celda HTML o de imagen, con un estado Arriba, un estado Sobre y texto en ambos estados. Para ver una presentación preliminar de un menú emergente en un navegador, pulse F12. Las vistas previas del área de trabajo de Fireworks no muestran los menús emergentes.

Acerca del Editor de menús emergentes

El editor de menús emergentes es un cuadro de diálogo con fichas que le guía durante el proceso de creación de un menú emergente. Contiene muchas opciones para controlar las características de un menú emergente y están organizadas en cuatro fichas:

Contenido tiene opciones que determinan la estructura básica del menú, así como el texto, vínculo URL y el valor de destino de cada elemento de menú.

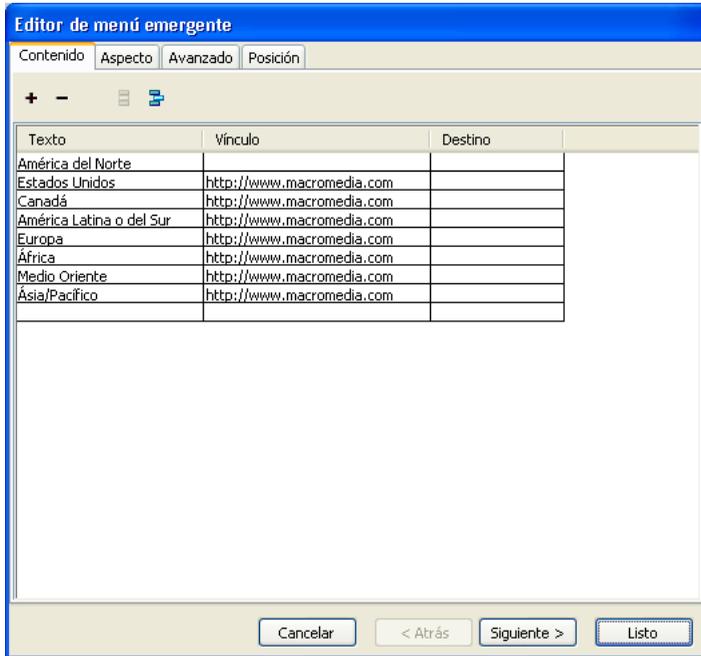
Aspecto contiene opciones que determinan el aspecto de cada celda de estado Arriba y de estado Sobre del menú, así como la orientación vertical y horizontal del mismo.

Avanzado contiene opciones que determinan las dimensiones de celda, relleno y espaciado; la anchura del borde de la celda y el color; la demora de menú y el sangrado del texto.

Posición contiene opciones que determinan la ubicación del menú y del submenú:

- La opción Menú coloca el menú emergente en relación con la división. La opción Preestablecido lo incluye en la parte inferior, inferior derecha, superior y superior derecha de una división.

- El ajuste Submenú coloca el submenú emergente en la parte derecha o inferior derecha del menú principal, o debajo del mismo.



La utilización de todas las fichas u opciones del Editor de menús emergentes depende del diseño del menú emergente. Puede modificar los ajustes en cualquier ficha en todo momento, pero debe añadir al menos un elemento de menú en la ficha Contenido para crear un menú que pueda ver en un navegador.

Creación de un menú emergente básico

En la ficha Contenido del Editor de menús emergentes creará la estructura básica y el contenido del menú emergente. Cuando crea un menú se aplican los ajustes actuales o predeterminados de las opciones del resto de las fichas del Editor de menús emergentes.

Para crear un menú emergente sencillo:

- 1 Seleccione una zona interactiva o división que corresponda al área de activación del menú emergente.
- 2 Siga uno de estos procedimientos para abrir el Editor de menús emergentes:
 - Elija Modificar > Menú emergente > Añadir menú emergente.
 - Haga clic en el tirador de comportamiento de la división y elija Añadir menú emergente.
- 3 Si la ficha Contenido no está visible, haga clic en ella.
- 4  Haga clic en el botón Añadir menú para añadir un elemento vacío de menú. Se pueden añadir, eliminar y editar celdas en cualquier momento.
- 5 Haga doble clic en cada celda e introduzca o elija la información adecuada:

Texto especifica el texto para el elemento de menú.

Vínculo determina el valor URL del elemento de menú. Puede introducir un vínculo personal o elegir uno del menú emergente Vínculo, si hubiera alguno disponible. Si ha introducido valores URL para el resto de los objetos Web del documento, dichos valores aparecerán en el menú emergente Vínculo.

Destino designa el elemento destino del valor URL. Puede introducir un elemento destino personal, o elegir un valor preestablecido en el menú emergente Destino.

Al añadir texto en la última línea de la ventana se agrega una línea vacía debajo de la misma.

Sugerencia: para ir de una celda activa a otra celda y seguir introduciendo información, pulse la tecla de tabulador para desplazarse por las distintas celdas y las teclas Flecha arriba y abajo para desplazarse verticalmente.

- 6 Repita los pasos 4 y 5 hasta añadir todos los elementos de menú.
- 7 Si lo prefiere, para eliminar un elemento de menú, resáltelo y haga clic en el botón Suprimir menú.
- 8 Siga uno de estos procedimientos:
 - Haga clic en Siguiente para ir hasta la ficha Aspecto o elija otra ficha para continuar con la creación del menú emergente.
 - Cree entradas de submenú para el menú emergente. Para obtener información, consulte [“Creación de submenús en un menú emergente” en la página 217](#).
 - Haga clic en Listo para finalizar el menú emergente y cerrar el Editor de menús emergentes.

En el área de trabajo, la zona interactiva o división utilizada para crear el menú emergente muestra una línea azul de comportamiento unida a un contorno del nivel superior del menú emergente.

Nota: para ver el menú emergente en un navegador debe pulsar F12. Las vistas previas del área de trabajo de Fireworks no muestran los menús emergentes.

Creación de submenús en un menú emergente

Gracias a los botones Sangrar menú y Menú con sangría inversa de la ficha Contenido del Editor de menús emergentes puede crear submenús emergentes que aparecerán cuando se mueva el puntero o se haga clic sobre el elemento de menú emergente correspondiente. Puede crear tantos niveles de submenús como desee.

Para crear un submenú emergente:

- 1 Abra la ficha Contenido del Editor de menús emergentes y cree elementos de menú. Cree los elementos de menú que desee utilizar para el submenú, colóquelos directamente bajo el elemento de menú que activará el submenú. Para más información, consulte [“Creación de un menú emergente básico” en la página 216](#).
- 2 Haga clic para resaltar un elemento de menú emergente que desee convertir en elemento de submenú.
-  3 Haga clic en el botón Sangrar menú para convertir el elemento resaltado en una opción de submenú del elemento que le sigue por arriba en la lista.
- 4 Para añadir el elemento siguiente del submenú, resáltelo y haga clic en el botón Sangrar menú. Todos los elementos que están sangrados de forma contigua en el mismo nivel componen un submenú emergente.

- 5 De forma opcional, resalte un elemento de menú o submenú y haga clic en Añadir menú para insertar un nuevo elemento justo debajo del elemento resaltado.
- 6 Siga uno de estos procedimientos:
 - Haga clic en Siguiente para ir hasta la ficha Posición o elija otra ficha para continuar con la creación del menú emergente.
 - Haga clic en Listo para cerrar el Editor de menús emergentes.

Para crear un submenú emergente dentro de un submenú emergente:

- 1 Resalte un elemento de submenú en la ficha Contenido del Editor de menús emergentes. Para más información, consulte el procedimiento anterior.
- 2 Haga clic en el botón Sangrar menú para sangrarlo de nuevo, de modo que aparezca sangrado respecto al elemento de submenú que se encuentra encima.
Puede sangrar cuantos elementos de submenús considere para lograr los niveles que desee.

Para mover un elemento de menú hasta un submenú de mayor nivel o hasta el menú emergente principal:



- 1 Resalte el elemento de menú en la ficha Contenido del Editor de menú emergentes.
- 2 Haga clic en el botón Menú con sangría inversa.
Para más información sobre la posición de los submenús, consulte [“Posición de los menús y submenús emergentes” en la página 223](#).
- 3 Siga uno de los procedimientos siguientes para finalizar el menú emergente o seguir con su creación:
 - Haga clic en Siguiente para ir hasta la ficha Aspecto o elija otra ficha para continuar con la creación del menú emergente.
 - Haga clic en Listo para cerrar el Editor de menús emergentes.

En el área de trabajo, la zona interactiva o división utilizada para crear el menú emergente muestra una línea azul de comportamiento unida a un contorno del nivel superior del menú emergente.

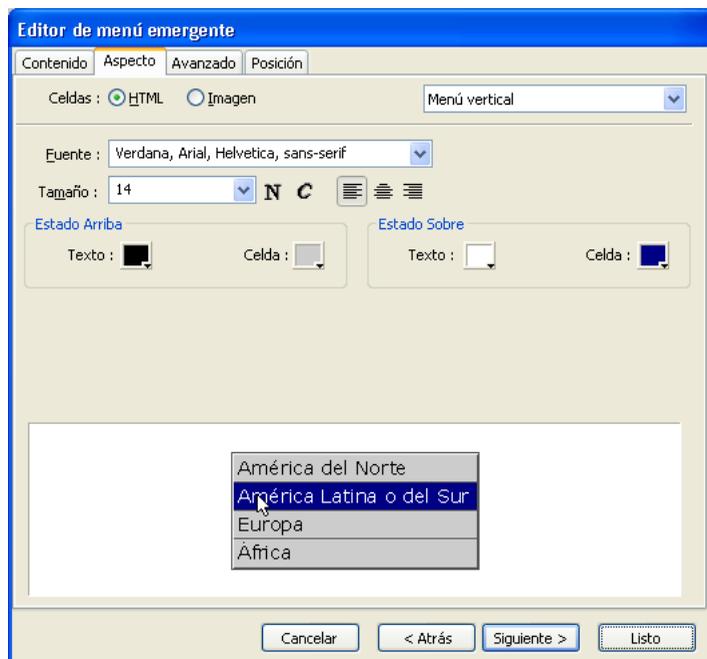
Nota: para ver una presentación de un menú emergente en un navegador, pulse F12. Las vistas previas del área de trabajo de Fireworks no muestran los menús emergentes.

Para desplazar una entrada en el menú emergente:

- 1 Abra el menú emergente que desee en el Editor de menús emergentes y haga clic en la ficha Contenido.
- 2 Arrastre la entrada de menú hasta una posición distinta en la lista.
- 3 Haga clic en Listo.

Diseño del aspecto de un menú emergente

Tras crear un menú básico y los submenús opcionales, puede dar formato al texto, aplicar estilos de gráfico para los estados Sobre y Arriba y elegir la orientación vertical u horizontal en la ficha Aspecto del Editor de menús emergentes.



Para establecer la orientación de un menú emergente:

- 1 Abra el menú emergente que desee en el Editor de menús emergentes y haga clic en la ficha Aspecto.
Para más información sobre cómo abrir un menú emergente en el Editor de menús emergentes, consulte [“Edición de menús emergentes” en la página 224](#).
- 2 Elija Vertical u Horizontal en el menú emergente Orientación.

Para establecer si un menú emergente se basa en HTML o en imágenes:

- 1 Abra el menú emergente que desee en el Editor de menús emergentes y haga clic en la ficha Aspecto.
Para más información sobre cómo abrir un menú emergente en el Editor de menús emergentes, consulte [“Edición de menús emergentes” en la página 224](#).
- 2 Elija una opción de Celdas:

HTML define el aspecto del menú utilizando sólo códigos HTML. Esta configuración produce páginas con el menor tamaño posible.

Imagen le permite seleccionar un estilo de imagen que se utilizará como fondo de celda. Esta configuración produce páginas de mayor tamaño.

Nota: puede añadir opciones a esta selección de estilos creando estilos personalizados de menús emergentes. Para más información, consulte [“Adición de estilos de menú emergente” en la página 221](#).

Para asignar formatos al texto del menú emergente actual:

- 1 Abra el menú emergente que desee en el Editor de menús emergentes y haga clic en la ficha Aspecto.
Para más información sobre cómo abrir un menú emergente en el Editor de menús emergentes, consulte [“Edición de menús emergentes” en la página 224](#).
- 2 Elija un tamaño preestablecido en el menú emergente Tamaño o introduzca un valor en el cuadro de texto Tamaño.
Nota: si en la ficha Avanzado del Editor de menús emergentes se establece la anchura y altura de celda en Automático, el tamaño del texto determina el tamaño de los gráficos asociados con el elemento de menú.
- 3 Elija un grupo de fuentes del sistema en el menú emergente Fuentes o introduzca el nombre de una fuente.
Nota: tenga cuidado al escoger una fuente. Si los usuarios que vean su página Web no tienen instalada la fuente que ha elegido, se utilizará una fuente de sustitución en su navegador Web.
- 4 De forma opcional, puede hacer clic en un botón de estilo de texto como negrita o cursiva.
- 5 Haga clic en un botón de justificación para alinear el texto por la izquierda, la derecha o centrarlo.
- 6 Elija un color de texto en el cuadro Color de texto.

Para establecer el aspecto de las celdas de menú:

- 1 Abra el menú emergente que desee en el Editor de menús emergentes y haga clic en la ficha Aspecto.
Para más información sobre cómo abrir un menú emergente en el Editor de menús emergentes, consulte [“Edición de menús emergentes” en la página 224](#).
- 2 Elija los colores del texto y de la celda para cada estado.
- 3 Si ha seleccionado Imagen como tipo de celda, elija un estilo gráfico para cada estado.
- 4 Siga uno de estos procedimientos:
 - Haga clic en Siguiente para ir hasta la ficha Avanzado o elija otra ficha para continuar con la creación del menú emergente.
 - Haga clic en Listo para cerrar el Editor de menús emergentes.

En el área de trabajo, la zona interactiva o división utilizada para crear el menú emergente muestra una línea azul de comportamiento unida a un contorno del nivel superior del menú emergente.

Nota: para ver una presentación de un menú emergente en un navegador, pulse F12. Las vistas previas del área de trabajo de Fireworks no muestran los menús emergentes.

Adición de estilos de menú emergente

Puede añadir estilos de celda personales en el Editor de menús emergentes. Los estilos de celda personales están disponibles junto con las opciones preestablecidas en la ficha Aspecto al elegir la opción Imagen como tipo de celda (las celdas de los menús emergentes utilizan fondos gráficos).

Para añadir un estilo de celda personalizado al Editor de menús emergentes:

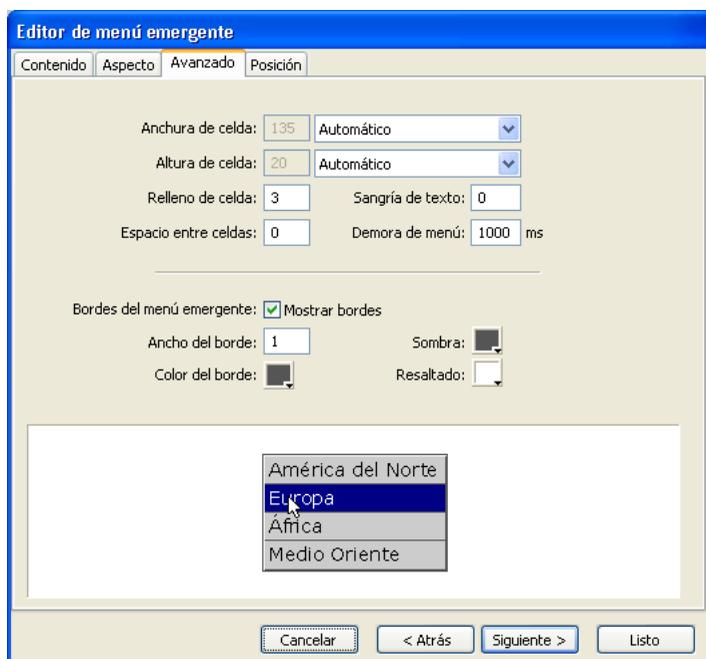
- 1 Aplique cualquier combinación de trazos, rellenos, texturas y efectos automáticos a un objeto, y guárdelo como un estilo utilizando el panel Estilos. Para más información, consulte [“Creación y eliminación de estilos” en la página 166](#).
- 2 Seleccione el nuevo estilo en el panel Estilos, después, elija Exportar estilo en el menú de opciones de dicho panel.
- 3 Abra la carpeta Nav Menu del disco duro, cambie el nombre del estilo si lo desea y haga clic en Guardar.

Nota: la ubicación exacta de la carpeta Nav Menu varía en función del sistema operativo. Para más información, consulte [“Utilización de archivos de configuración” en la página 305](#).

Al volver a la ficha Aspecto del Editor de menús emergentes y elegir la opción Imagen para fondo de celda, aparecerá el nuevo estilo junto con los preestablecidos para los estados Arriba y Sobre de las celdas del menú emergente.

Definición de las propiedades avanzadas de menú emergente

La ficha Avanzado del Editor de menús emergentes le ofrece opciones adicionales para controlar el tamaño de celda, relleno y espaciado; el sangrado del texto; el tiempo de visualización del menú y la anchura del borde, color, sombra y resaltado.

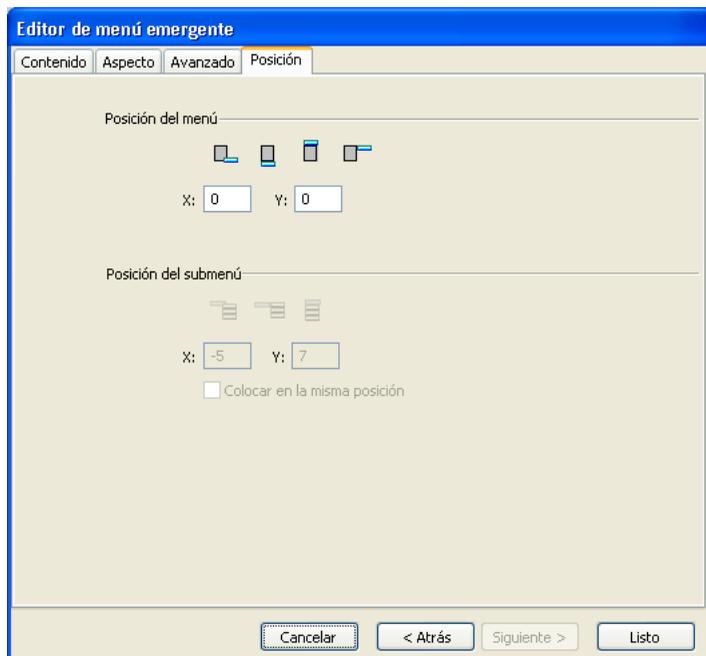


Para definir las propiedades de celda avanzadas del menú emergente actual:

- 1 Abra el menú emergente que desee en el Editor de menús emergentes y haga clic en la ficha Avanzado.
Para más información sobre cómo abrir un menú emergente en el Editor de menús emergentes, consulte [“Edición de menús emergentes” en la página 224](#).
- 2 Elija una restricción de anchura o de altura en el menú emergente Automático/Píxeles:
Automático restringe la altura de la celda al tamaño del texto definido en la ficha Aspecto del Editor de menús emergentes y la anchura al del elemento de menú con el texto de mayor longitud.
Píxeles permite introducir medidas específicas en píxeles en los cuadros de texto Anchura de celda y Altura de celda.
- 3 Introduzca un valor en el cuadro de texto Relleno celda para determinar la distancia que habrá entre el texto del menú emergente y el borde de la celda.
- 4 Introduzca un valor en el cuadro de texto Espacio entre celdas para definir el espacio que habrá entre las celdas de menú.
- 5 Introduzca un valor en el cuadro de texto Sangría de texto para definir el sangrado del texto del menú emergente.
- 6 Introduzca un valor en el cuadro de texto Demora de menú para definir los milisegundos que el menú permanecerá visible después de que el puntero se aleje.
- 7 Defina las propiedades del borde de un menú emergente:
Mostrar bordes permite mostrar u ocultar los bordes de un menú emergente. Si esta opción no se selecciona, las siguientes opciones estarán desactivadas.
Ancho del borde define la anchura del borde del menú emergente.
Color del borde, Sombra y Resaltado permite modificar el color del borde de los menús emergentes.
Nota: muchas de estas opciones están desactivadas si se ha seleccionado el tipo de celda Imagen en la ficha Aspecto.
- 8 Siga uno de los procedimientos siguientes para finalizar el menú emergente o seguir con su creación:
 - Haga clic en Siguiente para ir hasta la ficha Posición o elija otra ficha para continuar con la creación del menú emergente.
 - Haga clic en Listo para cerrar el Editor de menús emergentes. En el área de trabajo, la zona interactiva o división utilizada para crear el menú emergente muestra una línea azul de comportamiento unida a un contorno del nivel superior del menú emergente.
Nota: para ver una presentación de un menú emergente en un navegador, pulse F12. Las vistas previas del área de trabajo de Fireworks no muestran los menús emergentes.

Posición de los menús y submenús emergentes

La ficha Posición del Editor de menús emergente permite especificar la posición de un menú emergente. También es posible situar un menú emergente de nivel superior arrastrando su contorno en el área de trabajo cuando la capa de Web está visible.



Para definir la posición de un menú emergente utilizando el Editor de menús emergentes:

- 1 Abra el menú emergente que desee en el Editor de menús emergentes y haga clic en la ficha Posición.
Para más información sobre cómo abrir un menú emergente en el Editor de menús emergentes, consulte [“Edición de menús emergentes” en la página 224](#).
- 2 Siga uno de estos procedimientos para definir la posición del menú:
 - Haga clic en un botón Posición del menú para situar el menú emergente en relación con la división que lo activa.
 - Introduzca las coordenadas x e y . Las coordenadas 0,0 permiten alinear la esquina superior izquierda del menú emergente con la esquina superior izquierda de la división o zona interactiva que lo activa.
- 3 Siga uno de estos procedimientos:
 - Si tiene submenús, sitúelos tal como se describe en el procedimiento siguiente.
 - Haga clic en Atrás para modificar las propiedades de otras fichas
 - Haga clic en Listo para cerrar el Editor de menús emergentes.

Para definir la posición de un submenú emergente utilizando el Editor de menús emergentes:

- 1 Abra el menú emergente que desee en el Editor de menús emergentes y haga clic en la ficha Posición.
Para más información sobre cómo abrir un menú emergente en el Editor de menús emergentes, consulte [“Edición de menús emergentes” en la página 224](#).
- 2 Siga uno de estos procedimientos para definir la posición del submenú:
 - Haga clic en un botón Posición del submenú para situar el submenú emergente en relación con el elemento de menú emergente que lo activa.
 - Introduzca las coordenadas x e y . Las coordenadas 0,0 permiten alinear la esquina superior izquierda del submenú emergente con la esquina superior izquierda del menú o elemento de menú que lo activa.
- 3 Siga uno de estos procedimientos:
 - Para que la posición de cada submenú esté relacionada con el elemento de menú que lo activa, anule la selección Colocar en la misma posición.
 - Para que la posición de cada submenú esté relacionada con el menú que lo activa, seleccione Colocar en la misma posición.
- 4 Haga clic en Listo para cerrar el Editor de menús emergentes o haga clic en Atrás para modificar las propiedades de otras fichas.

Para definir la posición de un menú emergente arrastrándolo:

- 1 Si fuera necesario, siga uno de los procedimientos siguientes para ver a la capa de Web:
 - Haga clic en el botón Mostrar divisiones y zonas interactivas del panel Herramientas.
 - Haga clic en la columna Ojo del panel Capas.
- 2 Seleccione el objeto Web que activa el menú emergente.
- 3 Arrastre el contorno de menú emergente hasta otra posición en el espacio de trabajo.

Edición de menús emergentes

Gracias al Editor de menús emergentes puede editar o actualizar el contenido de un menú emergente, reorganizar sus elementos y cambiar otras propiedades en cualquiera de las cuatro fichas.

Para editar un menú emergente en el editor de menús emergentes:

- 1 Si fuera necesario, siga uno de los procedimientos siguientes para ver a la capa de Web:
 - Haga clic en el botón Mostrar divisiones y zonas interactivas del panel Herramientas.
 - Haga clic en la columna Ojo del panel Capas.
- 2 Seleccione la división a la que el menú emergente se encuentra asociado.
- 3 En el espacio trabajo, haga doble clic en el contorno azul del menú emergente.
Se abre el Editor de menús emergentes mostrando las entradas del menú emergente.
- 4 Realice las modificaciones que desee en cualquiera de las cuatro fichas y haga clic en listo.

Para cambiar una entrada de un menú emergente:

- 1 Abra el menú emergente que desee en el Editor de menús emergentes y haga clic en la ficha Contenido.
- 2 Haga doble clic en los cuadros de texto Texto, Vínculo o Destino y modifique el texto del menú
- 3 Haga clic fuera de la lista de entradas para aplicar los cambios.
- 4 Haga clic en Listo.

Para desplazar una entrada en el menú emergente:

- 1 Abra el menú emergente que desee en el Editor de menús emergentes y haga clic en la ficha Contenido.
- 2 Arrastre la entrada de menú hasta una posición distinta en la lista.
- 3 Haga clic en Listo.

Acerca de la exportación de menús emergentes

Fireworks genera todo el código JavaScript necesario para ver menús emergentes en un navegador Web. Cuando un documento Fireworks que contiene menús emergentes se exporta a HTML, se crea un archivo JavaScript denominado mm_menu.js en la misma ubicación que el archivo HTML.

Cuando transfiera los archivos, el archivo mm_menu.js debe transferirse al mismo directorio que la página Web que contenga al menú emergente. Si desea colocar los archivos en otra ubicación, todos los hipervínculos que hagan referencia a mm_menu.js en el código HTML de Fireworks deben actualizarse para reflejar la nueva ubicación. Si el documento contiene varios menús emergentes o si hay varios documentos con menús emergentes, Fireworks no crea archivos mm_menu.js extras: sólo se utiliza un único archivo para todos los documentos.

Cuando incluye submenús, Fireworks genera un archivo de imagen denominado arrows.gif. Esta imagen corresponde a la flecha pequeña que aparece junto a la entrada principal de menú para indicar que existe un submenú. Independientemente del número de submenús presentes en el documento, Fireworks siempre utilizará el mismo archivo arrows.gif.

Para más información sobre la exportación de HTML y JavaScript, consulte [“Exportación de HTML” en la página 269](#).

CAPÍTULO 11

Creación de animaciones

Las imágenes animadas confieren un aspecto más atractivo y sofisticado a los sitios Web. En Macromedia Fireworks MX 2004, puede crear animaciones con anuncios en titulares, logotipos y viñetas en movimiento. Por ejemplo, puede hacer que la mascota de su empresa se desplace por la página mientras el logotipo aparece y desaparece de forma paulatina.

Una forma de generar animaciones en Fireworks es mediante la creación de símbolos y la modificación de sus propiedades en el tiempo para crear la ilusión del movimiento. Un símbolo es como un actor del que se coreografían los movimientos. La acción de cada símbolo se almacena en un fotograma. La animación se consigue al reproducir todos los fotogramas en secuencia.

Pueden aplicarse distintas configuraciones al símbolo para cambiar de forma gradual el contenido de los fotogramas sucesivos. Es posible crear un símbolo que se mueva por el lienzo, que aparezca o desaparezca de forma paulatina, que aumente o disminuya de tamaño, o que gire.

Puesto que un archivo puede contener varios símbolos, se pueden crear animaciones complejas en las que sucedan varias acciones a la vez.

El panel Optimizar permite establecer las opciones de optimización y exportación para controlar el modo de creación del archivo. Fireworks puede exportar animaciones en forma de archivos GIF Animado o Flash SWE. También puede importar directamente las animaciones de Fireworks en Macromedia Flash para modificarlas.

Creación de una animación

En Fireworks, puede crear animaciones mediante la asignación de propiedades a objetos llamados *símbolos de animación*. La animación de un símbolo se divide en *fotogramas*, que contienen las imágenes y objetos que conforman cada paso de la animación. Una animación puede contener más de un símbolo y cada uno de ellos puede realizar una acción diferente. Los distintos símbolos pueden tener un número diferente de fotogramas. La animación termina cuando acaba la acción de todos los símbolos.

Para crear una animación mediante símbolos en Fireworks:

- 1 Cree un símbolo de animación; puede crearlo desde cero o convertir un objeto existente en un símbolo. Para más información, consulte [“Creación de símbolos de animación” en la página 228](#).

- 2 Utilice el Inspector de propiedades o el cuadro de diálogo Animar para introducir los valores del símbolo. Puede definir el grado y la dirección de movimiento, la escala, la opacidad (aparición o desaparición paulatina) y el ángulo y la dirección de rotación. Para más información, consulte [“Edición de símbolos de animación” en la página 229](#).

Nota: las opciones para el grado y la dirección de movimiento sólo se encuentran en el cuadro de diálogo Animar.

- 3 Utilice los controles Demora de fotogramas en el panel Fotogramas para establecer la velocidad de movimiento de la animación. Para más información, consulte [“Configuración de la demora de fotogramas” en la página 232](#).
- 4 Optimice el documento como un archivo GIF animado. Para más información, consulte [“Optimización de una animación” en la página 239](#).
- 5 Puede exportar el documento como un archivo GIF animado o SWF, o guardarlo como PNG de Fireworks e importarlo después en Macromedia Flash para modificarlo. Para más información, consulte [“Formatos de exportación de animación” en la página 239](#).

Trabajo con símbolos de animación

Los símbolos de animación llevan a cabo las acciones en un archivo de Fireworks como si fueran los actores de una película. Por ejemplo, en una animación en la que aparecen tres gansos volando, cada ganso es un personaje.

Un símbolo de animación puede ser cualquier objeto creado o importado y pueden guardarse varios en un único archivo. Cada símbolo tiene sus propiedades particulares y su animación es independiente de los otros. Se pueden crear símbolos que se desplacen por la pantalla mientras otros desaparecen o disminuyen de tamaño.

No es necesario utilizar símbolos en cada momento de la animación. Sin embargo, al utilizar símbolos e instancias para los gráficos que aparecen en varios fotogramas, se consigue un archivo de animación de reducido tamaño, además de otras ventajas descritas en este mismo capítulo.

Las propiedades del símbolo de animación pueden cambiarse en cualquier momento a través del cuadro de diálogo Animar o desde el Inspector de propiedades. También se pueden modificar las ilustraciones del símbolo en el editor de símbolos. El editor de símbolos permite editar el símbolo sin alterar el resto del documento. También se puede desplazar el trazado de movimiento de un símbolo para cambiar el movimiento.

Puesto que los símbolos de animación se guardan de forma automática en la biblioteca, pueden volver a utilizarse para crear otras animaciones.

Creación de símbolos de animación

Una vez creado un símbolo de animación se pueden establecer propiedades que determinen el número de fotogramas de la animación y el tipo de acción, como cambio de escala o rotación. De forma predeterminada, el símbolo de animación nuevo tiene cinco fotogramas, cada uno con una demora de 0,07 segundos.

Para crear un símbolo de animación:

- 1 Elija Edición > Insertar > Nuevo símbolo.
- 2 En el cuadro de diálogo Propiedades de símbolo, escriba un nombre para el símbolo nuevo.
- 3 Elija Animación y haga clic en Aceptar.

4 En el editor de símbolos, utilice las herramientas de texto o de dibujo para crear un objeto nuevo.

Se pueden dibujar objetos vectoriales o de mapas de bits.

5 Cierre la ventana del editor de símbolos.

Fireworks guarda el símbolo en la biblioteca y coloca una copia en el centro del documento.

Pueden añadirse fotogramas nuevos al símbolo con el control deslizante Fotogramas del Inspector de propiedades. Elija Ventana > Propiedades para abrir el Inspector de propiedades si no estuviera ya abierto.

Para convertir un objeto en un símbolo de animación:

1 Seleccione el objeto.

2 Elija Modificar > Animación > Animar selección.

3 Introduzca el valor deseado en el cuadro de diálogo. Para más información sobre los valores, consulte [“Edición de símbolos de animación” en la página 229](#).

Aparecen controles de animación en el recuadro delimitador del objeto y se añade una copia a la biblioteca.

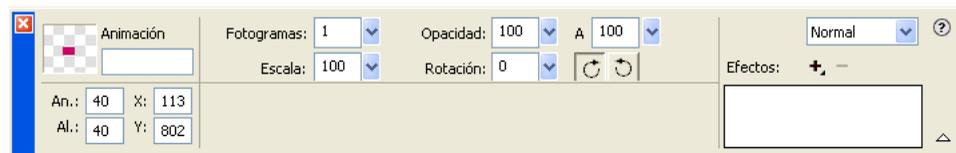
Edición de símbolos de animación

Es posible manipular las propiedades de los símbolos de animación para que su sitio Web cobre vida. Pueden cambiarse varias de las propiedades de un símbolo, desde la velocidad de animación a la opacidad y rotación. Mediante la manipulación de estas propiedades se puede conseguir que un símbolo gire, acelere, aparezca o desaparezca de forma gradual, o cualquier combinación de todo lo anterior.

Una propiedad esencial para cualquier símbolo de animación es el número de fotogramas. Define los pasos que tarda el símbolo en terminar la animación. Cuando se establece el número de fotogramas de un símbolo, Fireworks añade de forma automática al documento la cantidad de fotogramas necesaria para llevar a cabo la acción. Si el símbolo necesita más fotogramas de los existentes en la animación, Fireworks le pregunta si desea añadir fotogramas adicionales.

Cambio de las propiedades de animación

Las propiedades de la animación pueden cambiarse a través del cuadro de diálogo Animar o desde el Inspector de propiedades.



Las propiedades de símbolo de animación en el Inspector de propiedades

Es posible editar cualquiera de las propiedades siguientes de un símbolo de animación:

Fotogramas es el número de fotogramas que deben incluirse en la animación. Aunque el control deslizante permite establecer un máximo de 250, en el cuadro de texto Fotogramas puede introducir cualquier número. El valor predeterminado es 5.

Mover es la distancia en píxeles que debe recorrer cada objeto. Esta opción sólo está disponible en el cuadro de diálogo Animar. Aunque el valor predeterminado es 72, en el cuadro de texto Mover puede introducir cualquier número. El movimiento es lineal y no existen fotogramas clave (a diferencia de Macromedia Flash y Director).

Dirección es la dirección, en grados, en que debe moverse el objeto. El rango de valores es de 0 a 360°. Esta opción sólo está disponible en el cuadro de diálogo Animar.

También puede modificar los valores de Mover y Dirección si arrastra los tiradores de animación del objeto. Véase [“Edición de trazados de movimiento de símbolos” en la página 231](#).

Escala a es el cambio de tamaño, en porcentaje, desde el principio al final. Aunque el valor predeterminado es 100%, en el cuadro de texto Escala puede introducir cualquier número. Para escalar un objeto de 0 al 100%, el objeto original debe ser muy pequeño; se recomienda utilizar objetos vectoriales.

Opacidad es el grado de aparición o desaparición paulatina de principio a final. Los valores están comprendidos entre 0 a 100, el valor predeterminado es 100%. Para crear un fundido se requieren dos instancias del mismo símbolo: una para que aparezca y otra para que desaparezca.

Rotación es el giro del símbolo, en grados, de principio a final. El rango de valores es de 0 a 360°. Se pueden introducir valores más altos para realizar más de una rotación. El valor predeterminado es 0°.

Rotar hacia la derecha y rotar hacia la izquierda son las direcciones en que rota el objeto. A la derecha equivale al sentido de las agujas del reloj y a la izquierda equivale al sentido contrario a las agujas del reloj.

Para cambiar las propiedades de símbolo de animación:

- 1 Seleccione un símbolo de animación.
- 2 Elija Modificar > Animación > Configuración para abrir el cuadro de diálogo Animar o Ventana > Propiedades para abrir el Inspector de propiedades, si no estuviera ya abierto.
- 3 Cambie las propiedades que desee.
- 4 Si está en el cuadro de diálogo Animar, haga clic en Aceptar para aceptar los cambios.

Eliminación de animaciones

Es posible eliminar animaciones al suprimir el símbolo de animación de la biblioteca o al eliminar la animación del símbolo.

Para eliminar un símbolo de la biblioteca:

- 1 En el panel Biblioteca, seleccione el símbolo de animación que desea eliminar.
- 2 Arrastre el símbolo hasta el icono de papelera situado en la esquina inferior derecha.

Para eliminar la animación de un símbolo de animación seleccionado:

- Elija Modificar > Animación > Eliminar animación.
El símbolo se convierte en símbolo gráfico y deja de estar animado. Si más adelante se vuelve a convertir en animación, el símbolo recupera la configuración anterior.

Edición de imágenes de símbolo

Se puede cambiar la imagen gráfica en que se basa un símbolo, así como sus propiedades. Las imágenes de símbolo se modifican en el editor de símbolos. El editor de símbolos permite utilizar herramientas de dibujo, texto y color para modificar el gráfico. Durante el trabajo en el editor de símbolos sólo se modifica el símbolo seleccionado.

El símbolo es un elemento de biblioteca. Por tanto, si se modifica el aspecto de una de las instancias, el resto también cambia.

Para cambiar los atributos gráficos de un símbolo seleccionado:

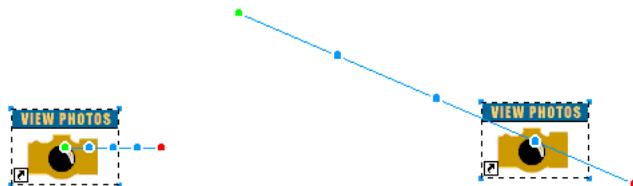
- 1 Siga uno de estos procedimientos para abrir el editor de símbolos:
 - Haga doble clic en el objeto de símbolo.
 - Elija Modificar > Símbolo > Editar símbolo.
 - Haga clic en el botón Edición del cuadro de diálogo Animar.
- 2 Modifique el símbolo de animación y cambie el texto, los trazos, los rellenos y los efectos deseados.
- 3 Cierre el editor de símbolos.

Edición de trazados de movimiento de símbolos

Cuando se selecciona un símbolo de animación, éste cuenta con un recuadro delimitador y un trazado de movimiento que indica la dirección de desplazamiento del símbolo.

El punto verde del trazado de movimiento indica el punto de partida y el rojo el final. Los puntos azules representan los fotogramas. Por ejemplo, un símbolo con cinco fotogramas debe contar con un punto verde, tres puntos azules y uno rojo en su trazado.

Para cambiar la dirección de movimiento se puede modificar el ángulo del trazado.

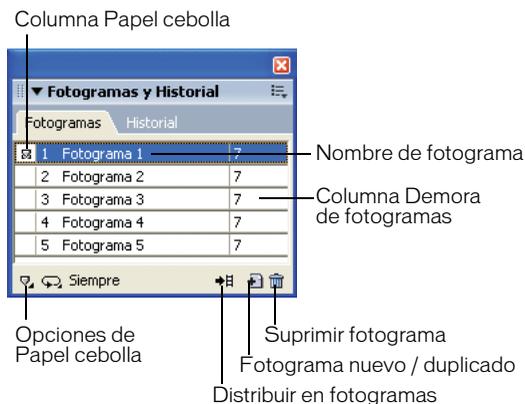


Para cambiar el movimiento o la dirección:

- Arrastre alguno de los tiradores de inicio o de final de animación del símbolo a una posición nueva. El punto verde indica el punto de partida y el rojo el del final.
Para restringir la dirección de movimiento a incrementos de 45°, mantenga pulsada la tecla Mayús mientras arrastra.

Utilización de fotogramas

Las animaciones se construyen a partir de la creación de varios fotogramas. El contenido de cada uno de ellos puede verse en el panel Fotogramas. El panel Fotogramas permite crear y organizar los fotogramas. Se puede asignar un nombre a cada fotograma, reorganizarlos, establecer de forma manual los tiempos de animación y mover objetos de un fotograma a otro.



Cada fotograma tiene una serie de propiedades asociadas. Mediante la configuración de la demora de fotogramas o la ocultación de un fotograma puede alterar el aspecto de la animación a su gusto durante el proceso de creación y edición.

Configuración de la demora de fotogramas

La demora de fotogramas determina el tiempo durante el que se va a mostrar el fotograma actual. Se especifica en centésimas de segundo. Por ejemplo, el valor 50 hace que el fotograma se muestre durante medio segundo, mientras que con el valor 300 se muestra durante tres segundos.

Para establecer el valor de demora de fotogramas:

- 1 Seleccione uno o varios fotogramas:
 - Para seleccionar un rango contiguo de fotogramas, mantenga pulsada la tecla Mayús y haga clic en los nombres del primer y del último fotograma.
 - Para seleccionar un rango no contiguo de fotogramas, mantenga pulsada la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) y haga clic en cada nombre de fotograma.
- 2 Siga uno de estos procedimientos:
 - Elija Propiedades en el menú de opciones del panel Fotogramas.
 - Haga doble clic en la columna Demora de fotogramas.
Aparece la ventana emergente Propiedades de fotograma.
- 3 Introduzca un valor para la demora de fotogramas.
- 4 Pulse Intro o haga clic fuera del panel para cerrar la ventana emergente.

Visualización y ocultación de fotogramas durante la reproducción

Es posible mostrar u ocultar fotogramas durante la reproducción. Si se oculta un fotograma, éste no aparece durante la reproducción y tampoco se exportará.

Para mostrar u ocultar un fotograma:

- 1 Siga uno de estos procedimientos:
 - Elija Propiedades en el menú de opciones del panel Fotogramas.
 - Haga doble clic en la columna Demora de fotogramas.
Aparece la ventana emergente Propiedades de fotograma.
- 2 Desactive Incluir al exportar.
Aparece una X roja en lugar del tiempo de demora de fotograma.
- 3 Pulse Intro o haga clic fuera de la ventana emergente Propiedades de fotograma para cerrarlo.

Asignación de nombres a fotogramas de animación

A medida que se configura una animación, Fireworks crea el número de fotogramas adecuado y los muestra en el panel Fotogramas. De forma predeterminada, a los fotogramas se les asigna el nombre Fotograma 1, Fotograma 2, etc. Cuando se mueve un fotograma en el panel, Fireworks modifica el nombre del resto para reflejar el cambio.

Se recomienda asignar un nombre a los fotogramas para facilitar la referencia y el seguimiento. De este modo se sabe siempre qué parte de la animación contiene cada fotograma. Al mover un fotograma que haya cambiado de nombre, el nombre no se modificará.

Para cambiar el nombre de un fotograma:

- 1 En el panel Fotogramas, haga doble clic en el nombre del fotograma.
- 2 En el cuadro de texto que aparece, escriba un nombre nuevo y pulse Intro.

Adición, desplazamiento, copia y eliminación de fotogramas

En el panel Fotogramas se puede añadir, copiar y eliminar fotogramas y también cambiar su orden.

Para añadir un fotograma nuevo:



- Haga clic en el botón Fotograma nuevo/duplicado en la parte inferior del panel Fotogramas.

Para añadir fotogramas en un punto concreto de la secuencia:

- 1 Elija Añadir fotogramas en el menú de opciones del panel Fotogramas.
- 2 Introduzca el número de fotogramas que desee añadir.
- 3 Elija el punto de inserción: antes del fotograma actual, después del mismo, o al principio o final de la secuencia. Después, pulse Aceptar.

Para copiar un fotograma:

- Arrastre un fotograma existente hacia el botón Fotograma nuevo/duplicado de la parte inferior del panel Fotogramas.

Para copiar un fotograma seleccionado y colocarlo en una secuencia:

- 1 Elija Duplicar fotograma en el menú de opciones del panel Fotogramas.
- 2 Introduzca el número de duplicados que desea crear del fotograma seleccionado, elija dónde deben insertarse y pulse Aceptar.

La duplicación de un fotograma resulta útil cuando se quiere que los objetos vuelvan a aparecer en otra parte de la animación.

Para volver a ordenar los fotogramas:

- Arrástrelos uno a uno hasta una posición distinta de la lista.

Para eliminar el fotograma seleccionado, realice uno de estos procedimientos:



- Haga clic en el botón Suprimir fotograma del panel Fotogramas.
- Arrastre el fotograma hacia el botón Suprimir fotograma.
- Elija Suprimir fotograma en el menú de opciones del panel Fotogramas.

Desplazamiento de objetos seleccionados en el panel Fotogramas

El panel Fotogramas puede utilizarse para mover objetos de un fotograma a otro. Los objetos que aparecen en un único fotograma dan la sensación de desvanecerse cuando se reproduce la animación. Puede mover objetos para que aparezcan y desaparezcan en distintos puntos de la película.

Para mover un objeto seleccionado a un fotograma distinto:

- En el panel Fotogramas, arrastre el indicador de selección (el cuadrado azul a la derecha del tiempo de demora) hasta el fotograma nuevo.

Utilización compartido de capas entre fotogramas

Las capas dividen un documento de Fireworks en planos velados, como si se tratase de hojas de papel vegetal superpuestas. En las animaciones, las capas sirven para organizar los objetos que forman parte del decorado o del fondo de la animación. Proporcionan la comodidad de poder editar objetos en una capa de modo que no interfieran con el resto de la animación. Para más información, consulte [“Utilización de capas” en la página 137](#).

Si desea que determinados objetos aparezcan en toda la animación, los puede colocar en una capa y utilizar, después, el panel Capas para compartir la capa entre fotogramas. Cuando se comparte una capa entre fotogramas, todos los objetos de dicha capa son visibles en cada fotograma.

Los objetos presentes en capas compartidas pueden editarse en cualquier fotograma; las modificaciones se reflejan en el resto de fotogramas.



En este ejemplo, la capa con el cuadro rojo se comparte entre fotogramas.

Para compartir una capa entre varios fotogramas:

- 1 Haga doble clic en la capa.
- 2 Seleccione Compartir en fotogramas.

Nota: el contenido de una capa compartida aparece en cada fotograma.

Para anular la posibilidad de que varios fotogramas compartan una capa:

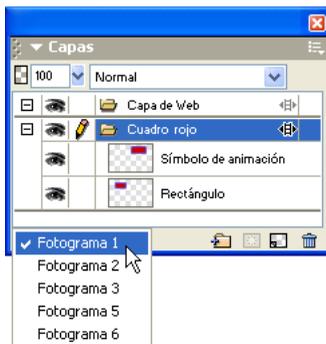
- 1 Haga doble clic en la capa compartida.
- 2 Desactive Compartir en fotogramas.
- 3 Elija una de las opciones siguientes para copiar objetos en fotogramas:
 - Deje el contenido de la capa compartida sólo en el fotograma actual.
 - Copie el contenido de la capa en todos los fotogramas.

Visualización de objetos dentro de un fotograma específico

Puede ver fácilmente objetos dentro de un fotograma específico utilizando el menú emergente Fotograma del panel Capas.

Para ver objetos dentro de un fotograma específico:

- Elija el fotograma que desee en el menú emergente Fotograma que se encuentra en la parte inferior del panel Capas.



Todos los objetos dentro del fotograma seleccionado se enumeran en el panel Capas y aparecen en el lienzo.

Utilización de papel cebolla

Utilice el papel cebolla para visualizar el contenido de los fotogramas anteriores y posteriores respecto al fotograma seleccionado actualmente. Puede animar suavemente los objetos sin tener que avanzar y retroceder por ellos. El término *papel cebolla* procede de una técnica de animación tradicional que consiste en utilizar papel de calcar fino y translúcido para visualizar secuencias animadas.

Cuando el papel cebolla está activado, los objetos de los fotogramas situados delante o detrás del actual aparecen atenuados, para poder distinguirlos de los objetos del fotograma actual.

De forma predeterminada, se activa Editar varios fotogramas, es decir, los objetos atenuados en otros fotogramas pueden seleccionarse y editarse sin salir del fotograma actual. Es posible utilizar la herramienta Seleccionar detrás para seleccionar objetos en fotogramas según su orden secuencial.

Para ajustar el número de fotogramas visibles antes y después del actual:

- 1 En el panel Fotogramas, haga clic en el botón Papel cebolla.
- 2 Elija una opción de visualización:

Sin papel cebolla desactiva el papel cebolla; sólo se muestra el contenido del fotograma actual.

Mostrar fotograma siguiente muestra el contenido del fotograma actual y también el siguiente.

Anterior y posterior muestra el contenido de los fotogramas situados antes y después del actual.

Mostrar todos los fotogramas muestra el contenido de todos los fotogramas.

Personalizar establece un número personalizado de fotogramas y controla la opacidad del papel cebolla.

Editar varios fotogramas permite seleccionar y modificar todos los objetos visibles. No seleccione esta opción para seleccionar y editar sólo los objetos del fotograma actual.

Interpolación

Interpolación es un término de la animación tradicional que describe el proceso por el que un animador jefe dibuja sólo los fotogramas clave (fotogramas que contienen cambios de cierta importancia) mientras que los asistentes dibujan los fotogramas intermedios.

En Fireworks, la interpolación mezcla dos o más instancias del mismo símbolo creando instancias intermedias con atributos interpolados. La interpolación es un proceso manual que resulta útil para obtener un movimiento más sofisticado de un objeto en el lienzo y en el caso de los objetos cuyos efectos automáticos cambian en cada fotograma de la animación.

Por ejemplo, puede interpolar un objeto de forma que parezca moverse a lo largo de un trazado lineal.

Para interpolar instancias:

- 1 Seleccione dos o más instancias del mismo símbolo gráfico en el lienzo. No seleccione instancias de símbolos diferentes.
- 2 Elija Modificar > Símbolo > Entre instancias.
- 3 En el cuadro de diálogo Entre instancias, introduzca el número de pasos de interpolación que se insertan entre el par original.
- 4 Para distribuir los objetos interpolados en fotogramas independientes, elija Distribuir en fotogramas y haga clic en Aceptar.



Si decide no distribuir los objetos en fotogramas independientes, podrá hacerlo posteriormente seleccionando todas las instancias y haciendo clic en el botón Distribuir en fotogramas del panel Fotogramas.

Nota: en la mayoría de los casos, es preferible utilizar símbolos de animación en lugar de la interpolación. Para más información, consulte [“Trabajo con símbolos de animación” en la página 228](#).

Presentación preliminar de una animación

Puede ver una presentación preliminar de una animación mientras se trabaja, para apreciar cómo avanza. También es posible ver una presentación preliminar de una animación después de la optimización y ver su aspecto en un navegador Web.

Para ver una presentación preliminar de una animación en el espacio de trabajo:

- Utilice los controles de fotogramas que aparecen en la parte inferior de la ventana del documento.



Controles de fotogramas

Debe tenerse en cuenta lo siguiente cuando vea una presentación preliminar de una animación:

- Para establecer la duración de cada fotograma en la ventana del documento, introduzca los valores de demora de fotogramas en el panel Fotogramas.
- Los fotogramas excluidos de la exportación no aparecen en la presentación preliminar.
- En la ventana de vista Original, la presentación preliminar de la animación presenta las imágenes con resolución completa, en lugar de utilizar la presentación optimizada del archivo exportado.

Para ver una presentación preliminar de la animación en la Vista previa:

- 1 Haga clic en el botón Vista previa en el margen superior izquierdo de la ventana del documento.
- 2 Utilice los controles de fotogramas.

Nota: no se recomienda ver presentaciones preliminares de animaciones en las vistas 2 copias ni 4 copias.

Para ver una presentación preliminar de una animación en un navegador Web:

- Elija Archivo > Presentación preliminar en el navegador y elija un navegador del submenú.

Nota: es preciso seleccionar GIF animado como formato de exportación de archivo, en caso contrario no se verá ningún movimiento al ver la presentación preliminar del documento en el navegador. Esto es necesario incluso si piensa importar la animación como un archivo SWF de Flash o PNG de Fireworks.

Exportación de la animación

Una vez definidos los símbolos y los fotogramas que conforman la secuencia animada, ya se puede exportar el archivo como una animación. Antes de exportar archivos deben configurarse una serie de valores para simplificar la carga de la animación y facilitar su reproducción. Puede establecer valores de reproducción, como reproducciones indefinidas y transparencias, y utilizar la optimización para reducir el tamaño del archivo exportado y facilitar su descarga.

Nota: si piensa importar su animación en Macromedia Flash para seguir modificándola, no es necesario que la exporte. Flash puede importar directamente archivos originales PNG de Fireworks. Para más información, consulte “Cómo trabajar con Macromedia Flash MX 2004” en Cómo trabajar con otras aplicaciones en la página del Centro de asistencia de Fireworks en www.macromedia.com/es/support/.

Configuración de animación repetida

El valor de reproducción indefinida, en el panel Fotogramas, determina el número de veces que se repite la animación. Con esta función, los fotogramas se repiten una y otra vez, lo que permite minimizar el número de ellos necesario para crear la animación.

Para establecer la repetición de la animación seleccionada.

- 1 Elija Ventana > Fotogramas para abrir el panel Fotogramas.
- 2 Haga clic en el botón Bucle de animación GIF de la parte inferior del panel.
- 3 Elija el número de repeticiones de la animación que deben seguir a la primera.



Si elige 4, por ejemplo, la animación se reproduce cinco veces en total. Con la opción Siempre la animación se repite de forma continua.

Configuración de transparencia

Como parte del proceso de optimización, se pueden definir uno o más colores de un archivo GIF animado para que se muestren transparentes en el navegador Web. Resulta útil cuando se quiere que una imagen o el color de fondo de una página Web se vea en la animación.

Para mostrar un color como transparente en un navegador Web:

- 1 Elija Ventana > Optimizar si el panel Optimizar no está visible.
- 2 En el menú emergente Transparencia del panel Optimizar, elija Transparencia de índice o Transparencia alfa. Para obtener una descripción de estas opciones, consulte “Definición de determinadas áreas en transparentes” en la página 257.
- 3 Utilice las herramientas de transparencia del panel Optimizar para seleccionar los colores transparentes.



Optimización de una animación

La optimización comprime el archivo hasta el tamaño más pequeño posible para permitir una carga y exportación rápidas y acelerar el tiempo de descarga en el sitio Web.

Para optimizar una animación:

- 1 Si piensa exportar la animación como un archivo GIF animado, elija GIF animado como formato de exportación en el panel Optimizar.
Si el panel no está visible, elija Ventana > Optimizar.
- 2 Establezca las opciones de Paleta, Trama o Transparencia. Para más información sobre las opciones de optimización, consulte [“Optimización de archivos GIF, PNG, TIFF, BMP y PICT” en la página 251.](#)
- 3 En el panel Fotogramas, establezca la demora de fotogramas. Para más información, consulte [“Configuración de la demora de fotogramas” en la página 232.](#)

Formatos de exportación de animación

Tras crear y optimizar una animación podrá exportarla.

Los archivos GIF animados ofrecen los mejores resultados en animaciones tipo ilustración o dibujos animados. Para obtener más información sobre la exportación de archivos GIF animados, consulte [“Exportación de una animación” en la página 267.](#)

Puede exportar la animación como un archivo Flash SWF, e importarla en Macromedia Flash. O bien, puede omitir este paso e importar el archivo original PNG de Fireworks directamente en Flash. Esta opción le ofrece un mayor control sobre la importación de la animación. Es posible importar todas las capas y fotogramas de la animación si lo desea, después, puede seguir modificándola en Flash. Para más información, consulte [“Cómo trabajar con Macromedia Flash MX 2004” en Cómo trabajar con otras aplicaciones en la página del Centro de asistencia de Fireworks en .](#)

También puede exportar fotogramas o capas de una animación como varios archivos. Esto resulta útil cuando existen muchos símbolos en distintas capas para el mismo objeto. Por ejemplo, puede exportar un titular publicitario como varios archivos si cada letra de un nombre de empresa está animada en una imagen. Cada letra es independiente de las otras. Para más información sobre la exportación de capas o fotogramas a varios archivos, consulte [“Exportación de fotogramas o capas” en la página 268.](#)

Trabajo con animaciones existentes

Un archivo GIF animado puede formar parte de una animación de Fireworks. Existen dos maneras de utilizar el archivo: puede importar en archivo GIF en un archivo de Fireworks existente o puede abrirlo como un archivo nuevo.

Cuando se importa un archivo GIF animado, Fireworks lo convierte en símbolo de animación y lo coloca en el fotograma seleccionado. Si el número de fotogramas de la animación es superior a los existentes en la película actual, pueden añadirse más fotogramas de forma automática.

Los archivos GIF importados pierden sus valores originales de demora de fotogramas y adoptan los del documento actual. Puesto que el archivo importado es un símbolo de animación, se le puede aplicar movimiento adicional. Por ejemplo, puede importar la animación de una persona que camina sin moverse de su sitio y aplicarle propiedades de dirección y movimiento para que camine por la pantalla.

Cuando se abre un archivo GIF animado en Fireworks, se crea un nuevo archivo y cada fotograma del archivo GIF se coloca en un fotograma independiente. Aunque el archivo GIF no es un símbolo de animación, sí conserva los valores de demora de fotogramas del archivo original.

Una vez importado el archivo, se debe establecer su formato como GIF Animado para poder exportar el movimiento desde Fireworks.

Para importar un archivo GIF animado:

- 1 Elija Archivo > Importar.
- 2 Localice el archivo y haga clic en Abrir.
- 3 Haga clic en Sí para añadir nuevos fotogramas en la animación.

Si hace clic en Cancelar sólo se muestra el primer fotograma del archivo GIF animado. Aunque se importa todo el documento, deben añadirse fotogramas adicionales para verlo.

Para abrir un archivo GIF animado:

- Elija Archivo > Abrir y localice el archivo GIF.

Utilización de varios archivos como una única animación

Fireworks puede crear una animación a partir de un grupo de archivos de imagen. Por ejemplo, para crear un anuncio basado en varios gráficos existente, abra cada gráfico y sitúelo en un fotograma separado del mismo documento.

Para abrir varios archivos como animación:

- 1 Elija Archivo > Abrir.
- 2 Pulse la tecla Mayús y haga clic para seleccionar varios archivos.
- 3 Seleccione Abrir como animación y haga clic en Aceptar.

Fireworks abre los archivos en un nuevo documento y coloca cada archivo en un fotograma independiente, según el orden en que se han seleccionado.

CAPÍTULO 12

Optimización y exportación

El objetivo final del diseño de gráficos Web es la creación de bellas imágenes que se descarguen lo más rápidamente posible. Para ello, es necesario seleccionar un formato de archivo con la mejor compresión para la imagen y mantener la mayor calidad posible. Este equilibrio es la *optimización*, es decir, buscar la proporción correcta de color, compresión y calidad.

La exportación de gráficos desde Macromedia Fireworks MX 2004 es un proceso de dos pasos:

- Primero debe preparar un documento o gráficos con divisiones independientes para la exportación, elegir ajustes de optimización y comparar las vistas previas para determinar un equilibrio aceptable entre la calidad y el tamaño de archivo.
- Y segundo, debe exportar (o en algunos casos, guardar) el documento o los gráficos con divisiones independientes utilizando los parámetros de exportación adecuados para su destino en la Web o en cualquier otro medio.

Si no está familiarizado con la optimización ni con la exportación de gráficos Web, puede utilizar el Asistente de exportación. Este asistente le guía en todo el proceso de exportación y le sugiere diferentes ajustes. También muestra la Presentación preliminar de la exportación donde podrá optimizar un documento como parte del proceso de exportación.

Si se siente cómodo con las tareas de optimización y de exportación de gráficos, es posible que desee utilizar otras herramientas disponibles en Fireworks para optimizar y exportar. Para la optimización, puede utilizar el panel Optimizar y las fichas de vista previa de la ventana Documento. Ofrecen un mayor control sobre el proceso de optimización. Para la exportación puede utilizar el cuadro de diálogo Exportar o el botón Exportación rápida. En algunas ocasiones, no hay necesidad de exportar el gráfico y sólo basta con guardarlo. Para más información, consulte la Ayuda de Fireworks.

El botón Exportación rápida facilita la exportación de gráficos para utilizarlos en otras aplicaciones ya que ajusta automáticamente las opciones adecuadas en el cuadro de diálogo Exportar. Si utiliza Fireworks con otras aplicaciones, el botón Exportación rápida puede simplificar su flujo de trabajo de diseño.

Acerca de la optimización

La optimización de gráficos en Fireworks requiere realizar los procedimientos siguientes:

- Elección del mejor formato de archivo. Cada formato de archivo tiene diferentes métodos de comprimir la información de color. La elección del formato adecuado para determinados tipos de gráficos puede reducir en gran medida el tamaño del archivo.
- Definición de las opciones específicas del formato. Cada formato de archivo gráfico tiene su propio conjunto de opciones. Puede utilizar opciones como la profundidad de color para reducir el tamaño de archivo. Algunos formatos de gráficos como GIF y JPEG también tienen opciones para controlar la compresión de la imagen.
- Ajuste de los colores del gráfico (sólo en el caso de los formatos de archivo de 8 bits). Puede limitar los colores al asignar a la imagen un número determinado de colores, llamado paleta de colores. Después es posible eliminar los colores no utilizados de la paleta de colores. Un número reducido en la paleta significa que habrá menos colores en la imagen, el resultado será un archivo de imagen con paleta con un tamaño más reducido.

Debe experimentar con todos los controles de optimización para encontrar el equilibrio entre calidad y tamaño que mejor se ajuste a sus requisitos.

Utilización del Asistente de exportación

Utilice el Asistente de exportación si no está familiarizado con la optimización ni con la exportación de gráficos Web. Gracias al Asistente de exportación puede exportar gráficos fácilmente sin tener que conocer los detalles de la optimización o de la exportación.

El Asistente de exportación le guía en todo el proceso de la optimización y exportación. Responda a las preguntas sobre el destino del archivo y el uso previsto del mismo y el Asistente de exportación le sugerirá el tipo de archivo y las opciones de optimización.

Si prefiere optimizar hasta un tamaño destino de archivo, el Asistente de exportación optimiza el archivo exportado para ajustarlo dentro de la restricción de tamaño que defina.

Cuando esté más familiarizado con la optimización y exportación, es posible que desee utilizar el panel Optimizar y los botones de vista previa de la ventana del documento para optimizar gráficos. Resultan más adecuados que el asistente de exportación y ofrecen un mayor control sobre la optimización a los usuarios que ya están familiarizados con el proceso de optimización. Tras optimizar los gráficos de este modo, debe realizar otro proceso para exportarlos o, según el caso, guardarlos. Para más información sobre la exportación, consulte [“Optimización en el área de trabajo” en la página 246](#) o [“Exportación desde Fireworks” en la página 264](#). Para más información sobre cómo guardar, consulte la Ayuda de Fireworks.

Para exportar un documento con el Asistente de exportación:

- 1 Elija Archivo > Asistente de exportación.
- 2 Responda a todas preguntas que aparecen y haga clic en Continuar en cada panel. Fireworks realiza recomendaciones sobre los formatos de archivo.

Sugerencia: en el primer panel, elija Tamaño de archivo de exportación objetivo hasta que el archivo que optimiza alcance el tamaño máximo.

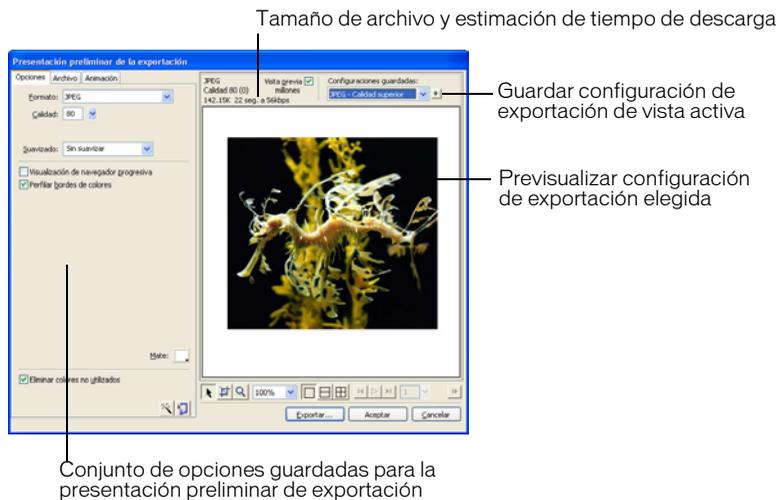
- 3 Haga clic en Salir en la ventana Resultados del análisis del asistente.

Se abre la ventana Presentación preliminar de la exportación con las opciones de exportación recomendadas. Para más información, consulte “[Utilización de la Presentación preliminar de la exportación](#)” en la página 243.

Utilización de la Presentación preliminar de la exportación

Si selecciona Presentación preliminar de la exportación a través del Asistente de exportación, obtendrá recomendaciones para la optimización y exportación del documento en cuestión. Ahora bien, si Presentación preliminar de la exportación se selecciona directamente desde el menú Archivo, se mostrarán los parámetros de exportación del documento según se definieron en el panel Optimizar.

El área de vista previa de la Presentación preliminar de la exportación muestra el documento o el gráfico exactamente como si se exportara y ofrece una estimación del tamaño de archivo y tiempo de descarga con los ajustes actuales de exportación.



Puede utilizar vistas divididas para comparar diferentes configuraciones hasta conseguir el tamaño de archivo menor que mantenga un nivel aceptable de calidad. También puede restringir el tamaño de archivo mediante el asistente Optimizar tamaño.

Cuando se exportan archivos GIF animados o rollovers JavaScript, el tamaño de archivo previsto es la suma de todos los fotogramas.

Nota: para aumentar la velocidad de actualización de la pantalla en el cuadro de diálogo Presentación preliminar de la exportación no seleccione Vista previa. Pulse Esc para detener la renovación del área de presentación preliminar mientras cambie las configuraciones.

Para exportar mediante Presentación preliminar de la exportación:

- 1 Elija Archivo > Presentación preliminar de la exportación para abrir esta opción.
 - Para modificar las configuraciones de optimización, haga clic en la ficha Opciones. Para más información sobre las opciones disponibles en esta ficha, consulte los siguientes procedimientos.
 - Para modificar el tamaño y el área de la imagen exportada, haga clic en la ficha Archivo y cambie los parámetros que desee. Para más información sobre las opciones disponibles en esta ficha, consulte los siguientes procedimientos.
 - Para editar los parámetros de animación de la imagen, haga clic en la ficha Animación y cambie las opciones que desee. Para más información sobre las opciones disponibles en esta ficha, consulte los siguientes procedimientos.

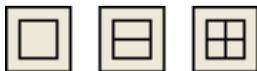


- 2 Utilice el botón Zoom de la parte inferior del cuadro de diálogo para ampliar o reducir la presentación preliminar. Haga clic en este botón para activar la herramienta de ampliación del zoom y haga clic en la vista previa para ampliarla. Pulse Alt (Windows) u Opción (Macintosh) y haga clic en el botón de vista previa para reducir la ampliación.

- 3 Siga uno de los procedimientos siguientes para realizar una panorámica del área de vista previa:



- Haga clic en el botón Puntero de la parte inferior del cuadro de diálogo y arrástrelo en la vista previa.
 - Con el puntero del zoom activo, mantenga pulsada la barra espaciadora y arrástrelo en la vista previa.
- 4 Haga clic en un botón de vista dividida para dividir el área de vista previa en dos o cuatro y comparar los ajustes.



Cada ventana de presentación preliminar puede mostrar una vista preliminar del gráfico exportado según determinados valores de exportación.

Nota: cuando amplía/reduce o realiza una panorámica con varias vistas abiertas, todas las vistas se amplían/reducen o se desplazan de forma simultánea.

- 5 Haga clic en Exportar cuando termine de cambiar los ajustes.
- 6 En el cuadro de diálogo Exportar escriba un nombre para el archivo, elija una ubicación, defina cualquier otra opción pertinente y haga clic en Guardar.

Para más información sobre las opciones del cuadro de diálogo Exportar, consulte [“Exportación desde Fireworks” en la página 264](#).

Para definir los ajustes de optimización con la Presentación preliminar de la exportación:

- 1 Haga clic en la ficha Opciones. La mayoría de las opciones que se muestran son similares a las del panel Optimizar. Para más información sobre estas opciones, consulte [“Utilización de las configuraciones de optimización” en la página 247.](#)



- 2 Para optimizar un gráfico según el tamaño destino de archivo, haga clic en el botón Asistente Optimizar tamaño

Especifique el tamaño de archivo en kilobytes y haga clic en Aceptar.

El asistente Optimizar tamaño intenta obtener un archivo con el tamaño indicado mediante los métodos siguientes:

- Ajustando la calidad JPEG
- Modificando el suavizado JPEG
- Alterando el número de colores en imágenes de 8 bits
- Cambiando la configuración de trama en imágenes de 8 bits
- Activando o desactivando valores de optimización

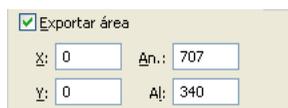
Para definir las dimensiones de las imágenes exportadas con la Presentación preliminar de la exportación:

- 1 Haga clic en la ficha Archivo.
- 2 Indique un porcentaje de escala o especifique la anchura y altura deseadas en píxeles. Seleccione Restringir para ajustar la anchura y la altura de forma proporcional.



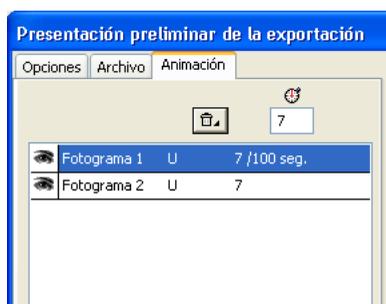
Para definir la exportación de sólo una parte de la imagen con la Presentación preliminar de la exportación:

- 1 Haga clic en la ficha Archivo.
- 2 Seleccione la opción Exportar área y siga uno de estos pasos para especificar el área que se va a exportar:
 - Arrastre el borde discontinuo que aparece alrededor de la presentación preliminar hasta que encierre el área de exportación deseada. (Arrastre dentro de la presentación preliminar para poder ver las áreas ocultas.)
 - Introduzca las coordenadas de píxeles de los contornos del área de exportación.



Para definir los ajustes de animación con la Presentación preliminar de la exportación:

- 1 Haga clic en la ficha Animación.
- 2 Utilice los siguientes métodos para obtener una presentación preliminar de los fotogramas de la animación:
 - Para presentar un solo fotograma, selecciónelo en la lista situada en lado izquierdo del cuadro de diálogo o bien utilice los controles de fotograma situados en el área inferior derecha del cuadro de diálogo.
 - Para reproducir la animación, haga clic en el control Reproducir/Detener situado en el área inferior derecha del cuadro de diálogo.
- 3 Edite la animación:
 - Para especificar el método de eliminación de un fotograma, seleccione el fotograma en la lista y elija una opción en el menú emergente (indicado por el icono de cubo de basura).
 - Para establecer la demora de un fotograma, selecciónelo en la lista e introduzca el tiempo de demora en centésimas de segundo en el campo Demora de fotogramas.



- Para definir que la animación se reproduzca de forma repetida, haga clic en el botón Reproducir indefinidamente y elija el número de repeticiones en el menú emergente.
- Seleccione la opción Recorte automático para recortar cada fotograma como un área rectangular, de manera que sólo se dé salida al área de la imagen que difiera entre fotogramas. La selección de esta opción reduce el tamaño del archivo.
- Seleccione la opción Diferencia automática para dar salida sólo a los píxeles que cambien entre fotogramas. La selección de esta opción reduce el tamaño del archivo.

Optimización en el área de trabajo

La exportación de gráficos para utilizarlos en la Web es un proceso de dos pasos: optimización y exportación (o según el caso, guardar en vez de exportar). La optimización de los gráficos asegura que tienen la combinación correcta de color, compresión y calidad. Tras finalizar la configuración de los ajustes de optimización, el gráfico estará listo para la exportación.

Si se siente cómodo con las tareas de optimización y de exportación de gráficos, no es necesario que utilice el Asistente de exportación y la Presentación preliminar de exportación. Fireworks incluye funciones de optimización y de exportación en el espacio de trabajo que ofrecen un mayor control sobre cómo se exportan los archivos:

- El panel Optimizar contiene los controles clave para optimizar. En el caso de los formatos de archivo de 8 bits, también contiene una tabla de colores que muestra los colores de la paleta de color actual de exportación.

Nota: cuando selecciona una división, el panel Optimizar muestra los ajustes de optimización de la selección. De la misma forma, si ha seleccionado el documento completo, este panel también muestra los ajustes de optimización globales del documento. Es decir, los valores que se pueden comprobar a través del panel Optimizar dependen de la selección activa.

- Cuando selecciona una división, el Inspector de propiedades muestra el menú emergente Configuración de exportación de divisiones en el que puede elegir ajustes de optimización preestablecidos o previamente guardados.
- Los botones de vista previa en la ventana del documento sirven para mostrar cómo aparecería el gráfico exportado con los ajustes de optimización aplicados.

Es posible optimizar todo el documento del mismo modo, o bien, puede seleccionar divisiones independientes o áreas seleccionadas de un JPEG y asignar diferentes ajustes de optimización en cada una de ellas.

Utilización de las configuraciones de optimización

Es posible elegir ajustes comunes de optimización en el Inspector de propiedades o el panel Optimizar para definir rápidamente un formato de archivo y aplicar diversos ajustes específicos de dicho formato. Al elegir una opción del menú emergente Opciones de exportación predeterminadas del Inspector de propiedades, el resto de opciones del panel Optimizar se definen de forma automática. Puede ajustar aún más cada opción de forma individual si lo desea.

Si necesita un control de la optimización más personal que el ofrecido por las opciones preestablecidas, puede crear configuraciones personales de optimización en el panel Optimizar. También puede modificar la paleta de colores de un gráfico utilizando la tabla de colores del panel Optimizar.



Para elegir una optimización preestablecida:

- Elija un valor preestablecido en el menú emergente Configuraciones del Inspector de propiedades o el panel Optimizar:

GIF Web 216 impone que todos los colores sean seguros para la Web. La paleta de colores contiene hasta 216 colores. Véase [“Optimización de archivos GIF, PNG, TIFF, BMP y PICT” en la página 251](#).

GIF WebSnap 256 convierte los colores que no son seguros para la Web en sus correspondientes seguros más cercanos. La paleta de colores puede contener hasta 256 colores como máximo.

GIF WebSnap 128 convierte los colores que no son seguros para la Web en sus correspondientes seguros más cercanos. La paleta de colores contiene hasta 128 colores.

GIF adaptable 256 es una paleta de colores que contiene sólo los colores utilizados en el gráfico. La paleta de colores puede contener hasta 256 colores como máximo.

JPEG – Calidad superior define la calidad en 80 y el suavizado en 0, creando un gráfico de alta calidad pero de gran tamaño.

JPEG - Archivo más pequeño define la calidad en 60 y el suavizado en 2, creando un gráfico de calidad reducida pero que ocupa la mitad que uno de calidad superior.

GIF Animado Websnap 128 define el formato del archivo como GIF animado y convierte los colores que no sean seguros para la Web en sus correspondientes seguros más cercanos. La paleta de colores contiene hasta 128 colores.

Para más información sobre los tipos de archivo, consulte [“Elección de un tipo de archivo” en la página 250](#).

Para especificar ajustes de optimización personales:

- 1 En el panel Optimizar, elija una opción en el menú emergente Formato del archivo de exportación.
- 2 Establezca las opciones específicas de formato, como la profundidad de color, tramado y calidad.
- 3 Si fuera necesario, elija otros ajustes de optimización en el menú de opciones del panel Optimizar.

Para más información sobre los controles específicos de optimización, consulte los apartados correspondientes en [“Optimización en el área de trabajo” en la página 246](#).

- 4 Es posible asignar un nombre y guardar ajustes personales de optimización. Los nombres de los ajustes guardados aparecen en las configuraciones de optimización preestablecidas en el menú emergente Configuración del panel Optimizar y del Inspector de propiedades cuando se seleccionan divisiones, botones o el lienzo. Para más información, consulte [“Almacenamiento y reutilización de ajustes” en la página 263](#).

Para modificar la paleta de colores:

- Para ver y editar la paleta de colores de un documento, si el panel Optimizar no está abierto, elija Ventana > Optimizar .

Para más información, consulte [“Optimización de archivos GIF, PNG, TIFF, BMP y PICT” en la página 251](#).

Para optimizar divisiones individuales:

- 1 Haga clic en una división para seleccionarla. Mantenga pulsada la tecla Mayús para seleccionar más de una división.
- 2 Optimice de las divisiones seleccionadas utilizando el panel Optimizar.

Presentación preliminar y comparación de los ajustes de optimización

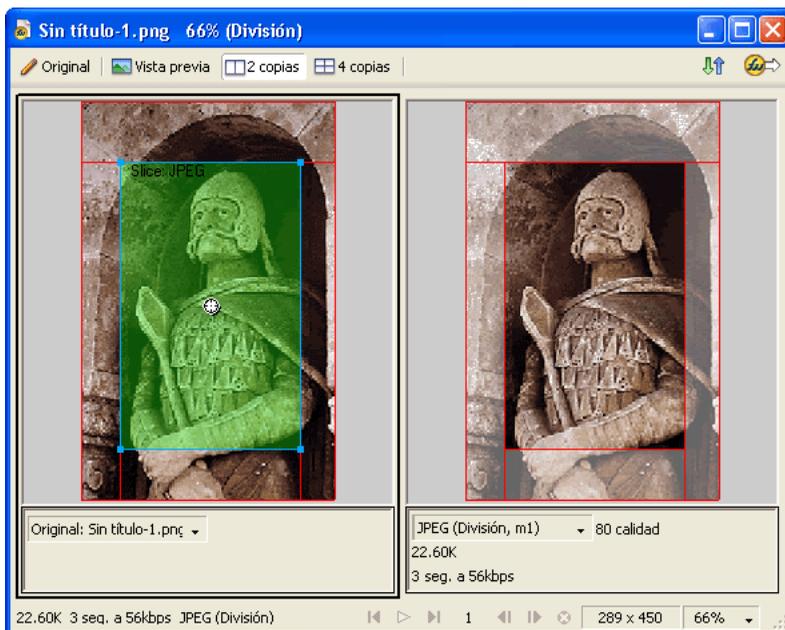
Las botones de vista previa muestran la imagen tal como aparecería en un navegador Web, conforme a los parámetros de optimización. Puede ver el comportamiento de los rollovers y las barras de navegación, además de las animaciones.



Botón Original y botones de vista previa del documento

Los botones de vista previa del documento muestran el tamaño total, el tiempo de descarga estimado y el formato del archivo. El tiempo de descarga estimado es el tiempo promedio que transcurrirá al descargar todas las divisiones del documento y marcos mediante un módem de 56K. Las vistas 2 copias y 4 copias muestran datos adicionales que varían en función del tipo de archivo seleccionado.

Puede utilizar el panel Optimizar para optimizar un documento mientras ve una vista previa del mismo modo que si estuviera en la vista Original. Es posible optimizar todo el documento o sólo las divisiones seleccionadas. El solapamiento de división permite diferenciar el área del documento que está siendo optimizada del resto del documento. El solapamiento de división presenta las áreas que no son objeto de optimización con un tono blanco atenuado y transparente. Puede activar o desactivar el solapamiento de división.



Cuando optimiza una división seleccionada, las secciones que no se están optimizando aparecen atenuadas.

Para obtener la vista previa de una imagen según los ajustes de optimización actuales:

- Haga clic en el botón Vista previa en la esquina superior izquierda de la ventana del documento.



Nota: haga clic en Ocultar divisiones del panel Herramientas para ocultar las divisiones y guías durante la presentación preliminar.

Para comparar vistas con ajustes de optimización diferentes:

- 1 Haga clic en el botón 2 copias o 4 copias de la ventana del documento.
- 2 Haga clic en una de las presentaciones preliminares para seleccionarla.
- 3 Introduzca ajustes de optimización en el panel Optimizar.
- 4 Seleccione las otras presentaciones preliminares y especifique otros ajustes de optimización en cada una de ellas para compararlas.

Al seleccionar 2 copias o 4 copias, la primera vista dividida muestra el documento PNG de Fireworks original para que pueda compararlo con las versiones optimizadas. Puede cambiar esta vista con otra versión optimizada.

Para intercambiar una vista optimizada con la vista original de las de 2 copias o 4 copias:

- 1 Seleccione una vista optimizada.
- 2 Elija Original (sin vista previa) en el menú emergente Vista previa en la parte inferior de la ventana de previsualización.

Para intercambiar la vista original con una optimizada de las divididas como 2 copias o 4 copias:

- 1 Seleccione la vista que contiene el original.
- 2 Elija Presentación preliminar de la exportación en el menú emergente Presentación preliminar.

Para ocultar o visualizar el solapamiento de división:

- Elija Ver > Solapamiento de división.

Nota: este comando resulta útil cuando está en Vista previa, en 2 copias o 4 copias.

Elección de un tipo de archivo

Debe basar su elección en el diseño y uso previstos para el gráfico. El aspecto de un gráfico puede variar de un formato a otro, sobre todo cuando se utilizan diferentes métodos de compresión en cada uno de ellos. Además, la mayoría de los navegadores Web sólo admite determinados tipos de archivos gráficos. Otros archivos resultan idóneos para la publicación impresa o las aplicaciones multimedia.

Están disponibles los siguientes tipos de archivo:

GIF (Graphics Interchange Format) es un formato de gráfico Web muy extendido. Los archivos GIF tienen hasta 256 colores. Los archivos GIF pueden contener un área transparente y varios fotogramas animados. Las imágenes que contienen áreas de colores planos se comprimen mejor cuando se exportan con el formato GIF. Por lo general, los archivos GIF son idóneos para crear gráficos animados, logotipos, gráficos con áreas transparentes o animaciones.

JPEG es un formato desarrollado por el grupo Joint Photographic Experts Group específicamente para imágenes fotográficas. El formato JPEG admite millones de colores (24 bits). JPEG es el formato óptimo para fotografías digitalizadas, imágenes que utilizan texturas, imágenes con transiciones de color en degradado o cualquier imagen que precise más de 256 colores.

PNG (Portable Network Graphic) es un formato de gráfico Web bastante versátil. Sin embargo, no todos los navegadores Web pueden mostrar imágenes PNG. Los archivos PNG son compatibles con profundidades de color de hasta 32 bits, pueden contener transparencia o un canal alfa y ser progresivos. PNG es el formato de archivo nativo de Fireworks. Sin embargo, los archivos PNG de Fireworks contienen información adicional específica de la aplicación que no se almacena en un archivo PNG exportado o en los archivos creados en otras aplicaciones.

WBMP (Wireless Bitmap) es un formato de gráficos utilizado en dispositivos portátiles como teléfonos móviles y PDA. Este formato se utiliza en páginas WAP (Wireless Application Protocol). Al ser WBMP un formato de 1 bit, sólo son visibles dos colores: blanco y negro.

TIFF (Tagged Image File Format) es un formato de imágenes utilizado para almacenar mapas de bits. Los archivos TIFF se utilizan principalmente en las publicaciones impresas. Además, muchas aplicaciones multimedia admiten gráficos TIFF importados.

BMP, el formato de archivo de imagen de Microsoft Windows, es un popular formato de archivo utilizado para mostrar imágenes de mapa de bits. Los archivos BMP se utilizan principalmente en el sistema operativo Windows. Muchas aplicaciones pueden importar imágenes BMP.

PICT, desarrollado por Apple Computer, es un formato de archivo gráfico utilizado normalmente en los sistemas operativos Macintosh. La mayoría de las aplicaciones Mac pueden importar imágenes PICT.

Optimización de archivos GIF, PNG, TIFF, BMP y PICT

En Fireworks cada formato de archivo gráfico tiene sus propias opciones de optimización. En líneas generales, sólo los tipos de archivo de 8 bits como GIF, PNG 8, TIFF 8, BMP 8 y PICT 8 ofrecen un gran control de optimización.

Nota: Los archivos JPEG son una excepción. Para más información sobre los controles de optimización para archivos JPEG, consulte [“Optimización de archivos JPEG” en la página 259](#).

Los ajustes de optimización de Fireworks son similares para todos los formatos de archivo de 8 bits. En el caso de los formatos de archivo Web como GIF y PNG, también puede especificar la compresión que desee para el gráfico.

Es posible optimizar los tipos de archivo de 8 bits ajustando sus paletas de colores. Un número reducido de colores en la paleta significa que habrá menos colores en la imagen, el resultado será un archivo con un tamaño más reducido. La reducción del número de colores también puede reducir la calidad de la imagen.

Cuando pruebe diferentes ajustes de optimización, puede utilizar los botones 2 copias y 4 copias para comprobar y comparar el aspecto y tamaño previsto del archivo. Para más información sobre la utilización de los botones de vista previa del documento, consulte [“Presentación preliminar y comparación de los ajustes de optimización” en la página 249](#).

Nota: todos los formatos de archivo mencionados anteriormente (excepto PICT) se pueden abrir y guardar en Fireworks MX 2004 con las extensiones y ajustes de optimización originales. Esta función es diferente al de versiones anteriores de Fireworks. Para más información, consulte la Ayuda de Fireworks.

Elección de una paleta de color

Los archivos GIF y otros formatos de 8 bits contienen una paleta de colores. Una paleta de colores es una lista de hasta 256 colores disponible en el archivo. Sólo los colores definidos en dicha paleta aparecen en la imagen; sin embargo, algunas paletas de colores contienen colores que no están presentes en el gráfico.

En Fireworks están disponibles las siguientes paletas:

Adaptable es una paleta personalizada que se crea a partir de los colores del documento. Las paletas adaptables permiten producir imágenes de alta calidad.

Adaptable a la Web es una paleta adaptable en la que un color que se aproxime a uno seguro para la Web se convierta en su correspondiente más parecido. Los colores seguros para la Web son los que están en la paleta Web 216.

Web 216 es una paleta con los 216 colores comunes a las computadoras Windows y Macintosh. A menudo, esta paleta recibe el nombre de paleta segura para la Web o "browser-safe" porque produce resultados bastante coherentes entre plataformas y navegadores diferentes cuando se visualizan en monitores de 8 bits.

Exacta contiene exactamente los colores empleados en la imagen. Solamente las imágenes que tengan 256 colores o menos pueden utilizar esta paleta. Si la imagen contiene más de 256 colores, la paleta cambia a Adaptable.

Windows y Macintosh contiene cada uno los 256 colores definidos por los estándares de las plataformas Windows o Macintosh.

Escala de grises es una paleta compuesta por 256 o menos tonos de gris. Al elegir esta paleta, la imagen se convierte en escala de grises.

Blanco y negro es una paleta de dos colores que consta sólo de blanco y negro.

Uniforme es una paleta matemática basada en valores de píxeles RGB.

Personalizada es una paleta que se modifica o carga desde una paleta externa (archivo .ACT) o un archivo GIF.

El ajuste de la paleta de colores durante la optimización afecta a los colores de la imagen. Puede optimizar y personalizar las paletas de colores mediante la tabla de colores del panel Optimizar.

Para elegir una paleta de colores:

- Elija una opción en el menú emergente Paleta indexada del panel Optimizar.

Para importar una paleta de colores personalizada:

1 Siga uno de estos procedimientos:

- Elija Cargar paleta en el menú de opciones del panel Optimizar.
- Elija Personalizada en el menú emergente Paleta indexada del panel Optimizar.

2 Localice un archivo de paleta ACT o GIF y haga clic en Abrir.

Los colores del archivo ACT o GIF se añaden a la tabla de colores del panel Optimizar.

Nota: los usuarios de Windows deben elegir Archivos GIF en el menú emergente Tipo para poder ver los archivos con la extensión .gif en el cuadro de diálogo Abrir.

Ajuste de la profundidad de color

La profundidad de color es el número de colores de un gráfico. Puede crear archivos de menor tamaño si reduce el número de colores que utilizan. La reducción de la profundidad de color descarta algunos colores de la imagen, comenzando por los menos utilizados. Los píxeles que contienen colores descartados se convierten al color más aproximado que esté incluido en la paleta. Esto puede reducir la calidad de la imagen.

Nota: la opción de profundidad de color sólo está disponible en los archivos GIF y en otros formatos de archivos de 8 bits.

Para elegir una profundidad de color:

- Elija una opción en el menú emergente Colores del panel Optimizar o escriba un valor en el cuadro de texto. Puede elegir entre 2 hasta 256 colores.

Nota: los colores reales de la imagen puede ser inferior al número máximo de colores que elija. El número que aparece en la parte inferior izquierda de la tabla de colores indica el número real de colores que se emplea en la imagen. Si no aparece ningún número, verá un botón Reconstruir que indica que debe reconstruir la paleta de colores. Para más información, consulte [“Visualización de colores en una paleta” en la página 254](#).

Para elegir una profundidad de color superior a los 256 colores:

- Elija un formato de archivo de 24 o de 32 bits en el menú emergente Formato del archivo de exportación del panel Optimizar.

Nota: una profundidad de color superior crea archivos de mayor tamaño que, por lo general, no resultan adecuados como gráficos Web. Utilice profundidades de color de 24 o 32 bits al exportar o guardar imágenes fotográficas con tonos continuos o complejas mezclas degradadas de colores. En el caso de imágenes con profundidad de color de alta densidad, utilice archivos JPEG. Para más información, consulte [“Optimización de archivos JPEG” en la página 259](#).

Eliminación de los colores no utilizados

Si se eliminan los colores no usados de una imagen antes de exportarla o guardarla, se reduce el tamaño del archivo.

Nota: esta opción sólo está disponible en los archivos GIF y en otros formatos de archivos de 8 bits.

Para eliminar los colores no utilizados:

- Elija Eliminar colores no utilizados en el menú de opciones del panel Optimizar.

Para incluir todos los colores en la paleta, con independencia de que se utilicen o no en la imagen exportada o guardada:

- Anule la selección de Eliminar colores no utilizados.

Tramado para conseguir una aproximación a los colores no presentes

El tramado consigue aproximaciones de colores que no se encuentran en la paleta actual al alternar dos colores similares. Desde una determinada distancia los colores se mezclan para crear el aspecto del color ausente. El tramado es especialmente útil cuando se exportan imágenes que incorporan mezclas complejas o degradados, o bien cuando se exportan imágenes fotográficas a un formato de 8 bits como el formato GIF.

El tramado puede aumentar considerablemente el tamaño de los archivos.

Nota: la opción de tramado sólo está disponible en los archivos GIF, en otros formatos de archivos de 8 bits y archivos WBMP.

Para tramar un gráfico:

- Introduzca un valor de porcentaje en el campo Trama del panel Optimizar.

Visualización de colores en una paleta

La tabla de colores del panel Optimizar muestra los colores en la presentación preliminar actual al trabajar con colores de 8 bits o menos y permite modificar la paleta de una imagen. La tabla de colores se actualiza automáticamente cuando se encuentra en el modo Vista previa. Aparecerá vacío si desea optimizar más una división al mismo tiempo o si no optimiza un formato de 8 bits como GIF.



Las muestras de color pueden presentar diversos símbolos que indican determinadas características de los colores, de este modo:

Símbolo Significado

	El color se ha editado, sólo afecta al documento exportado. No cambia el color del documento original.
	El color está bloqueado.
	El color es transparente.
	El color es seguro para la Web.
	El color tiene varios atributos. En este caso, el color es seguro para la Web, está bloqueado y se ha editado.

Si modifica el documento, es posible que la tabla de colores no muestre todos los colores del documento. En este caso, debe reconstruir la tabla de colores. Siempre que sea necesario reconstruir la tabla de colores, aparecerá el botón Reconstruir en la parte inferior del panel Optimizar.

Para reconstruir la tabla de colores y reflejar las ediciones en el documento:

- Haga clic en el botón Reconstruir en la parte inferior del panel Optimizar.
Tras reconstruir la tabla, el botón Reconstruir desaparece y aparece el número real de colores presentes en la imagen.

Para seleccionar un color:

- Haga clic en el color de la tabla de colores del panel Optimizar.

Para seleccionar varios colores:

- Haga clic con la tecla Control pulsada (Windows) o con la tecla Comando pulsada (Macintosh) en los colores.

Para seleccionar un rango de colores:

- 1 Haga clic en un color.
- 2 Mantenga pulsada la tecla Mayús mientras hace clic en el último color que desea seleccionar.

Para ver todos los píxeles del documento que contienen un determinado color:

- 1 Haga clic en el botón Vista previa situado en la esquina superior izquierda de la ventana del documento.
- 2 Haga clic y mantenga pulsado el botón del ratón sobre una muestra de la tabla de colores del panel Optimizar.

Los píxeles que contienen el color seleccionado de la muestra cambian temporalmente a otro color de resalte hasta que suelte el botón del ratón.

Nota: al ver los píxeles del documento con la vista 2 copias o 4 copias, seleccione una vista diferente de la original.

Bloqueo de colores en una paleta

Es posible bloquear colores independientes para que no se eliminen o se editen al cambiar de paleta o al reducir el número de colores de una paleta. Si cambia a otra paleta después de bloquear colores, los colores bloqueados se añaden a la nueva paleta.

Para bloquear el color seleccionado, siga uno de estos procedimientos:



- Haga clic en el botón Bloquear color situado en la parte inferior del panel Optimizar.
- haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o pulse Control y haga clic (Macintosh) en la muestra de color y elija Bloquear color en el menú contextual.

Para desbloquear un color:

- 1 Seleccione un color bloqueado en la tabla de colores del panel Optimizar.
- 2 Haga clic en el botón Bloquear color del panel Optimizar o haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o pulse Control y haga clic (Macintosh) en la muestra y elija Bloquear color.

Para desbloquear todos los colores:

- Elija Desbloquear todos los colores en el menú de opciones del panel Optimizar.

Edición de colores en una paleta

Puede cambiar un color de la paleta actual al editarlo en la tabla de colores del panel Optimizar. Al editar un color se reemplazan todas las instancias de ese color en la imagen que se va a exportar o guardar con formato de mapa de bits. La edición no reemplaza el color en la imagen original, a menos que trabaje con un archivo de mapa de bits y lo guarde con el mismo formato. Si desea conservar una versión de la imagen original que pueda editar, guárdela también como archivo PNG.

Para editar un color:

1 Abra el selector de color del sistema mediante uno de estos procedimientos:



- Seleccione un color y haga clic en el botón Editar color situado en la parte inferior del panel Optimizar.
- Haga doble clic en un color de la tabla de colores.

2 Cambie el color mediante el selector de colores del sistema.

El nuevo color reemplaza cada instancia del color reemplazado en el área de presentación preliminar.

Nota: Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o pulse la tecla Control y haga clic (Macintosh) sobre un color de la paleta para que aparezca un menú de métodos abreviados correspondientes a las opciones de edición del color.

Utilización de colores seguros para la Web

Los colores seguros para la Web son colores comunes a las plataformas Windows y Macintosh. Estos colores no se traman cuando se visualizan en un navegador Web con la pantalla definida en 256 colores.

Fireworks aplica y utiliza los colores seguros para la Web con diferentes métodos.

Para forzar que todos los colores sean colores websafe:

- Elija Web 216 en el menú emergente Paleta indexada del panel Optimizar.

Para crear una paleta adaptable que prefiera colores seguros para la Web:

- Elija Adaptable a la Web en el menú emergente Paleta indexada del panel Optimizar.

Los colores que no sean seguros para la Web y sean parecidos a uno seguro se convertirán en el correspondiente más aproximado.

Para convertir un color a su equivalente seguro para la Web más cercano:

1 Seleccione un color en la tabla de colores del panel Optimizar.



2 Haga clic en el botón Ajustar a Web Safe.

Si guarda un archivo PNG de Fireworks, al cambiar los colores por otros seguros para la Web en el panel Optimizar sólo se modifica la versión exportada de la imagen, no la original.

Almacenamiento de paletas

Es posible guardar paletas personalizadas como archivos de paleta externos. Puede utilizar paletas guardadas con otros documentos de Fireworks o en otras aplicaciones que admitan archivos externos de paleta, como Macromedia FreeHand, Macromedia Flash y Adobe Photoshop. Los archivos de paleta tienen la extensión .act.

Para guardar una paleta de colores personalizada:

- 1 Elija Guardar paleta en el menú de opciones del panel Optimizar.
- 2 Escriba un nombre para la paleta y elija una carpeta de destino.
- 3 Haga clic en Guardar.

Puede cargar el archivo de paleta en el panel Muestras o el panel Optimizar para utilizarlo al exportar otros documentos.

Ajuste de la compresión

Es posible comprimir las imágenes con formato GIF aún más si introduce un ajuste de pérdida. Los ajustes altos de pérdida consiguen archivos más pequeños pero con una calidad menor. Normalmente, un ajuste de pérdida entre 5 y 15 genera los mejores resultados.



GIF original; pérdida de valor de 30; pérdida de valor de 100

Para cambiar la compresión de un archivo GIF:

- Introduzca un valor de pérdida en el panel Optimizar.

Definición de determinadas áreas en transparentes

Es posible definir áreas transparentes en imágenes GIF y PNG de 8 bits para que al aparecer en un navegador Web, el fondo de la página Web sea visible a través de las áreas transparentes. En Fireworks, un tablero a cuadros grises y blancos indica las áreas transparentes en las vistas preliminares del documento.



Presentación preliminar de una imagen en Fireworks; imagen exportada con transparencia e insertada en una página Web con un fondo de color

Nota: los archivos PNG de 32 bits incluyen transparencia de forma automática, aunque no aparezca una opción para la transparencia en el panel Optimizar para los archivos PNG de 32 bits.

Debe utilizar la transparencia de índice al exportar archivos que contienen áreas transparentes. Con la transparencia de índice debe definir los colores específicos que serán transparentes después de la exportación. La transparencia de índice activa o desactiva píxeles con valores de color específicos. Debido que los archivos GIF admiten la transparencia de índice, es la forma más común de efectos de transparencia utilizada en la Web.

Nota: de forma predeterminada las imágenes se exportan sin transparencia en Fireworks. Aunque el lienzo detrás de una imagen u objeto aparezca transparente en la vista Original de Fireworks, esto no significa que el fondo de dicha imagen vaya a ser transparente cuando la exporte como un archivo GIF para utilizarlo en la Web. Debe elegir Transparencia de índice antes de exportarlo.

También puede utilizar transparencia alfa, aunque no se utiliza con frecuencia en gráficos Web ya que sólo el formato PNG la admite y no todos los navegadores Web admiten el formato PNG. La transparencia alfa se utiliza a menudo en gráficos exportados que contienen transparencia degradada y píxeles semi opacos. La transparencia alfa también resulta útil si va a exportar archivos a Macromedia Flash o Director, ya que estas aplicaciones admiten perfectamente este tipo de transparencia.

Nota: los colores definidos como transparentes sólo afectan a la versión exportada de la imagen y no a la imagen real. Puede ver el aspecto de la imagen exportada en una presentación preliminar. Para más información sobre los botones de vista previa del documento, consulte [“Presentación preliminar y comparación de los ajustes de optimización” en la página 249.](#)

Para seleccionar un color y hacerlo transparente:

- 1 Haga clic en el botón Vista previa, 2 copias o 4 copias en la esquina superior izquierda de la ventana del documento. En 2 copias o 4 copias, haga clic en una vista que no sea la original.
- 2 En el panel Optimizar, elija Transparencia de índice en el menú emergente Transparencia en la parte inferior del panel.

El color del lienzo se volverá transparente en la presentación preliminar.



- 3 Para elegir un color distinto, haga clic en el botón Seleccionar color transparente.

El cursor adopta la forma de cuentagotas.

- 4 Siga uno de los procedimientos siguientes para convertir un color en transparente:
 - Haga clic en una muestra en la tabla de colores del panel Optimizar.
 - Haga clic en un color del documento.

Para añadir o eliminar colores transparentes:

- 1 Haga clic en el botón Vista previa, 2 copias o 4 copias en la esquina superior izquierda de la ventana del documento. En 2 copias o 4 copias, haga clic en una vista que no sea la original.

Nota: puede añadir o eliminar colores transparentes en la vista Original pero no podrá ver los resultados hasta ver una vista previa.

- 2 En el panel Optimizar, haga clic en los botones Añadir color a la transparencia o Eliminar el color de la transparencia.



- 3 Realice uno de los siguientes procedimientos para elegir un color y añadirlo o eliminarlo de la transparencia:
 - Haga clic en una muestra en la tabla de colores del panel Optimizar.
 - Haga clic en un color de la presentación preliminar.

Para convertir el fondo de una imagen en transparente:

- 1 Haga clic en el botón Vista previa, 2 copias o 4 copias en la esquina superior izquierda de la ventana del documento. En 2 copias o 4 copias, haga clic en una vista que no sea-la original.
- 2 Elija GIF como el formato de archivo en el panel Optimizar y Transparencia de índice en el menú emergente Transparencia.

El color del lienzo aparece transparente en la presentación preliminar y el gráfico está listo para la exportación.

Entrelazado: descarga gradual

Cuando se muestran en un navegador Web, las imágenes entrelazadas aparecen de forma gradual cuando se descargan. Al principio se abren con baja resolución y, conforme se descargan, la resolución aumenta hasta llegar a completa al final del proceso.

Nota: esta opción sólo está disponible en los formatos de archivo GIF y PNG. Puede obtener unos resultados similares con un archivo JPEG progresivo. Para más información, consulte [“Optimización de archivos JPEG” en la página 259](#).

Para entrelazar un archivo GIF o PNG que no sea de Fireworks:

- Elija Entrelazado en el menú de opciones del panel Optimizar.

Optimización de archivos JPEG

Gracias al panel Optimizar, puede optimizar archivos JPEG definiendo opciones de compresión y de suavizado.

Los archivos JPEG siempre se guardan y exportan en color de 24 bits, de modo que no es posible optimizar un JPEG modificando su paleta de colores. La tabla de colores aparece vacía cuando se selecciona una imagen JPEG.

Cuando pruebe diferentes ajustes de optimización, puede utilizar los botones 2 copias y 4 copias para comprobar y comparar el aspecto y tamaño previsto del gráfico JPEG. Para más información sobre la utilización de los botones de vista previa del documento, consulte [“Presentación preliminar y comparación de los ajustes de optimización” en la página 249](#).

Nota: los archivos JPEG se pueden abrir y guardar en Fireworks MX 2004 con la extensión y ajustes de optimización originales. Esta función es diferente al de versiones anteriores de Fireworks. Para más información, consulte la Ayuda de Fireworks.

Ajuste de la calidad JPEG

JPEG es un formato en el que se descartan algunos datos durante la compresión de archivos, lo que reduce la calidad del archivo final. Sin embargo, el hecho de descartar datos es aceptable cuando no se observa una reducción evidente de la calidad.

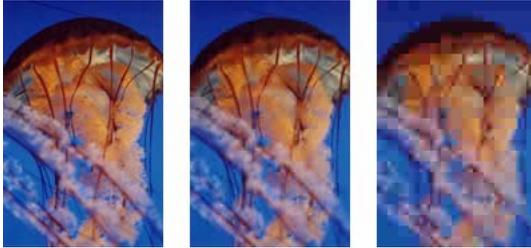


Imagen original; ajuste de la calidad en 50; ajuste de la calidad en 20

Para controlar la pérdida de calidad cuando se comprime un archivo JPEG:

- Ajuste la calidad con el control deslizante Calidad del panel Optimizar.
Utilice un porcentaje alto para preservar la calidad de la imagen y aplicar menos compresión, como resultado, obtendrá archivos de mayor tamaño.
Utilice un porcentaje bajo para producir un archivo pequeño, aunque con menor calidad de imagen.

Compresión selectiva de áreas de un archivo JPEG

La compresión JPEG selectiva permite comprimir diferentes partes de una imagen JPEG con diferentes niveles. Las áreas de una imagen particularmente interesantes se pueden comprimir con un nivel de calidad superior. Las áreas de menor importancia, como los fondos, pueden comprimirse con un nivel inferior, de este modo se reduce el tamaño de la imagen manteniendo la calidad de las áreas más significativas.



El área seleccionada de esta imagen se está comprimiendo con un nivel de calidad de 90, mientras que las áreas no seleccionadas se comprimen con un nivel de calidad de 50.

Para comprimir las áreas seleccionadas de un archivo JPEG:

- 1 En la vista Original, seleccione una área de la imagen para compresión utilizando una de las herramientas Recuadro.
- 2 Elija Modificar > JPEG selectivo > Guardar selección como máscara JPEG.
- 3 Elija JPEG en el menú emergente Formato del archivo de exportación del panel Optimizar, si no estuviera ya seleccionado.
- 4 Haga clic en el botón Editar opciones de calidad selectiva del panel Optimizar.
Se abre el cuadro de diálogo Configuración JPEG selectivo.
- 5 Seleccione Activar Calidad selectiva e introduzca un valor en el cuadro de texto.
Si se introduce un valor bajo, el área de JPEG selectivo se comprime más que el resto de la imagen. Si se introduce un valor alto, el área de JPEG selectivo se comprime menos que el resto de la imagen.
- 6 Si lo desea, puede cambiar el color de solapamiento del área JPEG selectivo. Esto no afecta al resultado.
- 7 Seleccione Preservar calidad de texto. Todos los elementos de texto se exportarán automáticamente con un nivel superior de calidad, sin importar el valor de Calidad selectiva.
- 8 Seleccione Preservar calidad de botón. Todos los símbolos de botón se exportarán automáticamente con un nivel superior de calidad.
- 9 Haga clic en Aceptar.

Para modificar el área de compresión de JPEG selectivo:

- 1 Elija Modificar > JPEG selectivo > Restaurar máscara JPEG como selección.
La selección se resalta.
- 2 Mediante la herramienta Recuadro u otra herramienta de selección para cambiar el tamaño del área.
- 3 Elija Modificar > JPEG selectivo > Guardar selección como máscara JPEG.
- 4 Si lo desea, puede cambiar la configuración de calidad selectiva en el panel Optimizar.

Nota: para deshacer una selección, elija Modificar > JPEG selectivo > Eliminar máscara JPEG.

Desenfoque y perfilado de detalles

Puede definir un valor de Suavizado en el panel Optimizar para reducir el tamaño de los archivos JPEG. El suavizado difumina los bordes duros, que no se comprimen satisfactoriamente en los archivos JPEG. Un número alto produce un difuminado mayor del archivo JPEG guardado o exportado, lo que permite crear archivos más pequeños. Un valor de 3 reduce el tamaño de la imagen y se mantiene una calidad razonable.

Para preservar los bordes finos entre dos colores:

- Elija Perfilar bordes JPEG en el menú de opciones del panel Optimizar.
Utilice esta opción cuando desee exportar o guardar archivos JPEG con texto o que estén muy detallados para preservar el perfil de tales contenidos. La opción Perfilar bordes JPEG aumenta el tamaño del archivo.

Utilización de archivos JPEG progresivos

Los archivos JPEG progresivos, al igual que los archivos GIF y PNG entrelazados, se muestran primero con baja resolución, y su calidad aumenta a medida que se realiza su descarga.

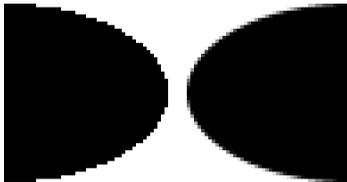
Para exportar o guardar un archivo JPEG progresivo:

- Seleccione JPEG progresivo en el menú de opciones del panel Optimizar.

Nota: algunas aplicaciones antiguas de edición de mapa de bits no pueden abrir archivos JPEG progresivos.

Coincidencia con un color de fondo determinado

El suavizado hace que un objeto aparezca más difuminado, al mezclar su color con el color del fondo en el que se coloca. Por ejemplo, si el objeto es negro y la página es blanca, el suavizado añadirá varios tonos grises a los píxeles que rodean el borde para que la transición del negro al blanco sea más natural.



Si activa la opción Mate en el panel Optimizar, puede suavizar opción residan directamente sobre el lienzo sobre el color mate. Esto resulta útil cuando se exportan o guardan gráficos para colocarlos en páginas Web con fondos en color.

Para hacer coincidir un color de fondo determinado:

- En el panel Optimizar, seleccione un color del menú emergente Mate. Intente que coincida lo más posible con el color del fondo de la página Web en la que aparecerá el gráfico.

Nota: el suavizado se aplica sólo a los objetos con bordes blandos que residen directamente sobre el lienzo.

Eliminación de halos

Cuando crea un lienzo de color transparente en una imagen suavizada anteriormente, los píxeles modificados en esta operación no se eliminan. Por tanto, si exporta (o guarda, según el caso) un gráfico y lo coloca en una página Web con un fondo de distinto color, es posible que se distingan los píxeles del perímetro del objeto suavizado sobre el fondo de dicha página. Estos píxeles formarán un halo, muy visible en los fondos oscuros.



Estos halos se pueden evitar fácilmente en los archivos PNG nativos de Fireworks o en archivos importados de Photoshop. Sin embargo, para archivos del tipo GIF, es necesario eliminar el halo manualmente.

Para evitar los halos en los archivos PNG nativos de Fireworks o en archivos importados de Photoshop, siga uno de estos procedimientos:

- Defina el color del lienzo en el Inspector de propiedades o el color mate en el panel Optimizar con el color del fondo de la página Web destino.
- Seleccione el objeto que desea exportar, elija Duro en el menú emergente Borde del Inspector de propiedades.

Para eliminar manualmente un halo de un archivo GIF u otro archivo gráfico:

- 1 Abra el archivo en Fireworks, haga clic en el botón Vista previa, 2 copias o 4 copias situado en la esquina superior izquierda de la ventana del documento. En 2 copias o 4 copias, haga clic en una vista que no sea la original.
- 2 En el panel Optimizar, elija Transparencia de índice en el menú emergente Transparencia.
- 3 Haga clic en el botón Añadir color a la transparencia y haga clic en un píxel del halo.
Los píxeles del mismo color se eliminarán en la vista previa.
- 4 Si el halo aún es visible, repita el paso 3 hasta que desaparezca.



Almacenamiento y reutilización de ajustes

Es posible guardar los ajustes de optimización para utilizarlos en el futuro en operaciones de optimización o en proceso por lotes. La siguiente información se guarda en las optimizaciones predeterminadas personalizadas:

- Ajustes y tabla de colores del panel Optimizar
- La demora de fotogramas elegida en el panel Fotogramas (sólo en el caso de las animaciones)

Para guardar los ajustes de optimización como un preestablecido:

- 1 Seleccione Guardar configuraciones en el menú de opciones del panel Optimizar.
- 2 Escriba un nombre para el preestablecido de optimización y haga clic en Aceptar.
Los ajustes de optimización almacenados aparecen en la parte inferior del cuadro emergente Configuración del panel Optimizar y del Inspector de propiedades. Estarán disponibles en todos los documentos que abra a partir de ese momento. El archivo preestablecido se guarda en la carpeta Export Settings dentro de la carpeta de configuración de usuario de Fireworks. Para más información sobre la ubicación de esta carpeta, consulte [“Acerca de los archivos de configuración de usuario” en la página 305](#).

Para compartir los ajustes de optimización con otro usuario de Fireworks:

- Copie el archivo de preestablecidos de optimización de la carpeta Export Settings a la misma carpeta del otro sistema.

Nota: la ubicación de la carpeta Export Settings varía en función del sistema operativo. Para más información, consulte el procedimiento anterior.

Para eliminar un preestablecido de optimización personalizado:

- 1 En el menú emergente Configuraciones guardadas del panel Optimizar, elija el ajuste de optimización que desee eliminar.
- 2 Seleccione Suprimir configuraciones en el menú de opciones del panel Optimizar.

No es posible eliminar un preestablecido de optimización estándar de Fireworks.

Exportación desde Fireworks

La exportación desde Fireworks es un proceso de dos pasos. Primero es necesario optimizar el documento o gráfico que desee exportar. A continuación, podrá proceder a exportarlo (o a guardarlo, dependiendo del tipo de archivo original). Para más información sobre la optimización, consulte [“Acerca de la optimización” en la página 242](#). Para más información sobre cómo guardar, consulte la Ayuda de Fireworks.

Existen varios métodos para exportar gráficos de Fireworks. Es posible exportar (o guardar, según el caso) un documento como una imagen en formato GIF, JPEG u otro archivo gráfico. También es posible exportar todo el documento como un archivo HTML y sus archivos de imagen asociados. Puede elegir exportar sólo las divisiones seleccionadas. También puede exportar sólo una área específica de su documento. Además, también es posible exportar fotogramas y capas de Fireworks como archivos de imágenes independientes.

La ubicación en la que Fireworks exporta los archivos de forma predeterminada se establece según los siguientes factores y en este orden:

- 1 Las preferencias de exportación actuales del documento, que podrá definir si ha exportado el documento y, a continuación, ha guardado como archivo PNG.
- 2 La ubicación actual para exportar/guardar, que se define cada vez que elige una ubicación diferente a la presentada de forma predeterminada en los cuadros de diálogo Guardar, Guardar como, Guardar una copia o Exportar.
- 3 La ubicación actual del archivo.
- 4 La ubicación predeterminada en la que se guardan las imágenes o documentos nuevos en el sistema operativo.

No obstante, Fireworks establece una ubicación predeterminada para guardar documentos de acuerdo con unos criterios diferentes. Para más información, consulte la Ayuda de Fireworks.

Exportación de una única imagen

Utilice Archivo > Exportar si ha finalizado de optimizar el gráfico en el espacio de trabajo y desea exportarlo.

Si trabaja con una imagen ya existente que ha abierto en Fireworks, podrá guardarla en vez de exportarla si el tipo de archivo es el adecuado. Para más información, consulte la Ayuda de Fireworks.

Nota: para exportar sólo ciertas imágenes de un documento, primero debe crear divisiones en el documento y exportar las que considere oportuno. Para más información, consulte [“Exportación de las divisiones seleccionadas” en la página 266](#).

Para exportar un documento de Fireworks como una única imagen:

- 1 Elija el formato de archivo que desea para la exportación en el panel Optimizar y defina las opciones específicas para ese formato.
- 2 Elija Archivo > Exportar.
- 3 Elija una ubicación para el archivo de imagen que se exportará.
En el caso de los gráficos Web, la mejor ubicación es normalmente una carpeta dentro del sitio Web local.
- 4 Introduzca un nombre de archivo. No es necesario que introduzca una extensión para el archivo; Fireworks introducirá la extensión correcta durante la exportación utilizando el tipo de archivo que especificó en los ajustes de optimización. Para más información sobre la optimización, consulte [“Acerca de la optimización” en la página 242](#).
- 5 Elija Sólo imágenes en el menú emergente Tipo.
- 6 Haga clic en Guardar.

Exportación de un documento con divisiones

De forma predeterminada, cuando exporta un documento de Fireworks con divisiones, se exporta un archivo HTML y las imágenes asociadas. El archivo HTML exportado puede verse en un navegador Web o importarse en otras aplicaciones para seguir modificándolo.

Nota: es posible utilizar varios métodos para incluir el código HTML de Fireworks en otras aplicaciones. Para más información sobre HTML y otros métodos para exportar código HTML desde Fireworks, consulte [“Exportación de HTML” en la página 269](#).

Antes de realizar la exportación asegúrese de seleccionar el estilo HTML adecuado en el cuadro de diálogo Configuración de HTML. Para más información, consulte [“Ajuste de las opciones de exportación de HTML” en la página 276](#).

Para exportar un documento de Fireworks con divisiones:

- 1 Elija Archivo > Exportar.
- 2 Abra la carpeta que desee en el disco duro.
- 3 Seleccione HTML e imágenes en el menú emergente Tipo.
- 4 Escriba un nombre de archivo en el cuadro de texto Nombre de archivo (Windows) o Guardar como (Macintosh).
- 5 Elija Exportar Archivo HTML en el menú emergente HTML.
- 6 Elija Exportar divisiones en el menú emergente Divisiones.
- 7 (Opcional) Elija Colocar imágenes en subcarpeta.
- 8 Haga clic en Guardar.

Los archivos de Fireworks exportados aparecen en el disco duro. Las imágenes y un archivo HTML se crean en la ubicación que especifique en el cuadro de diálogo Exportar. Para más información sobre las opciones del cuadro de diálogo Exportar cuando selecciona HTML e imágenes como tipo de archivo, consulte [“Exportación del código HTML de Fireworks” en la página 270](#).

Exportación de las divisiones seleccionadas

Es posible exportar las divisiones seleccionadas de un documento de Fireworks. Pulse la tecla Mayús y haga clic para seleccionar varias divisiones.

Nota: para más información sobre la creación de divisiones, consulte [“Creación y edición de divisiones” en la página 179](#).

Para exportar divisiones seleccionadas:

- 1 Siga uno de estos procedimientos:
 - Elija Archivo > Exportar.
 - Si desea exportar una única división, haga clic con el botón derecho (Windows) o Control-clic (Macintosh) y elija Exportar división seleccionada.
- 2 Elija una ubicación para almacenar los archivos exportados.
Normalmente, la mejor ubicación es una carpeta de su sitio Web local.
- 3 Introduzca un nombre de archivo. No es necesario que introduzca una extensión, ya que Fireworks especificará la correcta.
Si desea exportar varias divisiones, Fireworks utilizará el nombre que introduzca como nombre base para todos los gráficos exportados, a excepción de aquellos que haya asignado en el panel Capas o en el Inspector de propiedades.
- 4 Elija Exportar divisiones en el menú emergente Divisiones.
- 5 Para exportar sólo las divisiones seleccionadas antes de la exportación, elija Sólo divisiones seleccionadas y asegúrese de que la opción Incluir áreas sin divisiones **no** está seleccionada.
- 6 Haga clic en Guardar.
Cada división se exporta con los ajustes de optimización definidos en el panel Optimizar. Para más información sobre la optimización, consulte [“Acerca de la optimización” en la página 242](#).

Actualización de las divisiones

Si ya ha exportado un documento con divisiones y ha modificado el documento original en Fireworks después de exportarlo, puede actualizar sólo la imagen o división que ha cambiado sin tener que exportar y transferir toda la imagen con divisiones. Se recomienda utilizar un nombre personalizado para que resulte más fácil localizar la división de reemplazo. Para más información, consulte [“Asignación de nombres para las divisiones” en la página 195](#).

Para actualizar una única división:

- 1 Oculte la división y edite el área que se encuentra debajo.
- 2 Visualice la división de nuevo.
- 3 Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o pulse Control y haga clic (Macintosh) en la división y elija Exportar división seleccionada en el menú contextual.
- 4 Haga clic en Guardar para exportar la división en la misma carpeta que la división original utilizando el mismo nombre base.
- 5 Haga clic en Aceptar cuando se le pregunte si desea reemplazar el archivo existente.
Si mantiene el nombre de archivo original para la división actualizada y transfiere la división en el mismo lugar del sitio Web de donde proviene el original, la nueva división reemplaza la división original en el documento HTML.

Nota: procure no asignar un tamaño de división mayor que el de la exportación original en Fireworks, de este modo evitará resultados inesperados en el documento HTML tras actualizar la división.

Exportación de una animación

Tras crear y optimizar una animación podrá exportarla. Puede exportar una animación como un GIF animado, como un archivo Flash SWF o como varios archivos.

Si su documento contiene más de una animación, puede insertar divisiones sobre cada animación para exportar cada una utilizando diferentes ajustes de animación como bucles y demoras de fotograma.

Para más información sobre la exportación de varios archivos, consulte [“Exportación de fotogramas o capas” en la página 268](#). Para más información sobre la exportación de animaciones de archivos SWF de Flash, consulte [“Cómo trabajar con Macromedia Flash MX 2004” en Cómo trabajar con otras aplicaciones en la página del Centro de asistencia de Fireworks en \[www.macromedia.com/es/support/\]\(http://www.macromedia.com/es/support/\)](#).

Para exportar una animación como un archivo GIF Animado:

- 1 Elija Edición > Anular selección para anular la selección de todas las divisiones y objetos, y seleccione GIF Animado como formato de archivo en el panel Optimizar.

Para más información sobre la optimización, consulte [“Optimización de archivos GIF, PNG, TIFF, BMP y PICT” en la página 251](#).

- 2 Elija Archivo > Exportar.
- 3 En el cuadro de diálogo Exportar, escriba un nombre para el archivo y seleccione el destino.
- 4 Haga clic en Guardar.

Para exportar varias animaciones con diferentes ajustes de animación como archivos GIF animados:

- 1 Seleccione todas las animaciones que desee haciendo clic con la tecla Mayús pulsada.
- 2 Elija Edición > Insertar > División.
Aparece un cuadro de mensaje que le solicita si desea insertar una o varias divisiones.
- 3 Haga clic en Varias.
- 4 Seleccione cada división y utilice el panel Fotogramas para definir diferentes ajustes de animación en cada una. Para más información sobre las configuraciones de animación, consulte [Capítulo 11, “Creación de animaciones”, en la página 227](#).

- 5 Seleccione las divisiones que desea animar y escoja GIF Animado como formato de archivo en el panel Optimizar.

Para más información sobre la optimización, consulte [“Optimización de archivos GIF, PNG, TIFF, BMP y PICT” en la página 251](#).

- 6 Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o pulse la tecla Control y haga clic (Macintosh) en cada división y elija Exportar división seleccionada en el menú contextual para exportar cada división. En el cuadro de diálogo Exportar, escriba un nombre para cada archivo, elija una ubicación y haga clic en Guardar.

Exportación de fotogramas o capas

Fireworks puede exportar cada fotograma o capa de un documento como un archivo de imagen independiente según los ajustes de optimización especificados en el panel Optimizar. El nombre de la capa o fotograma determina el nombre de archivo de cada archivo exportado. Este método de exportación se utiliza a veces para exportar animaciones.

Para exportar fotogramas o capas como varios archivos:

- 1 Elija Archivo > Exportar.
- 2 Escriba un nombre de archivo y elija una carpeta de destino.
- 3 En el menú emergente Tipo, elija una de las opciones siguientes:
Fotogramas en archivos exporta los fotogramas como varios archivos.
Capas en archivos exporta las capas como varios archivos.
Nota: de este modo se exportan todas las capas del fotograma actual.
- 4 Elija Recortar imágenes para recortar automáticamente las imágenes exportadas para adaptar los objetos en cada fotograma.
Si desea exportar fotogramas o capas con el mismo tamaño que el documento, no seleccione Recortar imágenes.
- 5 Haga clic en Guardar.

Exportación de área



Puede utilizar la herramienta Exportar área para exportar una parte de un documento de Fireworks.

Para exportar una parte de un documento:

- 1 Seleccione la herramienta Exportar área en el panel Herramientas.
- 2 Arrastre un recuadro que defina la parte del documento que desee exportar.
Nota: es posible ajustar la posición del recuadro mientras lo arrastra. Mientras mantiene pulsado el botón del ratón, pulse y mantenga pulsada la barra espaciadora y arrastre el recuadro a otro lugar del lienzo. Suelte la barra espaciadora para continuar el dibujo del recuadro.
Después de soltar el botón del ratón, el área a exportar permanece seleccionada.
- 3 Si lo desea, puede cambiar el tamaño del área que desee exportar:
 - Mantenga pulsada la tecla Mayús y arrastre para cambiar proporcionalmente el tamaño del área que desee exportar.
 - Mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) y arrastre un tirador para cambiar el tamaño del recuadro respecto al centro.
 - Mantenga pulsadas las teclas Alt+Mayús (Windows) u Opción+Mayús (Macintosh) y arrastre para restringir las proporciones y cambiar el tamaño respecto al centro.
- 4 Haga doble clic en el interior del área a exportar seleccionada para abrir la Presentación preliminar de exportación.
- 5 Ajuste las configuraciones en la Presentación preliminar de exportación y haga clic en Exportar.
- 6 En el cuadro de diálogo Exportar, escriba un nombre de archivo y elija una carpeta de destino.
- 7 Elija Sólo imágenes en el menú emergente Guardar como.
- 8 Haga clic en Guardar.

Nota: para cancelar la operación sin llegar a exportar, haga doble clic fuera del recuadro de selección del área que se pretendía exportar, pulse Esc o seleccione una herramienta diferente.

Exportación de HTML

Salvo que especifique lo contrario, al exportar un documento de Fireworks con divisiones, lo que realmente se exporta es un archivo HTML y sus imágenes.

Fireworks genera código HTML puro que la mayoría de los navegadores Web y editores HTML pueden leer. Fireworks puede exportar HTML de varias formas:

- Puede exportar un archivo HTML y abrirlo después en un editor HTML para su edición.
- Puede copiar el código HTML en el portapapeles desde Fireworks y pegar dicho código directamente en un documento HTML existente.
- Es posible exportar un archivo HTML, abrirlo en un editor HTML, copiar manualmente secciones del código del archivo y pegarlas en otro documento HTML.
- También puede utilizar el comando Actualizar HTML para modificar un archivo HTML creado anteriormente.

Nota: Macromedia Dreamweaver se integra perfectamente con Fireworks. Fireworks controla la exportación del código HTML a Dreamweaver de forma diferente a cómo lo hace para otros editores HTML. Si exporta código HTML de Fireworks a Dreamweaver, consulte "Cómo trabajar con Macromedia Dreamweaver MX 2004" en "Cómo trabajar con otras aplicaciones en la página del Centro de asistencia de Fireworks en www.macromedia.com/es/support/.

También es posible exportar código HTML como capas CSS (Cascading Style Sheet). Fireworks admite la codificación UTF-8 y XHTML, por tanto puede exportar documentos con estos estándares.

Para definir cómo exporta Fireworks el código HTML, debe utilizar el cuadro de diálogo Configuración de HTML. Esta configuración puede ser específica del documento o utilizarse como el valor predeterminado de todo el código HTML que exporte Fireworks.

Información sobre HTML

El código HTML se genera automáticamente en Fireworks cuando exporta, copia o actualiza HTML. No es necesario saber cómo utilizarlo. Además, no hay que modificar el código después de generarlo para que funcione, siempre y cuando no cambie el nombre ni desplace archivos.

HTML (Hypertext Markup Language) es el estándar actual para mostrar páginas Web en Internet. Un archivo HTML es un archivo de texto que contiene los siguientes elementos:

- Texto que aparecerá en la página Web.
- Etiquetas HTML que definen el formato y la estructura del texto y de todo el documento, así como vínculos a imágenes y otros documentos HTML (páginas Web).

Las etiquetas (o códigos) HTML aparecen entre corchetes y tienen el siguiente aspecto:

```
<ETIQUETA> texto con formato </ETIQUETA>
```

La etiqueta de apertura indica al navegador el formato del texto o la inclusión de un gráfico. La etiqueta de cierre (</ETIQUETA>), cuando existe, indica el final de dicho formato.

Adición de comentarios en HTML

El código HTML de Fireworks contiene comentarios que indican el propósito de los códigos. Estos comentarios se abren con `<!--` y se cierran con `-->`. Cualquier texto contenido entre dichos marcadores no se interpretan como código HTML o JavaScript. Si desea incluir comentarios en el código HTML, debe indicar a Fireworks que desea activar esta opción.

Para incluir comentarios en el código HTML exportado:

- Antes de realizar la exportación, elija la opción Incluir comentarios HTML en la ficha General del cuadro de diálogo Configuración de HTML.

Resultados de la exportación

Cuando exporta o copia el código HTML desde Fireworks, se generan los siguientes elementos de forma que pueda volverse a crear la imagen en una página Web:

- El código HTML necesario para volver a crear las imágenes divididas y cualquier código JavaScript si el documento contiene elementos interactivos. El código HTML de Fireworks contiene vínculos a las imágenes exportadas y define el color de fondo de la página Web con el color del lienzo.
- Uno o varios archivos de imagen, según el número de divisiones creadas en el documento y de estados incluidos en los botones.
- Si fuera necesario, un archivo denominado Spacer.gif. Spacer.gif es un archivo GIF transparente de 1x1 píxeles que Fireworks utiliza para solucionar problemas de espaciado al reorganizar imágenes con divisiones en una tabla HTML. Puede decidir si Fireworks debe exportar o no un espaciador. Para más información, consulte [“Ajuste de las opciones de exportación de HTML” en la página 276](#).
- Si el documento de Fireworks contiene menús emergentes, se crea un archivo denominado mm_menu.js con los códigos necesarios para mostrar estos menús. Además, si los menús emergentes contienen submenús, se exportará también el archivo arrows.gif.
- Si exporta o copia código HTML a Macromedia Dreamweaver, los archivos de notas facilitan la integración entre Fireworks y Dreamweaver. Estos archivos tienen la extensión .mno.

Exportación del código HTML de Fireworks

Fireworks permite exportar código HTML en formato genérico, de Dreamweaver, FrontPage y Adobe® GoLive®. El formato HTML genérico funciona con la mayoría de editores HTML. La exportación HTML de Fireworks genera un archivo HTML y los archivos de imagen asociados en la ubicación que especifique.

Nota: Fireworks también exporta código HTML al exportar a capas CSS y a Macromedia Director. Para más información sobre las capas CSS, consulte [“Exportación de capas CSS” en la página 275](#). Para más información sobre Director, consulte “Cómo trabajar con Macromedia Director MX” en [Cómo trabajar con otras aplicaciones en la página del Centro de asistencia de Fireworks en `www.macromedia.com/es/support/`](#).

El método utilizado para incorporar código HTML de Fireworks en otras aplicaciones resulta conveniente si trabaja en un entorno de equipo. La exportación de un archivo HTML segmenta el proceso de trabajo de forma que un usuario puede empezar una tarea en una aplicación y otro la puede continuar en otra aplicación distinta.

Puede definir preferencias globales de exportación HTML gracias al cuadro de diálogo Configuración de HTML. Para más información, consulte [“Ajuste de las opciones de exportación de HTML” en la página 276](#).

Nota: Macromedia Dreamweaver se integra perfectamente con Fireworks. Fireworks exporta código HTML de Dreamweaver de forma diferente a cómo lo hacen otros editores HTML. Si exporta código HTML de Fireworks HTML a Dreamweaver, siga estas instrucciones, pero para información específica de la aplicación, consulte también “Cómo trabajar con Macromedia Dreamweaver MX 2004” en Cómo trabajar con otras aplicaciones en la página del Centro de asistencia de Fireworks en www.macromedia.com/es/support/.

Para exportar HTML de Fireworks:

- 1 Siga uno de estos procedimientos para abrir el cuadro de diálogo Exportar:
 - Elija Archivo > Exportar.
 - Haga clic en el botón Exportación rápida situado en la esquina superior derecha de la ventana del documento, y, a continuación, elija una opción de exportación para la aplicación destino. Fireworks rellena automáticamente los cuadros de texto del cuadro de diálogo Exportar con los ajustes correspondientes a la aplicación seleccionada.

Nota: las aplicaciones que no son de Macromedia se encuentran en el submenú Exportación rápida > Otras.
- 2 Abra la carpeta que desee en el disco duro.
- 3 Seleccione HTML e imágenes en el menú emergente Tipo.
- 4 Haga clic en el botón Opciones y elija su editor HTML en el menú emergente Estilo de HTML de la ficha General del cuadro de diálogo Configuración de HTML. Si su editor HTML no aparece, elija Genérico.

Nota: Es importante que elija su editor HTML en el menú Estilo de HTML; en caso contrario, es posible que los elementos interactivos como los botones y los rollovers no funcionen correctamente al importarlos en su editor.
- 5 Haga clic en Aceptar para volver al cuadro de diálogo Exportar.
- 6 Elija Exportar Archivo HTML en el menú emergente HTML.

Al seleccionar la opción Exportar Archivo HTML genera un archivo HTML y los archivos de imagen asociados en la ubicación que especifique.
- 7 Elija Exportar divisiones en el menú emergente Divisiones si su documento contiene divisiones.
- 8 Elija Colocar imágenes en subcarpeta para almacenar las imágenes en una carpeta independiente. Puede elegir una carpeta específica o utilizar el valor predeterminado de Fireworks, una carpeta denominada ‘images’.
- 9 Haga clic en Guardar.

Tras la exportación, los archivos de Fireworks aparecen en su disco duro. Las imágenes y un archivo HTML se crean en la ubicación que especifique en el cuadro de diálogo Exportar.

Copia del código HTML en el portapapeles

Un método rápido para exportar el código HTML generado por Fireworks es copiarlo al portapapeles.

Puede copiar código HTML en Fireworks de dos formas distintas. Puede utilizar el comando Copiar código HTML o puede utilizar la opción Copiar al Portapapeles del cuadro de diálogo Exportar. De este modo se copiará el código HTML de Fireworks en el Portapapeles y se generarán los archivos de imagen asociados en la ubicación que especifique. Después puede pegar este código HTML en un documento de su editor HTML preferido.

Aunque la copia en el Portapapeles es un método rápido para colocar el código HTML de Fireworks en otras aplicaciones, no resulta idóneo en algunas situaciones. La copia del código HTML al portapapeles tiene los inconvenientes siguientes:

- No tiene la opción de guardar las imágenes en una subcarpeta. Deben residir en la misma carpeta que el archivo HTML en el que pega el código HTML. Una excepción es el código HTML copiado en Macromedia Dreamweaver.
- Todos los vínculos o rutas de acceso utilizados en los menús emergentes de Fireworks se asignarán a rutas de acceso de su disco duro. El código HTML copiado en Dreamweaver constituye una excepción.
- Si utiliza un editor HTML distinto de Dreamweaver o Microsoft FrontPage, el código JavaScript asociado con botones, comportamientos e imágenes de rollover se copia, pero es posible que no funcione correctamente.

Si esto le constituye un problema, utilice la opción Exportar Archivo HTML en lugar de copiar el código HTML en el Portapapeles.

Nota: antes de copiar el código HTML, asegúrese de seleccionar el estilo HTML adecuado y de seleccionar la opción Incluir comentarios HTML en la ficha General del cuadro de diálogo Configuración de HTML. Para más información, consulte [“Ajuste de las opciones de exportación de HTML” en la página 276](#).

Para copiar código HTML de Fireworks utilizando la opción Copiar código HTML:

- 1 Siga uno de estos procedimientos:
 - Elija Edición > Copiar código HTML.
 - Haga clic en el botón Exportación rápida y elija Copiar código HTML en el menú emergente.
- 2 Siga los pasos del asistente conforme le guía en el proceso de configuración de la exportación del código HTML e imágenes. Cuando el sistema lo solicite, especifique la carpeta destino para las imágenes exportadas. Ésta debe ser la ubicación en la que residirá el archivo HTML.

Nota: si desea pegar el código HTML en Macromedia Dreamweaver, no importa el lugar en que exporte las imágenes, siempre que residan en el mismo sitio de Dreamweaver que el archivo HTML en el que pegue el código.

El asistente exporta las imágenes a la carpeta especificada y copia el código HTML en el Portapapeles.

Para copiar código HTML de Fireworks utilizando el cuadro de diálogo Exportar:

- 1 Elija Archivo > Exportar.

Nota: si va a exportar a Dreamweaver, haga clic en el botón Exportación rápida y elija Copiar HTML en el portapapeles en el submenú Dreamweaver.

- 2 En el cuadro de diálogo Exportar, especifique una carpeta destino para las imágenes exportadas. Esta debe ser la misma ubicación que la del archivo HTML.

Nota: si desea pegar el código HTML en Macromedia Dreamweaver, no importa el lugar en que exporte las imágenes, siempre que residan en el mismo sitio de Dreamweaver que el archivo HTML en el que pegue el código.

- 3 Seleccione HTML e imágenes en el menú emergente Tipo.
- 4 Elija Copiar en el Portapapeles en el menú emergente HTML.
- 5 Elija Exportar divisiones en el menú emergente Divisiones si su documento contiene divisiones.
- 6 Haga clic en el botón Opciones, elija el editor HTML en el cuadro de diálogo Configuración de HTML y haga clic en Aceptar.
- 7 En el cuadro de diálogo Exportar, haga clic en Guardar.

Para pegar el código HTML copiado de Fireworks en un documento HTML:

- 1 En el editor HTML, abra un documento HTML existente o cree uno nuevo. Guarde el documento en la misma ubicación en la que exportó las imágenes.

Nota: no es necesario guardar el archivo HTML en la misma ubicación que las imágenes exportadas si utiliza Macromedia Dreamweaver. Siempre que exporte las imágenes de Fireworks en un sitio Dreamweaver y guarde el archivo HTML en una ubicación perteneciente al sitio, Dreamweaver actualizará automáticamente las rutas de acceso de las imágenes asociadas.

- 2 Revise el código HTML y coloque el punto de inserción en la ubicación que desee entre las etiquetas `<BODY>` .

Nota: el código HTML copiado desde Fireworks no incluye las etiquetas de apertura y cierre `<HTML>` y `<BODY>` .

- 3 Pegue el código HTML. Consulte el sistema de ayuda de su editor HTML para obtener instrucciones sobre cómo pegar el contenido del Portapapeles.

Cuando pegue código en editores HTML, resulta importante mantener las imágenes y los archivos HTML en la ubicación correcta, ya que los vínculos podrían romperse. Si es posible, cuando copie en el portapapeles, asegúrese de exportar las imágenes en la ubicación final en la que residirán en el sitio Web. Fireworks utiliza direcciones URL relativas en los documentos, de manera que si el código HTML o las imágenes se mueven, los vínculos URL se rompen.

Copia y pegado de código HTML de un archivo Fireworks exportado

Es posible abrir archivos con código HTML exportado de Fireworks en un editor HTML y copiar y pegar secciones de código en otro archivo HTML.

Para copiar código de un archivo Fireworks exportado y pegarlo en otro documento HTML:

- 1 Abra el archivo HTML de Fireworks que ha exportado en un editor HTML.
- 2 Seleccione el código necesario y cópielo en el Portapapeles.
- 3 Abra un documento HTML existente o cree uno nuevo.
- 4 Pegue el código del portapapeles en la ubicación que desee dentro del nuevo archivo HTML. No es necesario copiar las etiquetas `<HTML>` y `<BODY>`, puesto que ya deben encontrarse en el documento HTML destino.

Si eligió Incluir comentarios HTML en el cuadro de diálogo Configuración de HTML en Fireworks, siga las instrucciones incluidas en los comentarios para copiar y pegar el código en la ubicación adecuada.

- 5 Si el documento de Fireworks contiene elementos interactivos, necesitará copiar también el código JavaScript.

El código de JavaScript incluye etiquetas `<SCRIPT>` y se encuentra en la sección `<HEAD>` del documento. Copie y pegue toda la sección `<SCRIPT>`, a menos que el documento destino ya tenga una sección `<SCRIPT>`. Si es así, copie y pegue el contenido de la sección `<SCRIPT>` en la sección `<SCRIPT>` existente, con cuidado de no sobrescribir el contenido de dicha sección. Además, deberá comprobar que no hay funciones JavaScript duplicadas en la sección `<SCRIPT>` después de pegar el código.

Actualización del código HTML exportado

El comando Actualizar HTML permite realizar cambios en un documento HTML de Fireworks exportado anteriormente. Esta función resulta útil si sólo desea actualizar una parte de un documento.

Nota: Actualizar HTML funciona de forma diferente en documentos de Macromedia Dreamweaver que con otros documentos HTML. Para más información, consulte “Cómo trabajar con Macromedia Dreamweaver MX 2004” en Cómo trabajar con otras aplicaciones en la página del Centro de asistencia de Fireworks en www.macromedia.com/es/support/.

Cuando actualice código HTML de Fireworks, puede elegir sustituir sólo las imágenes modificadas o sobrescribir todo el código y las imágenes. Si elige reemplazar sólo las imágenes modificadas, se conservará cualquier cambio realizado en el archivo HTML fuera de Fireworks.

Nota: en los casos en que se cambie considerablemente el diseño del documento, realice las modificaciones en Fireworks y vuelva exportar el archivo HTML.

Para actualizar el código HTML mediante el comando Actualizar HTML:

- 1 Siga uno de estos procedimientos:
 - Elija Archivo > Actualizar HTML.
 - Haga clic en el botón Exportación rápida y elija Actualizar HTML en el menú emergente.
- 2 Seleccione el archivo que desee actualizar en el cuadro de diálogo Localizar archivo HTML.
- 3 Haga clic en Abrir.
- 4 Si no se encuentra un documento HTML generado por Fireworks, haga clic en Aceptar para insertar el nuevo código HTML al final del documento.

- 5 Si se encuentra un documento HTML de Fireworks, realice una de las acciones siguientes y haga clic en Aceptar:
 - Reemplazar imágenes y su código HTML** reemplaza el código HTML anterior de Fireworks.
 - Actualizar sólo imágenes** sobrescribe únicamente las imágenes.
- 6 Si aparece el cuadro de diálogo Seleccionar carpeta de imágenes, elija una carpeta y haga clic en Abrir.

Exportación de capas CSS

Las Hojas de estilo en cascada (CSS) permiten un mayor control sobre cómo aparecen las páginas Web. Las capas CSS permiten crear hojas de estilos o plantillas que definen cómo aparecerán los distintos elementos, como cabeceras y vínculos. Gracias a CSS, es posible controlar el estilo y diseño de varias páginas Web a la vez. Las capas CSS pueden superponerse y apilarse unas encima de otras. En Fireworks, la salida normal HTML no se superpone.

Para exportar un gráfico como Capas CSS:

- 1 Elija Archivo > Exportar.
- 2 En el cuadro de diálogo Exportar, escriba un nombre de archivo y elija una carpeta de destino.
- 3 Seleccione Capas CSS del menú emergente Tipo.
- 4 En el menú emergente Origen, elija una de las opciones siguientes:
 - Capas de Fireworks** exporta todas las capas como capas CSS.
 - Fotogramas de Fireworks** exporta todos los fotogramas como capas CSS.
 - Divisiones de Fireworks** exporta las divisiones del documento como capas CSS.
- 5 Seleccione Recortar imágenes para recortar automáticamente las imágenes exportadas para encajar los objetos.
- 6 Seleccione Colocar imágenes en subcarpeta para elegir una carpeta para las imágenes.
- 7 Haga clic en Guardar.

Exportación de código XHTML

En un futuro no muy lejano, se espera que XHTML sustituya a HTML como el estándar para mostrar contenido Web. XHTML es compatible con versiones actuales de la mayoría de los navegadores Web y puede leerse en cualquier dispositivo capaz de mostrar contenido XML, como los PDA, teléfonos móviles y otros dispositivos portátiles.

XHTML es una combinación de HTML, el estándar actual para asignar formatos y mostrar páginas Web, y de XML (Extensible Markup Language). XHTML contiene los elementos de HTML e incorpora las reglas de sintaxis más estrictas de XML.

Fireworks permite exportar XHTML para admitir este estándar.

Nota: Fireworks también puede importar XHTML. Para más información, consulte la Ayuda de Fireworks.

Para más información sobre XHTML, consulte las especificaciones para XHTML en la página del World Wide Web Consortium (W3C) en www.w3.org.

Para exportar XHTML desde Fireworks:

- 1 Elija Archivo > Configuración de HTML, seleccione un estilo XHTML en el menú emergente Estilo de HTML en la ficha General y haga clic en Aceptar.
- 2 Exporte el documento utilizando cualquiera de los métodos disponibles para exportar o copiar código HTML. Para más información sobre los distintos métodos para exportar y copiar archivos HTML desde Fireworks, consulte [“Exportación de HTML” en la página 269](#).

Nota: Fireworks utiliza la codificación UTF-8 al exportar a XHTML. Para más información sobre la codificación UTF-8, consulte [“Exportación de archivos con codificación UTF-8” en la página 276](#).

Exportación de archivos con codificación UTF-8

Por norma, los navegadores Web no eran capaces de mostrar diferentes juegos de caracteres dentro de un único documento HTML. Por ejemplo, el texto en chino y en español no podían aparecer en la misma página debido a que los navegadores no podían mostrar diferentes juegos de caracteres en un único documento.

UTF-8, acrónimo de Universal Character Set Transformation Format-8, es un método de codificación de texto que permite a los navegadores Web mostrar diferentes juegos de caracteres en la misma página HTML. En Fireworks es posible exportar HTML con la codificación UTF-8.

Nota: Fireworks también puede importar documentos que utilizan la codificación UTF-8. Para más información, consulte la Ayuda de Fireworks.

Para exportar documentos con la codificación UTF-8

- 1 Elija Archivo > Configuración de HTML, seleccione Utilizar codificación UTF-8 en la ficha Específico del documento y haga clic en Aceptar.

Nota: para más información sobre las opciones de configuración de HTML, consulte [“Ajuste de las opciones de exportación de HTML” en la página 276](#).

- 2 Exporte el documento utilizando cualquiera de los métodos disponibles para exportar o copiar código HTML. Para informarse sobre los distintos métodos para exportar y copiar archivos HTML desde Fireworks, consulte [“Exportación de HTML” en la página 269](#).

Ajuste de las opciones de exportación de HTML

El cuadro de diálogo Configuración de HTML permite definir cómo se exporta el código HTML de Fireworks. Estos ajustes pueden ser específicos del documento o pueden utilizarse como valor predeterminado para todas las exportaciones de HTML. Los cambios realizados en la ficha Específico del documento afectan sólo al documento actual, pero puede utilizar estos ajustes como valores predeterminados para nuevos documentos si hace clic en el botón Fijar predeterminados antes de cerrar el cuadro de diálogo Configuración de HTML. Los ajustes General y Tabla son preferencias globales que afectan a todos los documentos nuevos.

Para definir la forma en que Fireworks exporta el código HTML:

- 1 Elija Archivo > Configuración de HTML o haga clic en el botón Opciones en el cuadro de diálogo Exportar.
- 2 En la ficha General elija una de las opciones siguientes:
 - Elija un estilo HTML para definir el estilo del código HTML exportado.
El formato HTML genérico funciona en todos los editores HTML. Sin embargo, si el documento contiene comportamientos u otro contenido interactivo, elija un editor específico si aparece en la lista. Los elementos interactivos se exportan de forma diferente desde Fireworks en función del estilo HTML seleccionado.
Para exportar el documento con el estándar XHTML, elija el estilo XHTML adecuado en el menú emergente. Para más información sobre XHTML, consulte [“Exportación de código XHTML” en la página 275](#).
 - Elija una extensión de archivo en el menú emergente Extensión o introduzca una nueva.
 - Elija Incluir comentarios HTML para incluir los comentarios relativos a la forma de copiar y pegar el código HTML. Se recomienda utilizar esta opción si el documento contiene elementos interactivos como botones, comportamientos o imágenes de rollover. Los comentarios HTML ayudan a determinar la partes del código que debe copiar y pegar.
 - Elija Nombre de archivo en minúsculas para que el nombre del archivo HTML y el de los archivos de imagen asociados aparezcan en minúsculas tras la exportación.
Nota: esta opción no pondrá la extensión del archivo HTML en minúsculas si eligió la mayúsculas en el menú emergente Extensión.
 - Elija una aplicación asociada en el menú emergente Creador de archivo (Macintosh). Si hace doble clic en el archivo HTML exportado del disco duro, se abre automáticamente en la aplicación especificada.
- 3 En la ficha Tabla, elija la configuración de las tablas HTML. Para más información sobre la definición de propiedades en las tablas HTML de Fireworks exportadas, consulte [“Definición de la exportación de tablas HTML” en la página 197](#).
- 4 En la ficha Específico del documento, elija una de las opciones siguientes:
 - Elija una fórmula para la denominación automática en los menús emergentes Denominación automática de divisiones. Puede utilizar la configuración predeterminada o utilizar sus propias opciones.
Nota: sea precavido si utiliza la opción de menú Ninguno como denominación automática de divisiones. Si elige Ninguno en las tres primeras opciones, Fireworks exporta archivos de división que se sobrescribirán, se exportará un único archivo gráfico y una tabla que mostrará este gráfico en cada celda.
 - Introduzca el texto en el cuadro de texto Descripción de imagen alternativa. El texto alt aparece en el marcador de posición de la imagen mientras ésta se descarga de la Web o en lugar del gráfico cuando la imagen no se descarga correctamente. En algunos navegadores también puede aparecer como un cuadro de sugerencias cuando el puntero del ratón pasa sobre la imagen. Esto también constituye una ayuda para los usuarios Web con problemas de visión.
 - Elija Varias páginas HTML de Bar Nav cuando exporte una barra de navegación que vincule varias páginas. Cuando elige esta opción, Fireworks exporta páginas adicionales para cada barra de navegación.

- Elija Codificación UTF-8 si el documento presenta caracteres de varios juegos de caracteres. Para más información sobre la codificación UTF-8, consulte “Exportación de archivos con codificación UTF-8” en la página 276.
- 5 Haga clic en Fijar predeterminados para guardar esta configuración como configuración predeterminada global.
 - 6 Haga clic en Aceptar.

Utilización del botón Exportación rápida



El botón Exportación rápida, situado en la esquina superior derecha de la ventana de documento, ofrece un acceso fácil a las opciones comunes para exportar archivos Fireworks a otras aplicaciones. Gracias a este botón, es posible exportar a distintos formatos, incluidas el de las aplicaciones de Macromedia y otras como Microsoft FrontPage y Adobe GoLive.

Es posible acceder a todas las opciones de exportación disponibles mediante el botón Exportación rápida desde otros puntos de Fireworks, como el cuadro de diálogo Exportar y el menú Edición. El botón Exportación rápida ofrece un acceso rápido a las opciones de exportación más comunes. Para más información sobre la exportación a los distintos formatos, consulte Cómo trabajar con otras aplicaciones en la página del Centro de asistencia de Fireworks en www.macromedia.com/es/support/.

En la mayoría de los formatos existen varios métodos de exportación. Por ejemplo, puede exportar a HTML de Dreamweaver o actualizar HTML de Dreamweaver existente. También puede copiar el código HTML de Dreamweaver en el Portapapeles. Es posible exportar un archivo SWF de Flash o copiar objetos seleccionados como vectores.

Incluso puede utilizar el botón Exportación rápida para ejecutar otras aplicaciones y tener una vista previa de los documentos de Fireworks en el navegador que prefiera. Al facilitar el proceso de exportación, el botón Exportación rápida permite ahorrar tiempo y mejora el proceso de elaboración del diseño.

Nota: el botón Exportación rápida exporta gráficos y divisiones de acuerdo con los ajustes especificados en el panel Optimizar. Asegúrese de optimizar el gráfico antes de exportarlo con este botón. Para más información sobre la optimización, consulte “Acerca de la optimización” en la página 242.

Para exportar un documento de Fireworks o los gráficos seleccionados mediante el botón Exportación rápida:

- 1 Haga clic en el botón Exportación rápida y elija una opción de exportación en el menú emergente que aparece.
Las opciones adecuadas se definirán automáticamente en el cuadro de diálogo Exportar. Modifique las opciones si lo desea.
- 2 Elija una ubicación para almacenar los archivos exportados, escriba un nombre de archivo y haga clic en Guardar.

Para iniciar otra aplicación Macromedia utilizando el botón Exportación rápida:

- Haga clic en el botón Exportación rápida y elija la opción Ejecutar en el submenú de aplicaciones.

Personalización del menú emergente Exportación rápida

Es posible añadir opciones adicionales en el menú Exportación rápida si conoce JavaScript y XML.

Para añadir opciones en el menú emergente Exportación rápida:

- 1 Cree sus propios archivos JSF y arrástrelos a la carpeta Quick Export Menu del disco duro.

Nota: la ubicación exacta de esta carpeta varía en función del sistema operativo. La carpeta Quick Export Menu se encuentra en la subcarpeta Spanish de la aplicación Fireworks en los sistemas Windows. En los sistemas Macintosh, esta carpeta se encuentra en la carpeta Contents/Resources/English.lproj del paquete de la aplicación Fireworks. Para más información sobre los paquetes de la aplicación, consulte "[Visualización del contenido del paquete \(sólo Macintosh\)](#)" en la [página 306](#).

- 2 Edite el archivo Quick Export Menu.xml incluyendo las referencias a los nuevos archivos JSF.

La próxima vez que inicie Fireworks, las nuevas opciones creadas aparecerán en el menú emergente Exportación rápida. Para más información, consulte *Extending Fireworks*.

Envío por correo electrónico de un documento de Fireworks como archivo adjunto

Fireworks permite adjuntar fácilmente documentos en un correo electrónico. Puede enviar archivos PNG de Fireworks, JPEG comprimidos o cualquier otro cuyo formato o ajuste de optimización esté disponible en el panel Optimizar.

Para enviar un documento mediante un archivo adjunto a los clientes predeterminados de correo electrónico:

- 1 Elija Archivo > Enviar al correo electrónico.
- 2 Seleccione una de las siguientes opciones:

PNG de Fireworks adjunta el documento PNG al mensaje de correo electrónico nuevo.

JPG comprimido adjunta el documento a un mensaje de correo electrónico nuevo utilizando el ajuste de optimización JPEG - Calidad superior.

Utilizar configuración de exportación adjunta el documento a un mensaje de correo electrónico según los valores definidos en el panel Optimizar.

Nota: Mozilla, Netscape 6 y Nisus Mailer no son compatibles en los sistemas Macintosh.

Utilización del botón Administración de archivos



El botón Administración de archivos, situado en la parte superior de la ventana del documento junto al botón Exportación rápida, le ofrece un fácil acceso a los comandos de tratamientos de archivos. Este botón se puede utilizar si el documento se encuentra en una carpeta del sitio Studio MX 2004 y si el sitio tiene acceso a un servidor remoto. Fireworks reconoce la carpeta como un sitio o como la carpeta raíz local de un sitio si ha utilizado el cuadro de diálogo Administrar sitios de Dreamweaver MX 2004 para especificar la carpeta destino u otra que la contenga.

El botón Administración de archivos presenta los siguientes comandos:

Obtener sobrescribe el archivo del sitio local con una copia del archivo del sitio remoto.

Proteger protege el archivo sobrescribiendo el local con la copia del remoto. Para utilizar este comando en Fireworks, la opción Permitir desproteger y proteger archivo deberá estar activada en Dreamweaver para el sitio en que se encuentra el documento.

Colocar sobrescribe el archivo del sitio remoto con una copia del archivo del sitio local.

Desproteger desprotege el archivo local sobrescribiendo el remoto con la copia del local. Para utilizar este comando en Fireworks, la opción Permitir desproteger y proteger archivo deberá estar activada en Dreamweaver para el sitio en que se encuentra el documento.

Deshacer proteger deshace la protección del archivo local y lo desprotege sobrescribiendo el local con una copia del remoto. Para utilizar este comando en Fireworks, la opción Permitir desproteger y proteger archivo deberá estar activada en Dreamweaver para el sitio en que se encuentra el documento.

Nota: para que los comandos de administración de archivos estén activos en Fireworks, el documento tendrá que estar en una carpeta del sitio Studio MX 2004 y deberá haber un servidor remoto definido. Estos comandos se pueden utilizar para archivos ubicados en sitios que utilicen los métodos de transporte Local/red y FTP pero no con protocolos sFTP o métodos de transporte de otros sistemas como SourceSafe, WebDAV y RDS.

Para más información sobre el menú de administración de archivos, consulte “Cómo trabajar con Macromedia Dreamweaver MX 2004” in Cómo trabajar con otras aplicaciones en la página del Centro de asistencia de Fireworks en www.macromedia.com/es/support/.

CAPÍTULO 13

Automatización de tareas repetitivas

Es frecuente que los diseñadores Web dediquen demasiado tiempo a tareas repetitivas, como la optimización o conversión de imágenes para que se ajusten a determinadas especificaciones. Parte de la potencia de Fireworks MX 2004 reside en su capacidad para automatizar y simplificar muchas tareas tediosas de dibujo, edición y conversión de archivos.

Para agilizar el proceso de edición, utilice Buscar y Reemplazar a fin de buscar y reemplazar elementos de uno o varios archivos. Puede buscar y reemplazar elementos como valores URL, fuentes, color, texto y comandos creados en el panel Historial.

Puede utilizar la función Procesar por lotes para convertir grupos completos de archivos de imagen en otros formatos, o para cambiar sus paletas de colores. Con Procesar por lotes, se pueden aplicar configuraciones de optimización personalizadas a grupos de archivos. También puede cambiar el tamaño de un grupo de archivos: Procesar por lotes es una herramienta ideal para crear miniaturas.

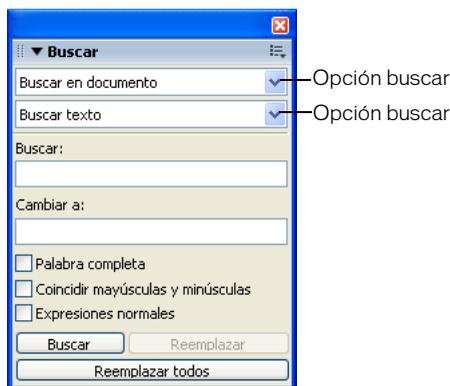
Mediante el panel Historial es posible crear comandos de acceso directo a las funciones más utilizadas, o crear un archivo de comandos que pueda ejecutar una compleja serie de pasos. Fireworks admite y ejecuta JavaScript; de este modo, los usuarios avanzados pueden automatizar tareas muy complejas si escriben comandos de JavaScript y los ejecutan con Fireworks. Es posible controlar el funcionamiento de casi cualquier comando o configuración de Fireworks utilizando comandos especiales de JavaScript que Fireworks es capaz de interpretar.

El programa Extension Manager permite importar, instalar y eliminar extensiones en las aplicaciones de Macromedia que amplían las funciones de Fireworks.

Búsqueda y reemplazo

El comando Buscar y Reemplazar permite buscar y reemplazar elementos, como texto, valores URL, fuentes y colores. Con Buscar y reemplazar se puede buscar en el documento actual o en varios archivos a la vez.

Buscar y reemplazar sólo funciona con archivos PNG de Fireworks o con archivos que contengan objetos vectoriales, como los de FreeHand, los no comprimidos de CorelDRAW y los de Illustrator.



Panel buscar

Para seleccionar el origen de la búsqueda:

- 1 Abra el documento.
- 2 Realice uno de los procedimientos siguientes para abrir el panel Buscar:
 - Elija Ventana > Buscar.
 - Elija Edición > Buscar.
 - Pulse Control+F (Windows) o Comando+F (Macintosh).

Nota: si los archivos seleccionados están bloqueados o protegidos en un sitio de Macromedia Dreamweaver, se le pedirá que los desbloquee o los desproteja antes de continuar.

- 3 En el menú emergente Buscar, seleccione el origen de la búsqueda:

Buscar en selección busca y reemplaza elementos solamente en los objetos y texto seleccionados.

Buscar en fotograma busca y reemplaza elementos sólo dentro del fotograma en uso.

Buscar en documento busca y reemplaza elementos en el documento activo.

Buscar en archivos busca y reemplaza elementos en varios archivos. Si esta opción no está ya seleccionada en el menú emergente Buscar, al seleccionarla se abrirá un cuadro de diálogo en el que puede elegir los archivos de la búsqueda. Si la opción Buscar en archivos ya está seleccionada en el menú emergente Buscar, podrá elegir los archivos en los que se realizará la búsqueda una vez comenzada haciendo clic en Buscar, Reemplazar o Reemplazar todos.

- 4 En el segundo menú emergente Buscar, elija un atributo de búsqueda. Las opciones del panel cambian dependiendo de su selección.
 - 5 Defina las opciones del atributo de búsqueda seleccionado.
 - 6 Seleccione una operación de búsqueda y reemplazo:
 - Buscar** localiza la siguiente instancia del elemento. Los elementos encontrados aparecen seleccionados en el documento.
 - Reemplazar** sustituye un elemento encontrado por el contenido especificado en la opción Cambiar a.
 - Reemplazar todos** busca y reemplaza en todo el rango de búsqueda cada uno de los casos de un elemento encontrado.
- Nota:** el reemplazo de objetos en varios archivos guarda automáticamente dichos archivos; no es posible deshacer el cambio con Edición > Deshacer. Para más información, consulte [“Búsqueda y reemplazo durante un proceso por lotes” en la página 289](#).

Definición de las opciones para la búsqueda y reemplazo en varios archivos

Cuando desee efectuar operaciones de búsqueda y reemplazo en varios archivos, puede determinar cómo tratará Fireworks los distintos archivos abiertos después de la búsqueda.

Para guardar, cerrar y realizar una copia de cada archivo después de efectuar la búsqueda:

- 1 Elija Opciones de sustitución en el menú de opciones del panel Buscar.
- 2 Elija Guardar y cerrar archivos para guardar y cerrar cada archivo tras la operación de búsqueda y reemplazo.

Solamente permanecen abiertos los archivos activos originalmente.

Nota: si Guardar y cerrar archivos está desactivado y se procesa por lotes un gran número de archivos, Fireworks puede quedarse sin memoria y cancelar la operación.

- 3 Opte por una de las siguientes posibilidades en el menú emergente Copias de seguridad:

Sin copias de seguridad busca y reemplaza sin realizar ninguna copia de seguridad de los archivos originales. Los archivos modificados reemplazarán a los archivos originales.

Sobrescribir copias de seguridad crea y almacena solamente una copia de seguridad de cada archivo modificado durante una operación de búsqueda y reemplazo. Si realiza operaciones de búsqueda y reemplazo adicionales, el archivo original anterior siempre reemplaza a la copia de seguridad. Las copias de seguridad se guardan en una subcarpeta llamada Archivos originales.

Copias de seguridad incrementales guarda todas las copias de seguridad de los archivos modificados durante una operación de búsqueda y reemplazo. Los archivos originales se trasladan a la subcarpeta Archivos originales incluida en la carpeta actual y se añade un número progresivo a cada nombre de archivo. Si realiza operaciones de búsqueda y reemplazo adicionales, el archivo original se copia en la carpeta Archivos originales y el número superior siguiente se añade al nombre de archivo. Por ejemplo, en el caso del archivo Dibujo.png, el archivo de seguridad se denomina Dibujo-1.png la primera vez que se ejecuta esta operación. La segunda vez, recibe el nombre Dibujo-2.png y así sucesivamente.

- 4 Haga clic en Aceptar.

Búsqueda y reemplazo de texto

Fireworks facilita la búsqueda y la sustitución de texto. Cuenta con varias opciones para mejorar una búsqueda de forma que se tenga en cuenta el uso de mayúsculas y minúsculas, se busquen palabras completas o partes de una palabra.

Para buscar y reemplazar palabras, frases o cadenas de texto:

- 1 Elija Buscar texto en el menú emergente Buscar del panel del mismo nombre.
- 2 Introduzca el texto que desee buscar en el cuadro de texto Buscar.
- 3 Introduzca el texto de reemplazo en la opción Cambiar a.
- 4 Si lo desea, puede elegir opciones que permitan realizar búsquedas más definidas:

Palabra completa permite encontrar el texto tal y como aparece en la opción Buscar, no como parte de cualquier otra palabra.

Coincidir mayúsculas y minúsculas se utiliza para distinguir entre letras mayúsculas y minúsculas en procesos de búsqueda de texto.

Expresiones normales busca partes de una palabra o números según determinadas condiciones.

Búsqueda y reemplazo de fuentes

También es posible buscar y reemplazar fuentes rápidamente en los documentos de Fireworks.

Para buscar y reemplazar fuentes en uno o más documentos de Fireworks:

- 1 Elija Buscar fuente en el menú emergente Buscar del panel del mismo nombre.
- 2 Elija la fuente y estilo que desea buscar.
Sugerencia: puede restringir la búsqueda a unos tamaños mínimo y máximo.
- 3 En el área Cambiar a, especifique la fuente, estilo y tamaño que se utilizará como sustitución.

Búsqueda y reemplazo de colores

Es posible localizar todas las instancias de un determinado color en los documentos de Fireworks y cambiarlas a un color diferente.

Para buscar y reemplazar colores en los documentos de Fireworks:

- 1 Elija Buscar color en el menú emergente Buscar.
- 2 Seleccione un elemento en el menú emergente Aplicar a para indicar cómo se aplicarán los colores encontrados:

Trazos y rellenos permite buscar y reemplazar colores de relleno y de trazo.

Todas las propiedades sirve para buscar y reemplazar colores de relleno, trazo y efectos.

Rellenos se emplea para buscar y reemplazar colores de relleno, excepto los de rellenos de patrón.

Trazos permite buscar y reemplazar solamente colores de trazo.

Efectos se utiliza para buscar y reemplazar únicamente colores de efectos.

Búsqueda y reemplazo de URL

Además de permitir buscar palabras, fuentes y colores, Fireworks permite buscar y reemplazar valores URL asignados a elementos interactivos en sus documentos.

Para buscar y reemplazar valores URL asignados a objetos Web:

- 1 Elija Buscar URL en el menú emergente Buscar del panel del mismo nombre.
- 2 Introduzca el valor URL que desee buscar en el cuadro de texto Buscar.
- 3 Introduzca el valor URL de reemplazo en la opción Cambiar por.
- 4 Si lo desea, puede elegir opciones que permitan realizar búsquedas más definidas:

Palabra completa permite encontrar el texto tal y como aparece en la opción Buscar, no como parte de cualquier otra palabra.

Coincidir mayúsculas y minúsculas se utiliza para distinguir entre letras mayúsculas y minúsculas en procesos de búsqueda de texto.

Expresiones normales busca partes de una palabra o números según determinadas condiciones.

Búsqueda y reemplazo de colores que no sean seguros para la Web

Un color que no es seguro para la Web es aquel que no está incluido en la paleta de colores Web216. Un color es websafe si aparece con el mismo tono en las plataformas Macintosh y Windows. Para más información sobre los colores seguros para la Web, consulte [“Optimización de archivos GIF, PNG, TIFF, BMP y PICT” en la página 251](#).

Para buscar todos los colores que no sean websafe y reemplazarlos con colores websafe:

- Elija Buscar fuera de Web216 en el menú emergente Buscar del panel del mismo nombre.

Nota: buscar fuera de Web216 no permite buscar ni reemplazar píxeles de objetos de imagen.

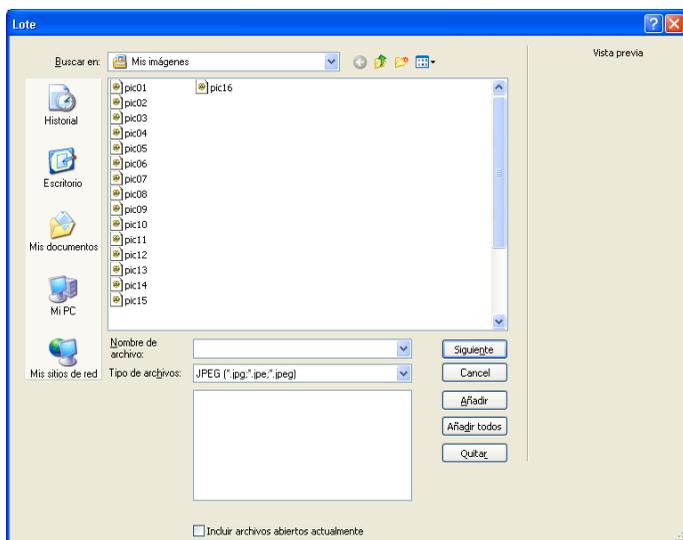
Proceso por lotes

El proceso por lotes es un método útil para convertir automáticamente un grupo de archivos gráficos. Estas son las opciones que ofrece:

- Convertir una selección de archivos en otro formato.
- Convertir una selección de archivos en el mismo formato con distintas configuraciones de optimización.
- Escalar archivos exportados.
- Buscar y reemplazar texto, colores, valores URL, fuentes y colores que no son Web216.
- Cambiar el nombre de archivos agregando un prefijo o un sufijo.
- Ejecutar comandos sobre un grupo de archivos.

Para procesar archivos por lotes:

- 1 Elija Archivo > Procesar por lotes y seleccione los archivos que desea procesar. Puede seleccionar archivos de distintas carpetas o grupos según el tipo de archivo.



Nota: si los archivos seleccionados están bloqueados o protegidos en un sitio de Dreamweaver, se le pedirá que los desbloquee o los desproteja antes de continuar.

- 2 Haga clic en uno de los siguientes elementos en los cuadros de diálogo Lote (Windows) o Procesar por lotes (Macintosh):

Añadir añade las carpetas y archivos seleccionados a la lista de archivos para procesar por lotes. Si se selecciona una carpeta, todos los archivos válidos y legibles que contenga se añaden al proceso por lotes.

Nota: los archivos válidos son aquellos que se han creado y guardado con un nombre. Si no se guarda la última versión del archivo, el programa solicitará su almacenamiento para poder continuar el proceso en lote. Si no guarda el archivo, el proceso por lote finalizará.

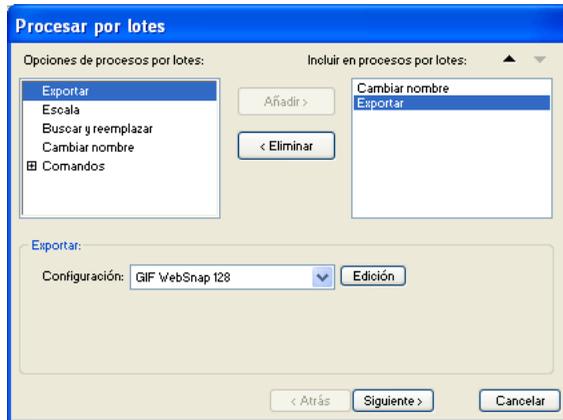
Añadir todos añade todos los archivos válidos de la carpeta seleccionada a la lista de archivos para procesar por lotes.

Quitar elimina los archivos seleccionados de la lista para procesar por lotes.

- 3 Seleccione Incluir archivos abiertos actualmente para agregar todos los archivos actualmente abiertos.

Estos archivos no aparecen en la lista de archivos para procesar por lotes, pero se incluyen en el proceso.

- 4 Haga clic en Siguiente y siga uno de estos procedimientos o ambos:
 - Para añadir una tarea al proceso, selecciónela en la lista Opciones de procesos por lotes y haga clic en Añadir. Las tareas se añaden sólo una vez. Para más información sobre la adición de comandos, consulte [“Ejecución de comandos con un proceso por lotes” en la página 290.](#)



- Para ordenar la lista, seleccione la tarea en la lista Incluir en procesos por lotes y haga clic en los botones de flecha arriba y abajo.

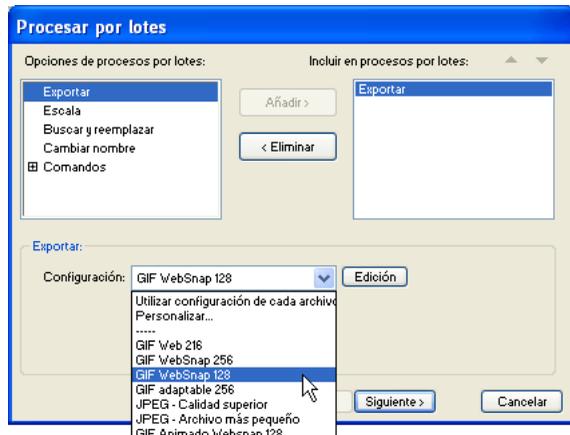


Nota: el orden en que aparecen las tareas en la lista Incluir en procesos por lotes es el orden en el que se ejecutarán durante el proceso por lote, a excepción de Exportar, que siempre se ejecuta en último lugar.

- 5 Seleccione una tarea de la lista Incluir en procesos por lotes para ver opciones extra sobre dicha tarea.
- 6 Elija diferentes ajustes que desee para cada opción.
Para quitar una tarea del proceso por lote, seleccione la tarea en la lista Proceso por lote y haga clic en Eliminar.
- 7 Haga clic en Siguiente.
- 8 Elija las opciones para guardar los archivos procesados:
 - Misma ubicación que el archivo original** guarda el archivo en la misma ubicación que el archivo original y sobrescribe éste si los nombres y el formato coinciden.
 - Ubicación personalizada** permite elegir una ubicación para guardar los archivos procesados.
- 9 Elija Copias de seguridad para elegir opciones de copia de seguridad de los archivos originales. Siempre es más seguro realizar una copia de seguridad de los archivos. Para más información, consulte [“Introducción de la ubicación de salida del proceso por lote” en la página 291.](#)
- 10 Haga clic en Guardar archivo de comandos si desea guardar los ajustes del proceso por lote para utilizarlo en el futuro.
Para más información, consulte [“Almacenamiento de procesos por lotes como archivos de comandos” en la página 292.](#)
- 11 Haga clic en Procesar para realizar el proceso por lote.

Cambio de la configuración de optimización con un proceso por lote

Puede cambiar la configuración de optimización de archivos mediante la opción Exportar del cuadro de diálogo Proceso por lotes.



Para establecer las configuraciones de exportación para un proceso por lotes:

- 1 Elija Exportar en la lista Opciones de procesos por lotes y haga clic en Añadir.
- 2 En el menú emergente Configuración, elija una de las opciones siguientes y haga clic en Aceptar:
 - Elija Utilizar configuración de cada archivo para mantener la configuración de exportación anterior al procesar por lotes cada archivo. Por ejemplo, al procesar por lotes una carpeta que contenga archivos GIF y JPEG, los archivos resultantes seguirán teniendo estos formatos y Fireworks utilizará la configuración de paleta y compresión original para exportar cada archivo.
 - Elija Personalizar o haga clic en Edición para cambiar la configuración en el cuadro de diálogo Presentación preliminar de la exportación.
 - Elija una configuración de exportación predeterminada como GIF Web 216 o JPEG - Calidad superior. Todos los archivos se convertirán con esta configuración.
- 3 Haga clic en Siguiente para continuar el proceso por lotes.

Para más información sobre cómo completar el proceso por lotes, consulte [“Proceso por lotes” en la página 285](#).

Cambio de la escala de gráficos con un proceso por lotes

Puede alterar la altura y la anchura de las imágenes que se exportarán mediante la opción Escala en el cuadro de diálogo Procesar por lotes.

Para establecer opciones de escala para archivos procesados por lotes:

- 1 Elija Escala en la lista Opciones de procesos por lotes y haga clic en Añadir.
- 2 En el menú emergente Escala, elija una opción:

Sin escala exporta los archivos sin modificarlos.

Escalar hasta tamaño cambia el tamaño de las imágenes de acuerdo con la anchura y altura exactas que especifique.

Escalar para encajar en área modifica el tamaño de las imágenes proporcionalmente de modo que puedan encajar en el rango máximo de anchura y altura que especifique.

Sugerencia: puede utilizar Escalar para encajar en área para convertir un grupo de imágenes en miniaturas de un tamaño uniforme.

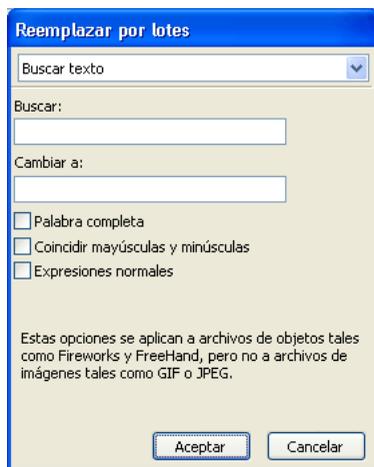
Escalar por porcentaje modifica el tamaño de las imágenes según un porcentaje.

- 3 Haga clic en Siguiente para continuar el proceso por lotes.

Para más información sobre cómo completar el proceso por lotes, consulte [“Proceso por lotes” en la página 285](#).

Búsqueda y reemplazo durante un proceso por lotes

Es posible buscar y reemplazar texto, fuentes, colores o valores URL dentro de botones, zonas interactivas o divisiones mediante la opción Buscar y reemplazar del cuadro de diálogo Procesar por lotes.



Reemplazar por lotes solamente afecta a los siguientes formatos de archivo: Fireworks PNG, Illustrator, FreeHand y CorelDraw. Reemplazar por lotes no afecta a los formatos GIF y JPEG.

Para seleccionar atributos a fin de buscar y reemplazar durante un proceso por lotes:

- 1 Elija Buscar y reemplazar en la lista Opciones de procesos por lotes y haga clic en Añadir.
- 2 Haga clic en Edición.
- 3 Seleccione el tipo de atributo de búsqueda y reemplazo en el menú emergente Buscar: texto, fuente, color, valor URL, fuera de Web216.
- 4 Introduzca o seleccione el elemento específico en el cuadro Buscar.
- 5 Introduzca o seleccione el elemento específico que desee reemplazar en el cuadro Cambiar a.
- 6 Haga clic en Aceptar para guardar la configuración de Buscar y reemplazar.
- 7 Haga clic en Siguiente para continuar el proceso por lotes.

Para más información sobre cómo completar el proceso por lotes, consulte [“Proceso por lotes” en la página 285](#). Para más información sobre las opciones de Buscar y reemplazar, consulte [“Búsqueda y reemplazo” en la página 282](#).

Modificación de los nombres de archivo mediante un proceso por lotes

Es posible cambiar los nombres de los archivos que se procesarán utilizando la opción Cambiar nombre del cuadro de diálogo Procesar por lotes.

Para establecer las opciones de asignación de nombre de los archivos procesados por lotes:

- 1 Elija Cambiar nombre en la lista Opciones de procesos por lotes y haga clic en Añadir.
- 2 Elija una opción en el menú emergente Cambiar nombre.

Nombre original no cambia los nombres de archivo.

Añadir prefijo permite introducir texto al principio del nombre de archivo. Por ejemplo, si escribe “noche_”, el archivo Amanecer.gif pasa a denominarse noche_Amanecer.gif al procesarse por lotes.

Añadir sufijo permite introducir texto al final del nombre de archivo, antes de la extensión. Por ejemplo, si introduce “_día” en el proceso por lotes, el nombre del archivo Ocaso.gif cambiará a Ocaso_día.gif.

- 3 Haga clic en Siguiente para continuar el proceso por lotes.

Para más información sobre cómo completar el proceso por lotes, consulte [“Proceso por lotes” en la página 285](#).

Ejecución de comandos con un proceso por lotes

Es posible ejecutar comandos JavaScript sobre archivos mediante la opción Comandos del cuadro de diálogo Procesar por lotes.

Para establecer opciones de comando de los archivos procesados por lotes:

- 1 Haga clic en el signo más (Windows) o en el triángulo (Macintosh) que se encuentra junto a la opción Comandos en la lista Opciones de procesos por lotes para ver los comandos disponibles.
- 2 Seleccione un comando y haga clic en Añadir para añadirlo a la lista Incluir en procesos por lotes.

Nota: no es posible editar estos comandos.

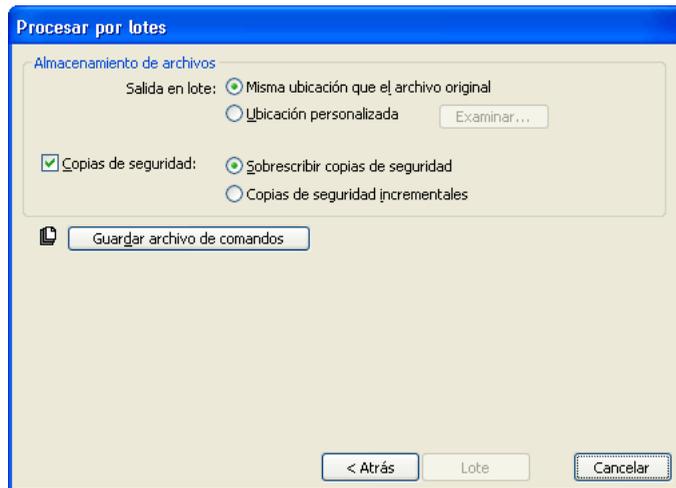
- 3 Haga clic en Siguiente para continuar el proceso por lotes.

Para más información sobre cómo completar el proceso por lotes, consulte [“Proceso por lotes” en la página 285](#). Para más información sobre la creación de comandos, consulte [“Creación de archivos de comandos mediante el panel Historial” en la página 294](#).

Nota: algunos comandos no funcionan durante un proceso por lotes. Elija comandos que funcionen dentro del documento y que no requieran la selección de un objeto.

Introducción de la ubicación de salida del proceso por lote

Después de elegir todas las opciones en el cuadro de diálogo Procesar por lotes, debe elegir opciones para guardar los archivos. Es posible guardar copias de seguridad de los archivos originales de un proceso por lotes. Las copias de seguridad se colocan en la carpeta Archivos originales de la carpeta correspondiente a cada archivo original.



Para realizar copias de seguridad de archivos procesados por lotes:

- 1 Elija una ubicación para la salida del proceso por lotes.
- 2 Elija Copias de seguridad para elegir opciones de copia de seguridad.
- 3 Elija cómo desea realizar la copia de seguridad de los archivos:

Sobrescribir copias de seguridad sobrescribe el archivo de copia de seguridad anterior.

Copias de seguridad incrementales conserva copias de todos los archivos de copia de seguridad. Cada vez que se ejecuta un nuevo proceso por lotes, se adjunta un número al final del nombre del archivo de la nueva copia de seguridad.

Nota: si se quita la marca de Copias de seguridad, el proceso por lotes efectuado en el mismo formato de archivo sobrescribe el archivo original si el nombre es idéntico. No obstante, el proceso por lotes en un formato de archivo diferente crea un archivo nuevo y no desplaza ni suprime el archivo original.

- 4 Haga clic en Procesar para finalizar el proceso por lotes o en Atrás para volver al cuadro de diálogo Procesar por lotes.

Almacenamiento de procesos por lotes como archivos de comandos

Es posible guardar la configuración de los procesos por lotes como archivos de comandos para volver a crear fácilmente el proceso por lotes en el futuro. Después de elegir todas las opciones en el cuadro de diálogo Procesar por lotes, se le presentan distintas opciones para guardar los archivos.

Para crear un archivo de comandos en lotes:

- 1 Haga clic en Guardar archivo de comandos para crear el archivo de comandos.
- 2 Introduzca el nombre y el destino del archivo de comandos.
- 3 Haga clic en Guardar.

Tras guardar el archivo de comandos en la carpeta Commands del disco duro aparecerá en el menú Comandos de Fireworks.

Nota: la ubicación exacta de esta carpeta varía de un sistema a otro y depende de si desea que todos los usuarios puedan acceder a los comandos personales o restringir el acceso a un determinado usuario. Las carpetas de comandos se encuentran en la carpeta Configuration dentro de la carpeta de la aplicación Fireworks y en la carpeta de configuración de usuario de Fireworks. Para más información, consulte [“Utilización de archivos de configuración” en la página 305](#).

Para ejecutar un archivo de comandos en lote:

- 1 Siga uno de estos procedimientos:
 - En Fireworks, elija Comandos > Ejecutar archivo de comandos.
 - Fuera de Fireworks, haga doble clic en el nombre de archivo de archivo de comandos del disco duro.
- 2 Seleccione un archivo de comandos y haga clic en Abrir.
- 3 Seleccione los archivos que desee procesar con el archivo de comandos:

Incluir archivos actuales procesa todos los documentos abiertos.

Personalizar permite seleccionar archivos para procesar.

Nota: haga clic en el botón con los puntos suspensivos (...) que se encuentra junto al menú emergente Archivos para procesar para seleccionar los archivos que se procesarán.

- 4 Haga clic en Aceptar.

Para más información sobre la elección de archivos, consulte [“Proceso por lotes” en la página 285](#).

Ejecución de archivos de comandos mediante arrastrar y colocar

Si repite con frecuencia un proceso por lotes, guárdelo como un archivo de comandos, después, arrástrelo desde su disco duro hasta el icono de Fireworks de su escritorio para ejecutar el proceso por lotes. Se abre la aplicación Fireworks y se ejecuta el archivo de comandos.

Para ejecutar un archivo de comandos mediante arrastrar y colocar:

- 1 Guarde el archivo de comandos.
- 2 Siga uno de estos procedimientos:
 - Arrastre el icono del archivo de comandos sobre el icono de Fireworks en el escritorio.
 - Arrastre el icono del archivo de comandos a un documento abierto de Fireworks.

Nota: también se pueden arrastrar varios archivos de comandos y archivos gráficos y colocarlos en Fireworks. Después de hacerlo, Fireworks procesa los archivos gráficos tantas veces como archivos de comandos se hayan arrastrado y colocado.

Extending Fireworks

La extensión o ampliación de Fireworks nunca ha sido tan fácil. Fireworks ofrece muchos métodos diferentes para crear comandos personalizados que mejoren sus funciones.

El programa Extension Manager puede instalar y administrar extensiones que amplían la funcionalidad de Fireworks. También puede escribir su propio código JavaScript y utilizarlo como un comando personal en Fireworks. Las películas Flash SWF también pueden utilizarse en Fireworks como comandos personales. Además, el panel Historial de Fireworks ofrece una interfaz fácil de utilizar que permite crear comandos personales a partir de una serie de tareas registradas.

Cuando instala una extensión o personaliza un comando, Fireworks lo coloca en el menú Comandos.

Nota: si se almacena como un archivo SWF en la carpeta Command Panels del disco duro, los comandos están disponibles como paneles en el menú Ventana. Para más información, consulte [“Acerca de la creación de archivos de comandos con archivos SWF de Flash” en la página 295.](#)

Utilización de Macromedia Extension Manager

Una extensión es un archivo o panel de comandos, una biblioteca, un filtro, un patrón, una textura o una forma automática que se puede añadir a Fireworks para mejorar sus funciones. Fireworks incluye Macromedia Extension Manager que permite importar, instalar y eliminar extensiones fácilmente. Después de la instalación, Fireworks incluye una colección de extensiones predeterminadas en el menú Comandos.

También puede utilizar Extension Manager para agregar sus propias extensiones y enviarlas al sitio Macromedia Exchange para Fireworks. A través del sitio web Exchange puede compartir sus extensiones con otros usuario de Fireworks.

Las extensiones de terceros se encuentran en subcarpetas (según el tipo de extensión) de la carpeta Configuration dentro de la carpeta de la aplicación Fireworks ubicada en el disco duro.

Los comandos que cree y guarde con el panel Historial se guardarán en su carpeta de comandos de usuario. Para más información sobre la ubicación de esta carpeta, consulte [“Acerca de los archivos de configuración de usuario” en la página 305.](#)

Para abrir Extension Manager desde Fireworks, siga uno de estos procedimientos:

- Elija Comandos > Administrar extensiones.
- Elija Ayuda > Administrar extensiones.

Para más información sobre la utilización de Extension Manager, consulte la Ayuda de Extension Manager.

Para acceder a Macromedia Fireworks Exchange:

- Desde Fireworks, Elija Ayuda > Fireworks Exchange.
- Para ello, escriba www.macromedia.com/go/fireworks_exchange_es en la barra de direcciones.

Creación de archivos de comandos mediante el panel Historial

El panel Historial incluye una lista de los pasos realizados durante el uso de Fireworks. Cada paso se almacena en una línea independiente del panel Historial, comenzando por el más reciente. De forma predeterminada, el panel incluye hasta 20 pasos. No obstante, este valor se puede modificar en cualquier momento.

Creación de comandos

Es posible guardar grupos de pasos del panel Historial como un comando que pueda reutilizar. Los comandos guardados pueden ejecutarse en cualquier documento de Fireworks. No son específicos de un documento.

Los comandos se guardan como archivos JSF en la carpeta Commands dentro de la carpeta de configuración de usuario de Fireworks. Para más información sobre la ubicación de esta carpeta, consulte [“Acerca de los archivos de configuración de usuario” en la página 305](#).

Para guardar pasos como un comando:

- 1 Seleccione los pasos que va a guardar como un comando:
 - Haga clic en un paso y, a continuación, mantenga pulsada la tecla Mayús y haga clic en otro para seleccionar un rango de pasos para guardar como un comando.
 - Pulse Control (Windows) o Comando (Macintosh) y haga clic para seleccionar pasos no contiguos.
- 2 Haga clic en el botón Guardar pasos como un comando de la parte inferior del panel Historial.
- 3 Introduzca el nombre del comando y haga clic en Aceptar.
El comando aparece en el menú Comandos.

Para deshacer o volver a reproducir pasos mediante el panel Historial:

- Arrastre el indicador de Deshacer hacia la parte superior del panel hasta llegar al último paso que desee deshacer o volver a reproducir.
- Haga clic en el recorrido del indicador de Deshacer de la parte izquierda del panel Historial.

Nota: los pasos que se han anulado con Deshacer se conservan en el panel Historial y aparecen resaltados en color gris.

Para cambiar el número de pasos registrados en el panel Historial:

- 1 Elija Edición > Preferencias (Windows) o Fireworks > Preferencias (Macintosh).
- 2 Cambie el valor de Pasos de Deshacer por el número de pasos que desee que registre el panel Historial.

Nota: el registro de pasos adicionales requiere más memoria de la computadora.

Para borrar todos los pasos del panel Historial:

- Seleccione Borrar historial en el menú emergente de opciones del panel Historial.
De este modo se libera memoria y espacio en disco.

Nota: al borrar acciones del panel Historial se elimina la capacidad de deshacer ediciones.

Reproducción de comandos

Es posible ejecutar comandos registrados o una selección de acciones del panel Historial en cualquier momento.

Para reproducir un comando guardado:

- 1 Si es preciso, seleccione uno o más objetos.
- 2 Elija el comando en el menú Comandos.

Para volver a reproducir una selección de pasos:

- 1 Seleccione uno o más objetos.
- 2 Elija los pasos en el panel Historial.
- 3 Haga clic en el botón Reproducir de la parte inferior del panel Historial.

Los pasos marcados con una X no pueden repetirse, de modo que no será posible volver a reproducirlos. Las líneas separadoras indican que otro objeto ha pasado a estar seleccionado. Los comandos creados a partir de pasos que traspasan una línea separadora pueden generar resultados imprevisibles.

Para aplicar pasos seleccionados a objetos en un gran número de documentos:

- 1 Seleccione un rango de pasos.
- 2 Haga clic en el botón Copiar pasos al portapapeles que se encuentra en la parte inferior del panel Historial.
- 3 Seleccione uno o varios objetos de cualquier documento de Fireworks.
- 4 Elija Edición > Pegar.

Para repetir el último paso:

- Elija Edición > Repetir archivos de comandos.

Acerca de la creación de archivos de comando con JavaScript

Puede acabar con la tediosa tarea que supone realizar procesos repetitivos si crea su propio código JavaScript en un editor de texto para que se ejecute en Fireworks. Es posible modificar casi cualquier comando o configuración de Fireworks mediante JavaScript.

Macromedia Dreamweaver utiliza también JavaScript. Puede controlar Fireworks desde Dreamweaver mediante archivos de comandos.

Para más información sobre la API de JavaScript, consulte *Extending Fireworks*.

Acerca de la creación de archivos de comandos con archivos SWF de Flash

Con Flash, puede crear películas SWF que contengan código JavaScript. Estas películas pueden utilizarse como comandos de Fireworks a los que se puede acceder desde el menú Comandos de Fireworks.

Incluso puede crear una película SWF y utilizarla como un panel de Fireworks al que podrá acceder desde el menú Ventana. El panel Alinear de Fireworks constituye un ejemplo de una película Flash importada como un panel.

Las películas SWF que se utilizan como comandos se almacenan en la carpeta Commands de su disco duro y las películas SWF utilizadas como paneles se almacenan en la carpeta Command Panels.

Nota: la ubicación exacta de estas carpetas varía de un sistema a otro y depende de si desea permitir el acceso a los comandos o paneles personales a todos los usuarios o bien restringir dicho acceso a un determinado usuario. Las carpetas y paneles de comandos se encuentran en la carpeta Configuration dentro de la carpeta de la aplicación Fireworks y en la carpeta de configuración de usuario de Fireworks. Para más información, consulte [“Utilización de archivos de configuración” en la página 305](#).

Para instrucciones detalladas sobre la creación de comandos o paneles a partir de películas SWF de Flash, consulte *Extending Fireworks*.

Administración de comandos

Puede cambiar el nombre de cualquier comando que aparezca en el menú Comandos o eliminarlo.

Puede cambiar el nombre o eliminar cualquier comando que haya creado usando la opción Administrar comandos guardados en Fireworks. Deberá utilizar Extension Manager para otros comandos y extensiones que se instalaron con Fireworks o que haya descargado e instalado desde el sitio Web de Macromedia Exchange.

Para cambiar el nombre de un comando personal que haya creado:

- 1 Elija Comandos > Administrar comandos guardados.
- 2 Seleccione el comando.
- 3 Haga clic en Cambiar nombre, introduzca otro nombre y haga clic en Aceptar.

Para eliminar un comando personal que haya creado, siga uno de estos procedimientos:

- En Fireworks, elija Comandos > Administrar comandos guardados. Después, seleccione el comando y haga clic en eliminar.
- En el disco duro, borre el archivo de comandos JSF de la carpeta Commands dentro de la carpeta de configuración de usuario de Fireworks. Para más información sobre la ubicación de esta carpeta, consulte [“Acerca de los archivos de configuración de usuario” en la página 305](#).

Para cambiar el nombre o eliminar un comando incluido con Fireworks o que ha descargado de Macromedia Exchange:

- Elija Comandos > Administrar extensiones.
- Elija Ayuda > Administrar extensiones.

Se abre el programa Extension Manager. Para más información sobre la administración de extensiones, consulte la ayuda de Extension Manager.

Edición o personalización de un archivo de comandos

Los archivos de comandos se guardan como JavaScript. Si posee conocimientos de JavaScript, puede abrir y editar comandos en cualquier editor de texto, como Bloc de notas (Windows) o TextEdit (Macintosh).

Para editar un comando con JavaScript:

- 1 Desde el escritorio, abra la carpeta adecuada Commands o Command Panels del disco duro.
Nota: la ubicación exacta de estas carpetas varía de un sistema a otro y depende de si desea permitir el acceso a los comandos o paneles personales a todos los usuarios o bien restringir dicho acceso a un determinado usuario. Las carpetas y paneles de comandos se encuentran en la carpeta Configuration dentro de la carpeta de la aplicación Fireworks y en la carpeta de configuración de usuario de Fireworks. Para más información, consulte ["Utilización de archivos de configuración" en la página 305](#).
- 2 Abra el archivo de comandos que desee en un editor de texto y modifique el código JavaScript.
- 3 Guarde y cierre el archivo de comandos.

Para editar las acciones seleccionadas desde el panel Historial utilizando JavaScript:

- 1 En Fireworks, seleccione un rango de pasos en el panel Historial.
- 2 Haga clic en el botón Copiar pasos al portapapeles que se encuentra en la parte inferior del panel Historial.
- 3 Cree un nuevo documento en una aplicación de edición de texto.
- 4 Pegue los pasos en un nuevo documento de texto.
- 5 Modifique los pasos si lo desea.
- 6 Guarde y cierre el archivo de comandos.
- 7 Copie el archivo de comandos a la carpeta Commands de su disco duro.

Nota: la ubicación exacta de esta carpeta varía de un sistema a otro y depende de si desea que todos los usuarios puedan acceder a los comandos personales o restringir el acceso a un determinado usuario. Las carpetas de comandos se encuentran en la carpeta Configuration dentro de la carpeta de la aplicación Fireworks y en la carpeta de configuración de usuario de Fireworks. Para más información, consulte ["Utilización de archivos de configuración" en la página 305](#).

Los comandos de la carpeta Commands y el panel Historial estarán disponibles en el menú Comandos tan pronto se guarden, por lo que no es necesario reiniciar Fireworks. No obstante, los que se encuentran en la carpeta Command Panels estarán disponibles en el menú Ventana tras reiniciar Fireworks.

CAPÍTULO 14

Preferencias y métodos abreviados de teclado

Mediante la configuración de preferencias de Macromedia Fireworks MX 2004 se controla la presentación general de la interfaz de usuario, así como la edición y la ubicación de las carpetas. Además, Fireworks permite personalizar los métodos abreviados de teclado. Esto significa que puede personalizar los métodos abreviados de teclado para utilizar los mismos que en otras aplicaciones.

Configuración de preferencias

Fireworks incluye ajustes de preferencia que controlan el aspecto general de la interfaz de usuario así como opciones relacionadas con funciones específicas como los colores predeterminados, las opciones de herramientas, las ubicaciones de las carpetas y las conversiones de archivo.

Para establecer preferencias:

- 1 Elija Edición > Preferencias (Windows) o Fireworks > Preferencias (Macintosh).
- 2 Seleccione el grupo de preferencias que desea modificar: General, Edición, Ejecutar y editar, Carpetas o Importar.
- 3 Realice las modificaciones que desee y haga clic en Aceptar.

Preferencias generales

La ficha General de Preferencias contiene las opciones siguientes:

Pasos de Deshacer permite establecer los pasos se pueden deshacer/rehacer con un número entre el 0 y el 1009. Este valor se aplica al comando Edición > Deshacer y al panel Historial. Mientras más alto sea el número de operaciones para deshacer, más memoria necesitará Fireworks. Debe reiniciar Fireworks para activar los cambios de configuración.

Colores predeterminados permite establecer los colores predeterminados para las pinceladas, los rellenos y los resaltes de trazados. Las opciones Trazo y relleno no cambian automáticamente los colores mostrados en los cuadros de color del panel Herramientas; permiten cambiar los colores predeterminados especificados con el botón Establecer colores predeterminados de trazo/relleno del panel Herramientas.

Interpolación permite elegir uno de los cuatro métodos de escala que Fireworks utiliza para interpolar píxeles al ajustar la escala de una imagen:

- La interpolación bicúbica, además de ser el método predeterminado, es el que suele proporcionar resultados más nítidos y de mayor calidad.
- La interpolación bilineal ofrece resultados más nítidos que la interpolación suave, pero menos precisos que la bicúbica.
- La interpolación suave, que era la empleada en Fireworks 1, proporciona un desenfoque suave y detalles menos precisos. Este método resulta útil cuando los demás generan resultados no deseados.
- Con la interpolación de valor vecino más cercano, los bordes aparecen dentados y se ofrece un contraste pronunciado sin desenfoque. El efecto es similar al que se produce al aumentar o reducir una imagen con la herramienta Zoom.

Opciones de ejecución: Mostrar página de inicio Si anula la selección de esta opción, la página de inicio no aparecerá cuando ejecute Fireworks. La página de inicio dispone de un cuadro de verificación similar que también supone una forma sencilla de hacer desaparecer la página de inicio.

Almacenamiento de archivo: Añadir iconos de presentación preliminar (sólo Macintosh) permite visualizar u ocultar las miniaturas de los archivos PNG de Fireworks en el disco duro. Si no selecciona esta opción, aparecerá el icono normal de Fireworks utilizado en los archivos PNG de Fireworks. Esta opción surte efecto después de guardar el archivo.

Preferencias de edición

Las preferencias de edición permiten controlar la forma del puntero y las ayudas visuales para trabajar con objetos de mapa de bits.

Cursores precisos sustituye los cursores por el puntero en forma de cruz.

Eliminar objetos al recortar permite borrar permanentemente píxeles u objetos situados fuera del recuadro delimitador de una selección cuando se elige Edición > Recortar el documento o Modificar > Lienzo > Tamaño del lienzo.

Cursores de tamaño de pincel determina el tamaño y la forma de los cursores de las herramientas Pincel, Borrador, Desenfocar, Perfilar, Oscurecer y Aclarar para aumentar la precisión del dibujo o borrado. En casos de pinceles grandes de muchas puntas, se utiliza el puntero en forma de cruz de forma predeterminada. Cuando esta opción y la opción Cursores precisos están desactivadas, aparecen los punteros de la herramienta.

Mostrar borde rayado coloca el acostumbrado borde rayado alrededor de todo el lienzo cuando trabaja con objetos de mapa de bits (modo Mapa de bits).

Mostrar presentación preliminar de la pluma muestra una presentación preliminar del siguiente segmento de trazado que se obtendrá si hace clic en ese momento con la herramienta Pluma.

Mostrar puntos sólidos muestra los puntos seleccionados como huecos y los no seleccionados como sólidos.

Desactivar "Ocultar bordes" desactiva la opción Ocultar bordes de forma automática cuando cambia la selección.

Distancia de selección permite especificar la distancia mínima que debe existir entre el cursor y un objeto para que este pueda seleccionarse. La distancia de selección puede estar entre 1 y 10 píxeles.

Distancia de ajuste permite especificar la distancia que debe existir entre un objeto que está moviéndose y la línea de la guía o de la cuadrícula más cercana para que se ajuste a ella. La distancia de ajuste sólo funciona si está activa la función Ajustar a cuadrícula o Ajustar a guías. La distancia de ajuste puede estar entre 1 y 10 píxeles.

Preferencias Ejecutar y editar

Si define preferencias Ejecutar y editar, puede controlar el modo en que se ejecutan las aplicaciones externas, como Macromedia Flash, Macromedia Director, Microsoft FrontPage, y cómo editan gráficos en Fireworks.

En la mayoría de los casos, Fireworks intenta localizar el archivo PNG de origen. Si no puede localizar el archivo PNG de origen, Fireworks utiliza las preferencias Ejecutar y editar definidas para determinar cómo debe intentar localizar el archivo PNG de origen.

Nota: Macromedia Flash constituye una excepción. Cuando ejecuta y edita gráficos en Flash, Fireworks siempre utiliza las preferencias definidas en la sección Ejecutar y editar del cuadro de diálogo Preferencias.

Al editar con aplicaciones externas permite determinar si el archivo PNG de origen de Fireworks se abrirá cuando se pretenda utilizar Fireworks para editar imágenes desde dentro de otras aplicaciones.

Al optimizar con aplicaciones externas permite determinar si el archivo PNG de origen de Fireworks se abrirá cuando se pretenda optimizar un gráfico.

Nota: este ajuste no se aplica en Director ya que siempre abre y optimiza automáticamente un gráfico sin solicitar un archivo PNG de origen, incluso si se define esta preferencia con otro valor distinto en Fireworks.

Para más información sobre cómo trabajar con gráficos de Fireworks en Flash, consulte “Cómo trabajar con Macromedia Flash MX 2004” en Cómo trabajar con otras aplicaciones, en la página del Centro de asistencia de Fireworks, en www.macromedia.com/es/support/.

Para más información sobre cómo trabajar con gráficos de Fireworks en Director, consulte “Cómo trabajar con Macromedia Director MX” en Cómo trabajar con otras aplicaciones, en la página del Centro de asistencia de Fireworks, en www.macromedia.com/es/support/.

Para más información sobre cómo trabajar con gráficos de Fireworks en FrontPage, consulte “Cómo trabajar con Macromedia FrontPage” en Cómo trabajar con otras aplicaciones, en la página del Centro de asistencia de Fireworks, en www.macromedia.com/es/support/.

Nota: Macromedia Dreamweaver utiliza los ajustes Ejecutar y editar de forma diferente. Dreamweaver siempre abre el archivo PNG de origen, incluso si se define las preferencias Ejecutar y editar con otros valores distintos en Fireworks. Si no existe ninguna Nota de diseño o si no existe la ruta de acceso al archivo PNG de origen, Dreamweaver siempre solicita que localice el archivo PNG de origen. Para más información sobre cómo trabajar con gráficos y elementos interactivos de Fireworks en Dreamweaver, consulte “Cómo trabajar con Macromedia Dreamweaver MX 2004” en Cómo trabajar con otras aplicaciones, en la página del Centro de asistencia de Fireworks, en www.macromedia.com/es/support/.

Preferencias de carpetas

Las preferencias de la ficha Carpetas proporcionan acceso a los filtros de conexión de Photoshop, a los archivos de texturas y a los archivos de patrones de origen externo.

Materiales adicionales (Filtros de conexión Photoshop, Texturas y Patrones) son carpetas de destino que contienen filtros de conexión, texturas y patrones. Estas carpetas pueden estar incluidas en otra carpeta del disco duro, en un CD-ROM o en otra unidad externa, e incluso en un volumen de red.

Los filtros de conexión de Photoshop aparecen en el menú Filtros y en el menú Añadir efectos del Inspector de propiedades. Las texturas o los patrones almacenados como archivos PNG, JPEG o GIF aparecen como opciones de los menús emergentes Patrón y Textura del Inspector de propiedades.

Para más información sobre texturas y patrones, consulte [“Adición de textura a un relleno” en la página 125](#).

Preferencias de importación de archivos de Photoshop

Las preferencias de la ficha Importar permiten administrar las conversiones de archivo de Photoshop:

- Puede convertir capas a objetos o nuevos fotogramas.
- Puede elegir entre editar el texto importado o mantener su aspecto.
- Puede importar un archivo de Photoshop como un objeto de mapa de bits plano.

Para más información sobre las preferencias de importación, consulte [“Cómo trabajar con Macromedia Dreamweaver MX 2004” en Cómo trabajar con otras aplicaciones en la página del Centro de asistencia de Fireworks en \[www.macromedia.com/es/support/\]\(http://www.macromedia.com/es/support/\)](#).

Restauración de preferencias

Si elimina el archivo de preferencias, se restaurarán las preferencias en sus ajustes originales. La primera vez que se ejecuta Fireworks después de eliminar el archivo de preferencias, se crea un nuevo archivo de preferencias que restaura la configuración original de Fireworks.

Para restaurar las preferencias predeterminadas:

- 1 Salga de Fireworks.
- 2 Localice el archivo de preferencias de Fireworks MX 2004 en su disco duro y bórrelo.
La ubicación exacta de este archivo varía de un sistema a otro. Para más información, consulte [“Ubicación del archivo de preferencias de Fireworks” en la página 306](#).
- 3 Reinicie Fireworks.

Cambio de conjuntos de métodos abreviados de teclado

Fireworks permite utilizar métodos abreviados de teclado para seleccionar comandos de menú, elegir herramientas del panel Herramientas y acelerar diversas tareas que no tienen comandos de menú. Con los métodos abreviados aumenta el rendimiento ya que permiten realizar las acciones sencillas con gran rapidez. Si está acostumbrado a utilizar los métodos abreviados de otra aplicación como FreeHand, Illustrator, Photoshop o productos que utilicen el estándar Macromedia, puede cambiar al conjunto de métodos abreviados que prefiera.

Para cambiar el conjunto de métodos abreviados actual:

- 1 Elija Edición > Métodos abreviados de teclado (Windows) o Fireworks > Métodos abreviados de teclado (Macintosh) para abrir el cuadro de diálogo Métodos abreviados de teclado.
- 2 Seleccione el conjunto de métodos abreviados que prefiera en el menú emergente Conjunto actual y haga clic en Aceptar.

Creación de métodos abreviados personalizados y secundarios

Puede crear sus propios métodos abreviados y métodos abreviados secundarios si necesita varias formas de realizar una acción. Los conjuntos de métodos abreviados personales siempre se crean a partir de alguno de los conjuntos ya instalados.

Nota: en Fireworks, los métodos abreviados de herramientas no pueden incluir teclas modificadoras: Control, Mayús y Alt en Windows, o Comando, Mayús, Opción y Control en Macintosh. Los métodos abreviados de herramientas suelen consistir en una tecla de letra o de número.

Para crear un método abreviado personalizado o secundario para un comando de menú, una herramienta u otra acción:

- 1 Elija Edición > Métodos abreviados de teclado para abrir el cuadro de diálogo Métodos abreviados de teclado.
- 2 Haga clic en el botón Duplicar conjunto.
- 3 En el cuadro de diálogo Duplicar conjunto, introduzca un nombre para el conjunto personalizado y haga clic en Aceptar.
El nombre del nuevo conjunto personal aparece en el campo Conjunto actual.
- 4 Elija la categoría de método abreviado apropiada en la lista de Comandos:
 - **Comandos de menú** crea un método abreviado personalizado para los comandos accesibles desde la barra de menús.
 - **Herramientas** crea un método abreviado personalizado para las herramientas del panel Herramientas.
 - **Varios** crea un método abreviado personalizado para una serie de acciones predefinidas. Una vez seleccionados, todos los métodos abreviados posibles de la categoría concreta aparecen en la lista desplazable Comandos.
- 5 Elija en la lista Comandos el comando cuyo método abreviado desee modificar.
Si ya existe un método abreviado, aparecerá en la lista Métodos abreviados.
- 6 Haga clic en el cuadro de texto Pulsar la tecla y pulse las teclas que desee para el nuevo método abreviado.
Si la combinación de teclas que elija ya se utiliza en otro método abreviado, aparecerá un mensaje de advertencia debajo del cuadro de texto Pulsar la tecla.

7 Siga uno de estos procedimientos:

- Haga clic en el botón Añadir un nuevo método abreviado (+) para añadir un método abreviado secundario en la lista.
- Haga clic para Cambiar el método abreviado seleccionado.

Eliminación de métodos abreviados personales y sus conjuntos

Es posible borrar cualquier método abreviado personal así como cualquier conjunto de métodos abreviados personales.

Para borrar un conjunto de métodos abreviados personales:

- 1 Elija Edición > Métodos abreviados de teclado para abrir el cuadro de diálogo Métodos abreviados de teclado.
- 2 Haga clic en el botón Suprimir conjunto (icono de cubo de basura).
- 3 Elija el conjunto que desee eliminar en la lista que muestra el cuadro de diálogo Suprimir conjunto.
- 4 Haga clic en el botón Suprimir.

Para borrar un método abreviado personal:

- 1 Elija el comando en la lista Comandos.
- 2 Elija el método abreviado personal en la lista de métodos abreviados.
- 3 Haga clic en el botón Suprimir un método abreviado seleccionado (-).

Creación de una hoja de referencia para el conjunto de métodos abreviados actual

Una hoja de referencia consiste en el registro del conjunto de métodos abreviados actual almacenado en formato de tabla HTML. La hoja de referencia puede imprimirse, o verse en un navegador Web.

Nota: las hojas de referencia exportadas desde Fireworks utilizan la codificación UTF-8.

Para crear una hoja de referencia:

- 1 Elija Edición > Métodos abreviados de teclado para abrir el cuadro de diálogo Métodos abreviados de teclado.
- 2 Haga clic en el botón Exportar conjunto como HTML, situado junto al cuadro de texto Conjunto actual.
Aparece el cuadro de diálogo Guardar como (Windows) o Guardar (Macintosh).
- 3 Introduzca el nombre de la hoja de referencia y seleccione la ubicación adecuada del archivo.
- 4 Haga clic en Guardar.

Utilización de archivos de configuración

Para permitir utilizar sistemas multiusuario, Fireworks admite los archivos de configuración de usuario. Esto permite personalizar las funciones de Fireworks como estilos, métodos abreviados de teclado, comandos, etc., sin afectar a la configuración de Fireworks para otros usuarios.

Fireworks crea un conjunto diferente de archivos de configuración para cada usuario. Además Fireworks también instala archivos de configuración maestros en la carpeta de la aplicación Fireworks. Los archivos de configuración maestros contienen los ajustes predeterminados para Fireworks que afectan a todos los usuarios. Algunos archivos de configuración, como los filtros de conexión de Fireworks, se encuentran sólo en la carpeta de la aplicación Fireworks. En algunos entornos, sólo los administradores de sistema tiene acceso a los archivos de configuración maestros de la carpeta de aplicación Fireworks.

Nota: los sistemas Windows ocultan a menudo de forma predeterminada algunos archivos y carpetas. Asegúrese de establecer las opciones de visualización de carpetas para ver todos los archivos y carpetas. En algunos sistemas, es posible que también deba hacer clic en Mostrar archivos para ver el contenido de una carpeta. Para obtener más información sobre la visualización de archivos y carpetas, consulte la ayuda de Windows.

Acerca de los archivos de configuración de usuario

Los archivos de configuración de usuario de Fireworks se almacenan en la carpeta Macromedia/Fireworks MX 2004 de la carpeta de usuario Datos de programa (Windows) o Soporte de aplicación (Macintosh). La ubicación de esta carpeta varía en función del sistema operativo que utilice y de si utiliza un sistema multiusuario o monousuario. Para más información sobre la ubicación de esta carpeta, consulte la documentación del sistema operativo.

Nota: es posible que los nombres de algunas carpetas de sistema varíen en sistemas personalizados o en otros idiomas.

Acerca de los archivos de configuración maestros que afectan a todos los usuarios

Los archivos de configuración maestros que afectan a todos los usuarios se encuentran en la carpeta de la aplicación Fireworks, que es la carpeta designada para instalar Fireworks.

Nota: muchos archivos de configuración se encuentran dentro de subcarpetas de la carpeta de la aplicación Fireworks. Su ubicación varía en función del sistema operativo. Además, los usuarios de Macintosh deben conocer el concepto de paquete de Apple. Para más información, consulte ["Visualización del contenido del paquete \(sólo Macintosh\)" en la página 306](#).

Tanto en los sistemas multiusuarios como en los monousuarios, Fireworks cambia los archivos de configuración de usuario y no los archivos maestros de la carpeta de aplicación de Fireworks al guardar la mayoría de los ajustes. Esto se debe a que muchos usuarios no tienen acceso a todos los archivos si se encuentran en sistemas multiusuarios.

Los usuarios con acceso de administrador pueden personalizar las funciones para todos los usuarios al modificar los archivos de configuración maestros en la carpeta de la aplicación Fireworks.

Para guardar un ajuste de configuración maestro para todos los usuarios:

- Guarde o arrastre una copia del archivo en la ubicación correcta dentro de la carpeta de aplicación de Fireworks.

Ubicación del archivo de preferencias de Fireworks

Las preferencias de Fireworks se almacenan en un archivo denominado Fireworks MX 2004 Preferences.txt (Windows) o Fireworks MX 2004 Preferences (Macintosh). La ubicación de esta carpeta varía en función del sistema operativo.

- En Windows, las preferencias se encuentran en la carpeta de configuración de usuario de Fireworks. Para más información sobre la ubicación de esta carpeta, consulte [“Acerca de los archivos de configuración de usuario” en la página 305](#).
- en Macintosh, las preferencias se encuentran en la carpeta Biblioteca/Preferencias de la carpeta de usuario. Para obtener información sobre la ubicación de la carpeta de usuario de Macintosh, consulte la ayuda de Apple.

Nota: en Macintosh, la mayoría de los archivos de configuración de usuario de Fireworks se almacenan en una carpeta diferente, la carpeta Soporte de aplicación del usuario. El archivo de preferencias de Fireworks MX 2004 es una excepción.

Información sobre la instalación de Fireworks

Cuando desinstala o reinstala Fireworks, sus archivos de configuración de usuario no se modifican en la mayoría de los sistemas. Si desea volver a instalar Fireworks con los ajustes predeterminados, debe eliminar manualmente sus archivos de configuración de usuario antes de reinstalar la aplicación.

Nota: los archivos de configuración de usuario se encuentran en la carpeta de usuario Datos de programa (Windows) o Soporte de aplicación (Macintosh). Para más información sobre la ubicación de esta carpeta, consulte [“Acerca de los archivos de configuración de usuario” en la página 305](#).

En sistemas Windows XP, Windows 2000 y Windows NT 4, el programa de desinstalación le preguntará si desea eliminar los archivos de preferencias y de configuración de usuario. Al hacer esto se eliminarán estos archivos de todos los usuarios del sistema.

Visualización del contenido del paquete (sólo Macintosh)

En Macintosh, Fireworks se instala en un formato denominado paquete de programa de aplicación. Se trata de una función de Apple que permite instalar las aplicaciones en un único paquete.

En el paquete de aplicación se almacena el archivo de aplicación de Fireworks, con todos los archivos predeterminados de configuración que se incluyen en Fireworks. De forma predeterminada, el contenido un paquete está oculto.

Después de abrir un paquete, verá que existen varios archivos y carpetas.

Para mostrar u ocultar el contenido del paquete de programa de aplicación de Fireworks:

- 1 Abra la ubicación de su disco duro en la que se encuentra instalado Fireworks.
- 2 Haga clic con la tecla Control pulsada en el icono Fireworks MX 2004 y elija Mostrar contenido del paquete en el menú de contexto.

Se abre una nueva ventana que muestra el contenido del paquete.

ÍNDICE ALFABÉTICO

A

abrir

animaciones como varios archivos 240

GIF animados 239

acciones del ratón 192

aclarar

áreas de mapas de bits 38

imágenes 40

Aclarar, herramienta 38

actualizar divisiones 266

Actualizar HTML, comando 274

Administración de archivos, botón 279

Administración de archivos, menú 279

Adobe GoLive 278

agrupar objetos 28

ajustar

matiz o saturación 50

rango tonal con cuentagotas 48

ajuste entre caracteres 91

ajustes de optimización

cambio en un proceso por lotes 288

comparar dos o cuatro ajustes 250

eliminar ajustes preestablecidos 264

guardar 248, 263

JPEG 259

preestablecido 195, 247

reutilización 248, 263

utilización compartido con otro usuario 263

Alfa, convertir imágenes 55

alinear objetos 30

Allanar selección, comando 35

añadir

estilos 167

fotogramas 233

Añadir iconos de presentación preliminar, preferencia

300

Añadir ruido, filtro 57

añadir sombras 131

animación 227

abrir 239

activar y desactivar fotogramas 233

administrar fotogramas 232

añadir fotogramas 233

bucle 238

compartir capas en fotogramas 234

configurar demora de fotogramas 232

crear desde varios archivos 240

desactivar uso compartido de capas 235

editar varios fotogramas 236

eliminar 230

eliminar fotogramas 234

escala 230

exportar 239

fotogramas 229

fotogramas, asignar nombre 233

mover 230

mover objetos a otro fotograma 234

opacidad 230

optimizar 239

ordenar fotogramas 234

papel cebolla 236

personalizar vista de fotogramas 236

presentación preliminar 237

propiedades 229

reproducir 237

rotar 230

transparencia 238

ver fotograma siguiente 236

ver fotogramas actuales y adyacentes 236

ver todos los fotogramas 236

ver varios fotogramas 236

anular selección de todos los objetos 14

Anular selección, comando 17

apilar objetos 30

- archivos ACT, muestras 107
- archivos bloqueados 279
- archivos de comandos 292
 - arrastrar y colocar 292
 - ejecutar 292
- archivos de comandos, editar 297
- archivos de configuración 305
 - maestros 305
 - para todos los usuarios 305
 - personalización para todos los usuarios 305
 - ubicación 305
- archivos de configuración de usuario 305
- archivos externos, conversión en intercambio de imagen 193
- archivos GIF
 - muestras 107
- archivos válidos, definición 286
- archivos, desbloquear 279
- áreas transparentes 257
- Asistente Optimizar tamaño 245

B

- barra de colores 106, 109
 - alternar entre los modelos de color 111
 - elegir un color 110
- barras de navegación (bar nav)
 - crear 214
 - estado Abajo 191
 - estado Sobre 191
 - Restaurar, comportamiento 191
- biblioteca de símbolos 169
- Biblioteca, panel 169
 - insertar símbolos de botón 209
- bloquear capas 140
- bloques de texto
 - anchura fija 87
 - cambiar tamaño 87
 - mover 87
 - tamaño automático 87
- BMP, formato de archivo 251
- borde de celda, propiedades 222
- Borde, comando 21
- bordes
 - mostrar y ocultar 14
- Borrador, herramienta 37
- borrar
 - capas 139
 - efectos automáticos 133
 - estilos 167
 - fotogramas 234

- máscaras 160
- muestras 108
- objetos seleccionados 24
- puntos 75
- puntos de las curvas 48
- borrar mapas de bits 37
- botón, estados
 - Abajo 206, 207
 - Arriba 206
 - Sobre 206, 207
 - Sobre y Abajo 206, 208
- botones
 - área activa 212
 - barras de navegación 214
 - botones, editor 205
 - crear 205
 - definir 206
 - definir un destino 213
 - descripción 205
 - efectos automáticos 208
- botones, editor 206
 - crear símbolos 169
 - editar símbolos 171
- brillo 49
- Brillo/Contraste, filtro 49
- buscar 282
 - Véase también* Buscar y reemplazar
- Buscar bordes, filtro 54
- buscar y reemplazar 282
 - archivos procesados por lotes 289
 - colores 284
 - colores no seguros para la Web 285
 - fuentes 284
 - selección del origen para la búsqueda 282
 - texto 284
 - URL 285
 - usos 282
 - varios archivos 283
- Buscar y reemplazar, panel 282, 284

C

- Calidad selectiva, botón 261
- Cambiar el tamaño, comando 83
- cambiar nombre de símbolos 170
- canal Alfa de un objeto, seleccionar 19
- Capa de Web 142
- capas 137
 - activar 138
 - añadir y eliminar 138
 - asignar nombre 140

- bloquear 140
- compartir 142
- compartir en fotogramas para animación 234
- desactivar uso compartido en fotogramas 235
- duplicar 139
- exportar 268
- mover 140
- organizar 140
- visualización 139
- capas CSS, exportar 275
- Capas, panel
 - asignación de nombres a divisiones 195
 - visualizar divisiones 183
- carpeta de usuario 305
- clonar
 - áreas de mapas de bits 38
 - imágenes 38
 - objetos 24
- CMY, modelo de color 110
- codificación UTF-8 276, 304
- código HTML, pegar 273
- color
 - ajustar 43
 - aplicar desde panel Muestras 107
 - borrar en panel Muestras 108
 - buscar y reemplazar 284
 - búsqueda y reemplazo de colores que no sean seguros para la Web 285
 - cambiar 36
 - cambiar trazo 114
 - configurar preferencias 299
 - crear con el selector de colores del sistema 111
 - crear con Mezclador de colores 110
 - degradado, rellenos 120
 - elección de la profundidad de color 253
 - elegir con la herramienta Cuentagotas 113
 - elegir en barra de colores 110
 - elegir grupos de muestras 107
 - eliminar los colores no utilizados 253
 - guardar muestras personales 109
 - invertir valores 51
 - modelos de color 110
 - muestrear 36, 113
 - reemplazar muestra 108
 - rellenos 49
 - restablecer predeterminado 106
 - tramado con colores seguros para la Web 112
 - ventana emergente 113
 - visualizar valores de color 111
- Color de relleno, cuadro 36
- Color de trazo, cuadro 114
- color, corrección
 - brillo y contraste 49
 - con cuentagotas 48
 - Curvas 46
 - Niveles 44
- colorear imágenes 50
- colores de 24 bits 253
- colores de 32 bits 253
- Colores de Sistema Windows como un grupo de muestras 107
- colores seguros para la Web 256
- comandos
 - cambiar nombre comando personal 296
 - cambiar nombre o eliminar comandos de Fireworks 296
 - crear 294
 - editar 297
 - eliminar comando personal 296
 - proceso por lotes 290
- Comandos, menú 295
 - administrar comandos guardados 296
- combinar trazados 76, 80
- comportamientos
 - Bar Nav Abajo 191
 - Bar Nav Sobre 191
 - Comportamientos, panel 191
 - Definir Imagen de barra de navegación 191
 - Definir texto de barra de estado 191
 - Establecer menú emergente 191
 - Intercambiar imagen 191
 - Macromedia Dreamweaver 4 186
 - Restaurar Bar Nav 191
 - Rollover simple 191
- comportamientos arrastrar y colocar
 - borrar 189, 190
 - definir 187
 - línea azul 187
 - para una división 188
- Comportamientos, panel 191
- composición 161
- compresión
 - ajustar 257
 - elegir un tipo de archivo 250
 - optimización 246
 - selectiva 261
 - suavizado de bordes 261
- Compresión JPEG progresivo 260
 - Activar Calidad selectiva 261
 - color de solapamiento 261

- preservar calidad de botón 261
 - preservar calidad de texto 261
 - configuración de Fireworks 299
 - contenido del paquete, ver 306
 - contornos 114
 - Véase también* Trazos
 - contraer trazados 83
 - Contraer, comando 21
 - contraste 49
 - copia de seguridad, durante Buscar y reemplazar 283
 - copia y pegado
 - El código HTML de Fireworks 272, 273
 - instancias de símbolos 173
 - copiar
 - atributos de objetos 168
 - fotogramas 233
 - HTML 272
 - mapas de bits 23
 - objetos 23
 - píxeles 14
 - todos los objetos seleccionados de una capa 140
 - correo electrónico 279
 - cortar trazados 80
 - crear archivos de comandos 295
 - archivos SWF de Flash 295
 - editar archivos de comandos 297
 - Cuchilla, herramienta 80
 - Cuentagotas, herramienta 36, 108
 - cuentagotas, puntero 110, 113, 118
 - cursor 89
 - Cursores de tamaño de pincel, preferencia 300
 - Cursores precisos, preferencia 300
- D**
- degradado, rellenos
 - ajustar 122
 - ajustar transición color 121
 - añadir nuevo color 121
 - aplicar 120
 - cambiar colores 121
 - editar 120
 - Editar degradado, cuadro de diálogo 121
 - eliminar colores 121
 - guardar personal 123
 - mover 122
 - rotar 122
 - transformar 122
 - degradados, relleno
 - editar 120
 - demora de fotogramas
 - animación 232
 - denominación automática de divisiones 195, 196
 - cambio de la denominación automática
 - predeterminada 197
 - Desactivar Ocultar bordes, preferencia 300
 - desagrupar objetos 28
 - desenfocar 52
 - áreas de mapas de bits 38
 - imágenes 39
 - Desenfocar más, filtro 52
 - Desenfocar, filtro 52
 - Desenfocar, herramienta 38
 - Desenfocar de movimiento, filtro 53
 - Desenfocar de zoom, filtro 54
 - Desenfocar gaussiano, filtro 53
 - Desenfocar radial, filtro 53
 - deshacer
 - establecer número de pasos de deshacer 299
 - utilizar el panel Historial 294
 - desinstalar Fireworks 306
 - Desperfilar máscara, filtro 56
 - dibujar 63
 - cambiar segmentos adyacentes 75
 - convertir rectos en curvos 73
 - curvar segmentos adyacentes 75
 - distorsionar objetos 27
 - dividir trazados 80
 - donuts 62
 - elipses 60
 - espirales 63
 - estrellas 61
 - flechas 62
 - formas de L 63
 - gráficos de sectores 63
 - líneas 60
 - líneas de conexión 62
 - polígonos 61, 63
 - rectángulos 60
 - rectángulos biselados 62
 - rectángulos con chaflán 62
 - rectángulos redondeados 61, 63
 - seleccionar un punto 74
 - difuminar
 - imágenes 40
 - Difuminar, herramienta 38
 - Distancia de ajuste, preferencia 301
 - Distancia de selección, preferencia 301
 - distorsionar objetos 27
 - Distorsionar, herramienta 27
 - divisiones

- actualizar 266
- cambiar color 184
- cambiar tamaño 185
- crear 180
- definir 179
- denominación automática 195, 196
- exportar 265, 266
- mostrar u ocultar solapamiento de divisiones 250
- para interactividad 180
- polígono 182
- superponer 185
- texto 181
- utilización de espaciador 198
- utilización de tablas anidadas 198
- documentos
 - modo predeterminado 59
- Donut, herramienta 62
- duplicar
 - mediante arrastre 24
 - objetos seleccionados 23
- E**
- editar
 - acciones del panel Historial 297
 - comportamientos 192
 - degradado, rellenos 120
 - efectos automáticos 133
 - estilos 167
 - menús emergentes 224
 - objetos de mapa de bits 35
 - objetos seleccionados 23
 - píxeles 14
 - rellenos sólidos 118
 - símbolos de animación 229
 - sólo una capa 141
 - trazados 76
- Editar degradado, cuadro de diálogo 121
- Editar trazo, cuadro de diálogo 115
- efectos
 - aplicar a objetos 129
 - buscar y reemplazar 284
 - configuración de valores predeterminados 135
 - editar 133
 - efectos automáticos 127
 - eliminar 133
 - filtros de conexión 132
 - Iluminado 131
- efectos automáticos
 - activar o desactivar 129
 - aplicar 134
 - botones 208
 - cambiar nombre 134
 - Color de relleno 163
 - crear 134
 - editar 133
 - eliminar 133
 - filtros de conexión de Photoshop 132
- Efectos, menú emergente 128
- Eliminación de ojos rojos, herramienta 38, 41
- eliminar
 - efectos 133
 - partes de trazado 81
- Eliminar objetos al recortar, preferencia 300
- elipse 60
- Entre instancias, comando 236
- Enviar al fondo, comando 30
- enviar documentos por correo electrónico en archivos
 - adjuntos 279
- Enviar hacia atrás, comando 30
- escala
 - gráficos 289
 - objetos 26
 - opciones de interpolación 300
- Escala de grises, modelo de color 110
- Escala, herramienta 26
- espaciado de párrafos 94
- espaciadores 198
- espacio entre caracteres. *Véase* Ajuste entre caracteres
- espacio entre letras. *Véase* Ajuste entre caracteres
- espacio entre líneas
 - Véase también* Interlineado
- Espiral, herramienta 63
- Establecer imagen de barra de navegación,
 - comportamiento 191
- Establecer menú emergente, comportamiento 191
- Establecer texto de barra de estado, comportamiento
 - 191
- estado Abajo, botón 206
- estado Arriba, botón 206
- estado Sobre y Abajo, botón 206
- estado Sobre, botón 206
- estilo libre, trazados 68
- estilos
 - ampliar iconos de vista previa 168
 - añadir 167
 - aplicar 166
 - basados en existentes 167
 - borrar 167
 - definir 165
 - editar 167

- exportar 168
- importar 168
- nuevo 167
- restablecer predeterminados 168
- estilos de texto
 - cursiva 89
 - efectos 96
 - negrita 89
 - rellenos 96
 - subrayado 89
 - trazos 96
- Estilos, panel 166
- Estrella, herramienta 63
- estrellas 61, 63
- Expandir trazo, comando 83
- expandir trazos 83
- Expandir, comando 21
- Exportación rápida, botón 278
- Exportación rápida, menú emergente 279
- exportar 264
 - a archivos WBMP 251
 - animación 238, 267
 - área 268
 - capas como varios archivos 268
 - capas CSS 275
 - divisiones 193, 266
 - estilos 168
 - fotogramas como varios archivos 268
 - GIF animados 239
 - HTML 269
 - imágenes 264
 - proceso por lotes, configuración 288
 - resultados 270
 - símbolos 173
 - ubicación predeterminada 264
 - UTF-8 276
 - XHTML 275
 - zonas interactivas 201
- Exportar área, herramienta 268
- Extension Manager 293

F

filtros

- Añadir ruido 57
- Brillo/Contraste 49
- Buscar bordes 54
- Desenfocar 52
- Desenfocar más 52
- Desenfoque de movimiento 53
- Desenfoque de zoom 54

- Desenfoque gaussiano 53
- Desenfoque radial 53
- Desperfilar máscara 56
- filtros de conexión de Photoshop 132
- Invertir 51
- Matiz/Saturación 50
- Perfilar 55
- Perfilar más 55
- Flecha curvada, herramienta 62
- Flecha, herramienta 62
- Forma de L, herramienta 63
- Formas automáticas 62, 63, 67, 68
- formatos de archivo
 - BMP 251
 - GIF 250
 - JPEG 251
 - PNG 251
 - TIFF 251
- fotogramas
 - activar o desactivar 233
 - administrar 232
 - añadir 233
 - animación, nombres 233
 - borrar 234
 - cambiar orden 234
 - compartir capas para animación 234
 - configurar demora 232
 - desactivar papel cebolla 236
 - desactivar uso compartido de capas 235
 - editar varios fotogramas 236
 - exportar 268
 - insertar 233
 - mover objetos a otro fotograma 234
 - papel cebolla 236
 - personalizar vista 236
 - ver actuales y adyacentes 236
 - ver siguiente 236
 - ver todos 236
- Fotogramas, panel 232
- FrontPage 278
- fuentes
 - administrar fuentes no disponibles 101
 - buscar y reemplazar 284
 - estilos 89
 - tamaños de tipo 89
- Fundido, comando 37
- fundir 37
 - crear bordes fundidos 123
 - selecciones de píxeles 20

G

- GIF, formato de archivo
 - elección de una paleta de color 252
 - elegir 250
- GoLive 278
- gráfico de sectores 63
- gráficos entrelazados 259
- grupos de muestras, personalizadas 107
- guardar 264
 - animación 267
 - imágenes 264
- guías de división
 - cambiar color 184
 - eliminar 185
 - visualización 183

H

- halos, eliminar 262
- herramientas
 - Aclarar 38
 - Borrador 37
 - cambiar color de trazo 114
 - Colores del panel Herramientas 105
 - Cuentagotas 36
 - Desenfocar 38
 - Difuminar 38
 - Distorsionar 27
 - Eliminación de ojos rojos 38, 41
 - Escala 26
 - Lápiz 35
 - Lazo 14
 - Lazo polígono 14
 - Oscurecer 38
 - Perfilar 38
 - Pincel 35
 - Puntero 12, 14
 - Recuadro 14
 - Recuadro oval 14
 - Reemplazar color 38, 42
 - Sello 38
 - Sesgar 27
 - Subselección 76, 154
 - Texto 85
 - Transformar 25
 - Varita mágica 14
- herramientas de transformación
 - Distorsionar 27
 - Escala 26
 - Sesgar 27

- Hexadecimal, modelo de color 110
- Histograma 45
- Historial, panel
 - borrar todos los pasos 294
 - cambiar el número de pasos 294
 - editar acciones 297
 - reproducir pasos 295
- HSB, modelo de color 110
- HTML 269
 - copiar y pegar desde Fireworks en Dreamweaver 272, 273
 - exportar 269, 271
 - Opciones 276
 - reemplazar la versión antigua 274

I

- iluminado 131
- ilusión de perspectiva 27
- imágenes
 - exportar 264
 - guardar 264
 - pintar 35
 - seleccionar 14
 - seleccionar píxeles 14
- imágenes como rellenos. *Véase* Pegar dentro, comando
- imágenes entramadas 33
- imágenes reducidas. *Véase* Miniaturas
- importar
 - estilos 168
 - Preferencias de importación de archivos de Photoshop 302
 - símbolos 173
- importar texto 100
 - archivos de Photoshop 101
 - Archivos RTF 101
 - Texto ASCII 101
- Inspector de propiedades 13
 - enmascarar 158
 - información de selección 13
 - trabajar con texto 85
- instalación de filtros de conexión de Photoshop 132
- instancias
 - colocar en documentos 170
 - definir 169
 - editar 171
 - interpolar 236
- Intercambiar imagen, comportamiento 191
- intercambiar imagen, imágenes externas 193
- interlineado 92
- interpolación (escala) 300

interpolación bicúbica, método de escala 300
interpolación bilineal, método de escala 300
interpolación de valor vecino más cercano, método de
escala 300
interpolación suave, método de escala 300
interpolación
características 236
definir 236
objetos 237
Intersección, comando 81
Invertir, filtro 51

J

JPEG progresivos 262
JPEG, archivos
ajustes de optimización 259
Compresión JPEG progresivo 260
edición de áreas seleccionadas 261
elegir el formato JPEG 251
Perfilar bordes JPEG, comando 261
progresivo 262

L

Lápiz, herramienta 35
límites 114
línea de base, desplazamiento 96
Línea de conexión, herramienta 62
líneas 60
Véase también Trazos
Lote, cuadro de diálogo 286

M

Macromedia Dreamweaver
Dreamweaver 4, comportamientos 186
macros 295
manchar
áreas de mapas de bits 38
mapa de bits, modo
cambiar 33
Mostrar borde rayado, preferencia 300
mapas de bits
ajustar matiz y saturación 50
ajuste de brillo y contraste 49
ajuste de color y tono 43
borrar 37
desenfocar y perfilar 52
retocar 38
mapas de imagen
crear 199

exportar 201
máscara de mapa de bits 143, 144
crear 149
usar un objeto existente 147, 149
máscara vectorial 143
convertir a máscara de mapa de bits 159
crear 145
usar un objeto existente 147, 149
máscaras 142
activar 160
adición de objetos a una selección enmascarada 160
agrupar objetos para formar una máscara 152
borrar 160
crear máscara vacía 150
desactivar 160
mapa de bits 144
modificar 157
mover con objetos enmascarados 155
reemplazar 160
texto como máscara 148
usar un objeto existente 147, 149
vectoriales 143
matiz, ajustar 43, 50
Matiz/Saturación, filtro 50
medios tonos 45
menús emergentes 215
definir posición 223
descripción 215
diseño del aspecto 219
editar 224
exportar 225
introducción de texto de menú 216, 217
propiedades avanzadas 221
métodos abreviados de teclado 303
cambiar conjunto actual 303
conjunto secundario 303
eliminar métodos abreviados personales 304
hoja de referencia para conjunto actual 304
hojas de referencia con codificación UTF-8 304
métodos abreviados personales 303
métodos abreviados personales. *Véase* Métodos
abreviados de teclado
métodos abreviados, conjuntos
Véase también Métodos abreviados de teclado
Mezclador de colores 109
crear colores 110
intercambiar trazos y colores de relleno 106
mezclar colores 109
mostrar 110
restablecer colores predeterminados 106

- mezclar
 - aplicar 163
 - colores de objetos superpuestos 161
 - establecer modo de mezcla 163
 - objetos 236
- miniaturas
 - en el panel Capas 138
 - seleccionar máscaras 154
- modelos de color
 - CMA 110
 - Escala de grises 110
 - Hexadecimal 110
 - MSB 110
 - RVA 110
- modos
 - vectoriales 59
- Modos de mezcla
 - Aclarar 161
 - Color 161
 - Diferencia 161
 - Matiz 161
 - Multiplicar 161
 - Oscurecer 161
 - Pantalla 161
 - Saturación 161
- modos de mezcla 161
 - Invertir 161
 - Luminosidad 161
 - Suprimir 162
 - Tinta 161
- mostrar
 - bordes 14
- Mostrar borde rayado, preferencia 300
- Mostrar iconos de ficha, preferencia 300
- Mostrar presentación preliminar de la pluma, preferencia 300
- Mostrar puntos sólidos, preferencia 300
- Mostrar selección, comando 150
- Mostrar todo, comando 150
- Mostrar/Ocultar zonas interactivas y divisiones 183
- muestras, elegir personalizadas 107
- Muestras, panel 107
 - añadir muestras 107
 - borrar color 108
 - guardar personal 109
 - reemplazar color 108
 - Sistema Windows, colores 107

N

- negrita 89

- niveles automáticos para el ajuste del rango tonal 44
- niveles para el ajuste del rango tonal 44
- nombres de archivos, cambio en un proceso por lotes 290

O

- objetos
 - agrupar 28
 - apilar 30
 - convertir en animación 229
 - crear mapas de bits 34
 - desagrupar 28
 - desplazar objetos seleccionados 23
 - distorsionar 27
 - eliminar un efecto 133
 - fusionar 141
 - ladear 27
 - seleccionar 12
 - seleccionar canal alfa 19
 - sesgar 27
- objetos vectoriales, remodelar 77
- ocultar
 - bordes 14
 - capas 141
 - objetos de una capa 141
- Ocultar selección, comando 150
- Ocultar todo, comando 150
- opacidad
 - ajustar 163
 - Véase también* Transparencia
- optimizar
 - animación 239
 - Asistente de exportación, utilización 243
 - conceptos básicos 242
- organizar fotogramas 234
- ortografía 102
- Ortografía, comando 102
- oscurecer
 - áreas de mapas de bits 38
 - imágenes 40
- Oscurecer, herramienta 38

P

- paletas de colores
 - Adaptable 252
 - Adaptable WebSnap 252
 - añadir a las muestras actuales 107
 - Blanco y negro 252
 - bloquear colores 255

- configuración del número de colores 253
- editar 256
- Escala de grises 252
- Exacta 252
- guardar 257
- importar 252
- optimizar 256
- Personalizar 252
- Sistema (Macintosh) 252
- Sistema (Windows) 252
- Uniforme 252
- visualización 254
- Web 216 252
- paneles
 - Biblioteca 169
 - Buscar y reemplazar 282, 284
 - Comportamientos 191
 - Estilos 166
 - fotogramas 232
 - Muestras 107
 - URL 174
- papel cebolla
 - botones, editor 205
 - definir 236
 - desactivar 236
 - editar varios fotogramas 236
 - personalizar vista 236
 - ver fotograma siguiente 236
 - ver fotogramas actuales y adyacentes 236
 - ver todos los fotogramas 236
- paquete de programa de aplicación 306
- patrón, rellenos
 - ajustar 122
 - aplicar 119
 - mover 122
 - rotar 122
 - transformar 122
- Pegar dentro, comando 147
- perfilear 55
 - áreas de mapas de bits 38
 - imágenes 39
- Perfilear más, filtro 55
- Perfilear, filtro 55
- Perfilear, herramienta 38
- Perforación, comando 81
- Photoshop
 - aplicar filtros de conexión 132
 - capa, máscaras 152
 - capas agrupadas 142
 - filtros de conexión 302
 - instalar filtros de conexión 132
 - patrones 302
 - preferencias de importación 302
 - texturas 302
- PICT, formato de archivo 251
- Pincel, herramienta 35, 68
- pinceles
 - guardar configuración 117
 - modificar la punta 116
 - opciones del trazo 116
- píxeles
 - ajustar rango tonal con cuentagotas 48
 - clonar 38
 - contraer borde selección 21
 - copiar 14
 - cortar 14
 - expandir borde selección 21
 - fundir 37
 - mover 14
 - pintar 35
 - rango tonal 45
 - seleccionar 14
 - seleccionar área alrededor de un recuadro 21
 - seleccionar área de estilo libre 15
 - seleccionar área poligonal 16
 - seleccionar colores similares 16
 - suavizar un borde de recuadro 21
- Pluma, herramienta 69
 - añadir puntos 75
 - reanudar trazado 76
 - segmentos curvos 71
 - segmentos rectos 70
 - suprimir puntos 75
- PNG, formato de archivo
 - elección de una paleta de color 252
 - elegir 251
- Polígono inteligente, herramienta 63
- polígonos 61, 63
- Poner en primer plano, comando 30
- preferencias 299
 - colores predeterminados 299
 - configurar 299
 - opciones de carpeta 302
 - opciones de edición 300
 - opciones de importación 302
 - opciones de interpolación 300
 - Pasos de Deshacer 299
 - predeterminado 302
 - restauración de valores predeterminados 302
 - ubicación de archivo 306

- preferencias predeterminadas 302
 - presentación preliminar
 - ajustes de optimización 248, 250
 - con Presentación preliminar de la exportación 243
 - documentos en un navegador 278
 - píxeles de un color determinado 255
 - trazos 115
 - Presentación preliminar de la exportación 243
 - ajustes de optimización, comparar 244
 - aumentar 244
 - optimizar 243
 - panorámica de área 244
 - presentación preliminar 243
 - presentación preliminar de la optimización 243
 - proceso por lotes 285
 - ajustes de optimización 288
 - Buscar y reemplazar 289
 - comandos 290
 - configuración de exportación 288
 - copias de seguridad 291
 - escala de gráficos 289
 - guardar archivos 287
 - guardar como archivos de comandos 292
 - nombres de archivos 290
 - propiedades de instancia 211
 - Propiedades de símbolo, cuadro de diálogo 169
 - propiedades interactivas de botón 212
 - Puntero, herramienta 12, 14
 - punto central y eje de rotación 26
 - puntos
 - añadir 75
 - borrar 75
 - cambiar segmentos adyacentes 75
 - convertir 73
 - convertir rectos en curvos 73
 - curvar segmentos adyacentes 75
 - mover 75
 - seleccionar 74
 - puntos de curva 71
 - puntos de esquina 70
- R**
- rango tonal 44
 - ajustar con niveles 44
 - ajustar mediante Curvas 46
 - Recortar, comando 82
 - Rectángulo biselado, herramienta 62
 - Rectángulo con chaflán, herramienta 62
 - Rectángulo redondeado, herramienta 63, 64
 - rectángulos 60
 - esquinas redondeadas 64
 - rectángulos redondeados 61
 - recuadros 14
 - anular selección 17
 - contraer 21
 - eliminar 17
 - expandir 21
 - guardar y recuperar 22
 - mover 18
 - seleccionar área alrededor 21
 - seleccionar píxeles mediante intersección 19
 - suavizar 21
 - transferir a otro objeto 22
 - reducir puntos 82
 - Reemplazar color, herramienta 38, 42
 - reemplazar elementos 282
 - rehacer con el panel Historial 294
 - reinstalar Fireworks 306
 - relieve 130
 - Relleno de color, efecto automático 163
 - rellenos
 - ajustar 122
 - añadir texturas 125
 - aplicar degradado 36, 120
 - aplicar patrón 119
 - aplicar rellenos de color 49
 - aplicar sólidos 118
 - buscar y reemplazar 284
 - cambiar bordes 123
 - cambiar color de herramientas de forma 118
 - degradado, editar 120
 - degradado, transformar 122
 - dibujar sobre trazos 117
 - editar rellenos sólidos 118
 - fundir o suavizar 123
 - guardar degradado 123
 - guardar un degradado personalizado 123
 - intercambiar color de trazo y relleno 106
 - mover 122
 - rellenos de tramado Web 112
 - restablecer color predeterminado 106
 - rotar 122
 - transformar patrón 122
 - transparencia, ilusión 112
 - rellenos degradados 36
 - convertir imágenes a transparencia 55
 - rellenos sólidos
 - añadir texturas 125
 - aplicar 118
 - remodelar objetos vectoriales 78

- reproducción de animaciones 237
 - reproducir
 - animación 237
 - guardar comandos 295
 - macros 295
 - resaltados 45
 - restringir rotación 26
 - RGB, modelo de color 110
 - Rollover simple, comportamiento 191
 - rollovers
 - área activa 212
 - barras de navegación 214
 - con forma irregular 182
 - convertir en botones 209
 - crear 205
 - definir 186
 - intercambiar imagen 188
 - Rollover simple, comportamiento 191
 - simple 191
 - rollovers de intercambio de imagen
 - con una división 188
 - rollovers desunidos, creación 189
 - rollovers desunidos 189
 - aplicar a una división 190
 - asignar a zonas interactivas 202
 - crear 189
 - rollovers simples 188
 - crear 191
 - rotar
 - cambiar de posición el eje de rotación 26
 - objetos 26
 - restringir 26
- S**
- sangrado del texto 94
 - saturación, ajustar 43
 - Sección, herramienta 63
 - segmentos curvos, editar 72
 - segmentos rectos, editar 72
 - segmentos, convertir 73
 - selección de píxeles flotantes
 - crear 22
 - mover 22
 - seleccionar
 - añadir píxeles a una selección 18, 19
 - anular la selección de un objeto 13
 - anular selección de recuadro 17
 - área alfa 19
 - área alrededor de un recuadro 21
 - área de píxeles de estilo libre 15
 - área poligonal de píxeles 16
 - áreas de píxeles 15
 - cancelar una selección 24
 - colores similares 16
 - contraer un borde de recuadro 21
 - expandir un borde de recuadro 21
 - fundir bordes 37
 - fundir una selección de píxeles 20
 - imágenes 14
 - invertir una selección de píxeles 20
 - objetos adicionales 13
 - objetos agrupados 29
 - píxeles 14
 - puntos 74
 - selección de píxeles flotante 22
 - solapar áreas de mapa de bits 20
 - suavizar un borde de recuadro 21
 - sustraer de una selección de píxeles 20
 - selector de colores del sistema 111
 - selector de colores, sistema 111
 - Sello, herramienta 38
 - Separar, comando 80
 - sesgar objetos 27
 - Sesgar, herramienta 27
 - símbolos
 - borrar 170
 - colocar instancias en documentos 170
 - crear 169
 - crear instancias 170
 - definir 169
 - duplicar 170
 - editar 170
 - editar gráficos 231
 - exportar 173
 - importar 173
 - interpolar 236
 - modificar 170
 - romper vínculos 171
 - símbolos de botón
 - editar 210
 - insertar en un documento 209
 - simplificar trazados 82
 - Simplificar, comando 82
 - sombras 45, 131
 - suavizar
 - bordes 123
 - color de fondo del resultado 262
 - eliminación de halos 262
 - suavizar bordes de texto 95
 - Suavizar, comando 21

- subrayado 89
- Subselección, herramienta
 - seleccionar máscaras 154
 - unir automáticamente trazados 76
- superponer divisiones 185
- T**
- tabla de colores 254
 - actualizar 255
 - muestra bloqueada 254
 - muestra con color seguro para la Web 254
 - muestra con varios atributos 254
 - muestra editada 254
 - muestra transparente 254
 - seleccionar colores 255
- tablas anidadas 198
- tamaño de archivo
 - ajuste de pérdida para reducir el tamaño 257
 - reducción de la calidad 260
- teclado, métodos abreviados
- texto
 - alinear 93
 - atributos, guardar 97
 - buscar y reemplazar 284
 - color 89
 - dirección 92
 - divisiones 181
 - editar 88
 - Editor de texto 103
 - espaciado de párrafos 94
 - expandir o contraer la anchura de los caracteres 95
 - introducir 85
 - orientación 92
 - revisar ortografía 102
 - sangrado 94
- texto alt (alternativo) 194
 - asignar a botones o instancias 214
- texto en trazados
 - anexar texto a trazado 97
 - cambiar forma de trazado 98
 - colocar texto en trazado 99
 - convertir texto en trazado 100
 - editar texto anexo a trazado 98
 - mover punto inicial del texto 99
 - separar del trazado 98
- Texto, herramienta 85
- textura
 - añadir a rellenos 125
 - añadir a trazos 124
- TIFF, elegir formato de archivo 251
- tipos de letra. *Véase* Fuentes
- tiradores de punto 72
 - mostrar 74
- tiradores, transformar 25
- tono, ajustar 43
- Traer hacia adelante, comando 30
- tramado 253
 - con colores seguros para la Web 112
- Transformación numérica, comando 27
- transformar
 - degradado, rellenos 122
 - mediante arrastre 25
 - numéricamente 27
 - objetos 25
 - patrón, rellenos 122
 - texto 99
- transparencia
 - adición o eliminación de colores 258
 - animación 238
 - convertir imágenes a transparencia de color degradado 55
 - ilusión 112
 - selección de un color 258, 259
 - Véase también* Opacidad
- trazados 80
 - ampliar 78
 - añadir textura de trazo 124
 - cambiar forma 75
 - cambiar segmentos adyacentes 75
 - convertir rectos en curvos 73
 - crear trazos personalizados 115
 - curvar segmentos adyacentes 75
 - editar trazos 114
 - intercambiar color de trazo y relleno 106
 - recortar 82
 - reducir 78
 - restablecer colores predeterminados 106
 - seleccionar un punto 74
 - separar 80
- trazados compuestos 80
- trazar puntos 69
- trazos 114
 - añadir textura 124
 - bordes 114
 - buscar y reemplazar 284
 - cambiar centrado 117
 - cambiar color de herramientas de dibujo 114
 - crear personalizados 115
 - definir sensibilidad 116
 - dibujar relleno 117

editar 114
elegir 114
guardar configuración 117
intercambiar color de trazo y relleno 106
reorientar 117
restablecer color predeterminado 106
texturas 114

sobre las divisiones 203

U

Unión, comando 81
URL
 asignar a botones o instancias 212
 asignar a un objeto Web 175
 buscar y reemplazar 285
 seleccionar opciones de destino 195
URL absolutas, escribir 176
URL relativas, escribir 176
URL, biblioteca 174
 añadir URL 175
 añadir URL utilizadas 175
 crear 175
 introducir URL absolutas o relativas 176
URL, panel 174
utilización compartida de capas 142

V

vector, modo
 cambiar 33
 dibujar 59
Vista previa, botón 249
voltgear objetos 27
voltgear. *Véase* Voltgear objetos
volver a dibujar trazado 79
Volver a dibujar trazado, herramienta 79

W

WBMP, archivos
 exportar 251

X

XHTML 275

Z

zonas interactivas
 aplicación de rollovers arrastrar y colocar 202
 asignar URL 194
 crear 199
 editar forma 200
 irregular 200