

CAPITOLO 17

Creazione di animazioni

Gli elementi grafici animati conferiscono vitalità al sito Web. In Fireworks è possibile creare diverse immagini GIF animate, compresi i banner, i logotipi e le scene di cartoni animati.

Un GIF animato è costituito da una serie di immagini fisse che appaiono in rapida successione creando l'illusione di un'immagine in movimento. Quando si crea un'animazione in Fireworks, ogni immagine viene posizionata in un fotogramma distinto. Tutte le immagini di un'animazione vengono esportate in un file GIF animato. All'interno di Fireworks è possibile aprire e modificare GIF animati esistenti o crearne di nuovi.

Tramite la modifica graduale del contenuto dei fotogrammi in successione è possibile far sì che un oggetto si muova, venga ingrandito o rimpicciolito, ruoti, cambi colore, venga dissolto in apertura o in chiusura oppure cambi forma. Queste ed altre tecniche possono essere utilizzate per realizzare un'animazione sofisticata che delinea una storia completa o riporta in modo realistico il movimento di un oggetto, ad esempio un personaggio dei cartoni animati, un animale o un'automobile.

Al fine di semplificare al massimo l'animazione è consentito convertire in simboli gli oggetti che appaiono in più fotogrammi dell'animazione. Per creare i passaggi intermedi relativi alla posizione, alla trasformazione o agli effetti di un oggetto è possibile attivare una procedura di intercalaggio che disegna automaticamente gli oggetti intermedi e li dispone sui fotogrammi.

Pianificazione dell'animazione

In fase di creazione dell'animazione, prima di cominciare a realizzare gli eventi che devono succedersi è importante effettuare un'accurata pianificazione. In caso contrario ci si può perdere tra i fotogrammi e i livelli e la riproduzione dell'animazione può risultare a scatti.

Di norma, l'animazione è un processo a cinque fasi. Alcune preferenze operative specifiche e la tipologia dell'animazione possono modificare l'ordine di tali fasi.

Per creare un'animazione:

- 1 Creare un nuovo documento.
- 2 Avvalendosi del pannello Fotogrammi, aggiungere diversi fotogrammi al documento.
- 3 Disegnare o posizionare gli oggetti su fotogrammi separati.
- 4 Impostare il ritardo dei fotogrammi.
- 5 Ottimizzare ed esportare il documento come GIF animato.

Per maggiori informazioni sull'esportazione in formato GIF animato, vedere “Esportazione di un'animazione” a pagina 216.

Creazione degli oggetti per l'animazione

Gli oggetti compiono azioni all'interno dell'animazione come se fossero membri del cast di un film. Ad esempio, nell'animazione di tre uccelli in volo, ogni animale rappresenta un membro del cast.



È possibile disegnare o importare gli oggetti che si intende utilizzare. La conversione degli oggetti in simboli consente in molti casi di risparmiare tempo.

L'intercalaggio di elementi intermedi tra le istanze e la relativa distribuzione ai fotogrammi risulta molto più rapida rispetto al posizionamento degli oggetti singoli su ciascun fotogramma.

Per maggiori informazioni sull'uso dei simboli e l'intercalaggio, vedere “Intercalaggio di istanze” a pagina 213.

Impostazione della velocità di animazione

Quando si pianifica un'animazione occorre considerare la frequenza in base alla quale si passa da un fotogramma all'altro. Tale frequenza viene denominata ritardo dei fotogrammi. Se il ritardo dei fotogrammi risulta troppo lungo, l'animazione sembra interrompersi e ripartire continuamente; d'altro canto, un ritardo troppo breve confonde i dettagli dell'animazione stessa.

La complessità dell'animazione e la velocità del computer su cui viene eseguita incidono sulla regolarità di riproduzione della stessa. Se possibile, riprodurre l'animazione su diversi computer per determinare il ritardo dei fotogrammi ottimale.

Per maggiori informazioni sull'impostazione della velocità di animazione, vedere “Controllo dell'animazione” a pagina 214.

Pianificazione dei fotogrammi

Anche se è sempre possibile aggiungere o eliminare fotogrammi durante la creazione di un'animazione, è buona norma pianificare in anticipo quando far apparire gli eventi chiave. Utilizzando una determinata frequenza di fotogrammi al secondo (ad esempio cinque fotogrammi al secondo) è possibile impostare la struttura dell'animazione creando un dato numero di fotogrammi.

Ad esempio, per impostare una dissolvenza in apertura del nome di un'azienda entro un arco temporale di tre secondi (mentre il ritardo dei fotogrammi è impostato su 20 centesimi di secondo) occorrono 15 fotogrammi.

Per maggiori informazioni sui fotogrammi, vedere “Gestione dei fotogrammi” a pagina 209.

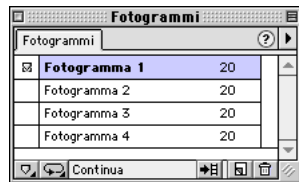
Organizzazione delle animazioni tramite i livelli

Oltre a contenere oggetti in movimento, diverse animazioni contengono oggetti fissi che formano l'ambientazione e il fondale. Tali oggetti fissi possono essere posizionati su livelli condivisibili da più fotogrammi e quindi apparire in ognuno di essi.

Gestione dei fotogrammi

Le animazioni di Fireworks suddividono l'arco temporale in fotogrammi come la pellicola di un film. In questo caso spetta all'utente comporre i singoli fotogrammi del film.

La creazione e l'organizzazione dei fotogrammi avviene nel pannello Fotogrammi. È possibile impostare la temporizzazione dell'animazione e spostare gli oggetti da un fotogramma all'altro.



Aggiunta, spostamento, copia ed eliminazione dei fotogrammi

Nel pannello Fotogrammi è consentito aggiungere, copiare eliminare e modificare l'ordine dei fotogrammi.

Per aggiungere un nuovo fotogramma di seguito al fotogramma corrente:

Fare clic sul pulsante Fotogramma nuovo/duplicato in fondo al pannello Fotogrammi.



Per aggiungere un fotogramma in un punto specifico della sequenza:

- 1 Scegliere Aggiungi fotogrammi dall'elemento a comparsa Opzioni del pannello Fotogrammi.

Appare così la finestra di dialogo Aggiungi fotogrammi.

- 2 Immettere il numero di fotogrammi da aggiungere e scegliere il punto di inserimento.

Per creare delle copie di un fotogramma:

Trascinare un fotogramma preesistente sul pulsante Fotogramma nuovo/duplicato in fondo al pannello Fotogrammi.



Per copiare un fotogramma selezionato e posizionarlo in una sequenza:

- 1 Scegliere Duplica fotogramma dall'elemento a comparsa Opzioni del pannello Fotogrammi.

Appare così la finestra di dialogo Duplica fotogramma.

- 2 Immettere il numero di duplicati da creare per il fotogramma selezionato e scegliere il punto di inserimento dei fotogrammi duplicati.

La duplicazione di un fotogramma può essere utilizzata per far riapparire gli oggetti in altri punti dell'animazione.

Per riordinare i fotogrammi:

Trascarli singolarmente in una nuova posizione all'interno dell'elenco.

Spostamento ed eliminazione degli oggetti selezionati nel pannello Fotogrammi

All'interno del pannello Fotogrammi è possibile spostare gli oggetti selezionati su fotogrammi diversi. In questo pannello è inoltre possibile eliminare gli oggetti utilizzati.



Indica che un oggetto è selezionato. Trascinare il quadrato per spostarlo su un altro fotogramma.

Per spostare un oggetto su un diverso fotogramma:

- 1 Selezionare l'oggetto.
- 2 Nel pannello Fotogrammi, trascinare il quadrato blu a destra del fotogramma sul nuovo fotogramma.

Per eliminare il fotogramma selezionato:

- Fare clic sul pulsante Elimina fotogramma nel pannello Fotogrammi.



- Trascinare il fotogramma sul pulsante Elimina fotogramma.
- Scegliere Elimina fotogramma dall'elemento a comparsa Opzioni del pannello Fotogrammi.

Condivisione dei livelli tra fotogrammi

I livelli suddividono il documento di Fireworks in piani discreti, come fogli separati di carta da ricalco sovrapposti. All'interno di un'animazione i livelli possono essere utilizzati per organizzare gli oggetti che fanno parte dell'ambientazione o del fondale dell'animazione stessa.

Per far sì che alcuni oggetti appaiano per tutta la durata dell'animazione, posizionarli su un livello e avvalersi del pannello Livelli per condividere il livello tra più fotogrammi.

È consentito modificare gli oggetti su livelli condivisi in corrispondenza di qualsiasi fotogramma; tali modifiche infatti vengono riportate su tutti gli altri fotogrammi.



In questo esempio il Livello Web e lo sfondo sono condivisi tra più fotogrammi del documento.

Per condividere un livello tra più fotogrammi:

- 1 Fare doppio clic sul livello.
Appare la finestra di dialogo Opzioni livello.
- 2 Scegliere l'opzione Condividi tra fotogrammi.

Nota: La condivisione di un livello sostituisce il contenuto di ogni fotogramma di tale livello con il contenuto del fotogramma corrente del livello in questione.

Per disattivare la condivisione di un livello specifico tra più fotogrammi:

- 1 Fare doppio clic sul livello condiviso.
Appare così la finestra di dialogo Opzioni livelli.
- 2 Deselezionare l'opzione Condividi tra fotogrammi.
- 3 Scegliere il modo in base al quale copiare gli oggetti sui fotogrammi:
 - Lasciare il contenuto del livello condiviso unicamente sul fotogramma corrente.
 - Copiare il contenuto del livello condiviso su tutti i fotogrammi.

Nota: Il Livello Web, che contiene solo oggetti porzione e punto attivo, è sempre condiviso tra tutti i fotogrammi.

Visualizzazione dei fotogrammi prima e dopo il fotogramma corrente

La tecnica Onion skin consente di visualizzare i contenuti dei fotogrammi precedenti e successivi a quello attualmente selezionato. Questa tecnica consente di animare in modo uniforme i fotogrammi senza dover passare da un fotogramma all'altro avanti e indietro. Il nome di questa tecnica deriva da una tecnica di animazione tradizionale che consiste nell'uso di carta da ricalco traslucida per visualizzare le sequenze animate.

Quando la tecnica Onion skin è attivata, gli oggetti sui fotogrammi precedenti e successivi a quello corrente sono visualizzati, ma non attivi, in modo da poterli distinguere dagli oggetti sul fotogramma corrente.

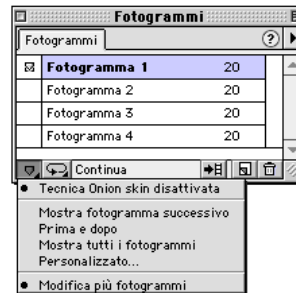


L'uccello più scuro in posizione centrale si trova nel fotogramma attivo con l'opzione Prima e dopo attivata.

Per impostazione predefinita è consentito selezionare e modificare gli oggetti disattivati su altri fotogrammi senza abbandonare il fotogramma corrente.

Per regolare il numero di fotogrammi visibili prima e dopo quello corrente:

- 1 Nel pannello Fotogrammi, fare clic sul pulsante Tecnica Onion skin.



- 2 Scegliere un'opzione di visualizzazione.
 - Scegliere Tecnica Onion skin disattivata per visualizzare solo i contenuti del fotogramma corrente.
 - Scegliere Mostra fotogramma successivo per visualizzare i contenuti del fotogramma corrente e di quello successivo.
 - Scegliere Prima e dopo per visualizzare i contenuti del fotogramma corrente e di quelli adiacenti.
 - Scegliere Mostra tutti i fotogrammi per visualizzare i contenuti di tutti i fotogrammi.
 - Scegliere Personalizza per impostare un numero personalizzato di fotogrammi e controllare l'opacità della tecnica Onion skin.
 - Scegliere Modifica più fotogrammi per selezionare e modificare tutti gli oggetti visibili:
 - Deselezionare Modifica più fotogrammi per selezionare e modificare solo gli oggetti del fotogramma corrente.

Creazione o importazione degli elementi per le animazioni

La creazione degli elementi per un'animazione è simile alla creazione degli oggetti per qualsiasi altra immagine grafica. È inoltre consentita l'importazione di grafici all'interno di un'animazione.

Dopo aver creato o importato i grafici da utilizzare nell'animazione, si consiglia di assegnare dei simboli agli oggetti da utilizzare su più fotogrammi.

Se su un fotogramma vengono posizionate due o più istanze di un simbolo e si modifica l'aspetto o la posizione di una di esse, è possibile utilizzare l'operazione di intercalaggio per disegnare automaticamente le istanze intermedie e distribuirle su più fotogrammi.

Esempio di uso dei simboli e delle istanze nelle animazioni

I simboli sono oggetti archiviabili nella Libreria che possono essere facilmente riutilizzati come copie (denominate istanze). Quando si modifica un oggetto simbolo (originale), le sue istanze (copie) vengono aggiornate automaticamente e riportano le modifiche apportate al simbolo. Per maggiori informazioni sulla creazione e l'utilizzo dei simboli, vedere “Modifica di un simbolo” a pagina 95.



Simbolo nella Libreria

Nei passaggi che seguono, la parola “Cow” è stata convertita in un simbolo.

Ad esempio, per animare la parola "Cow" su più fotogrammi:

- 1 Creare un documento con tre fotogrammi.
- 2 Scegliere Inserisci > Nuovo simbolo.
Appare la finestra di dialogo Proprietà simbolo.
- 3 Denominare il simbolo “Cow”, scegliere Grafico e fare clic su OK.
Appare l'Editor di simboli.
- 4 Avvalendosi dello strumento Testo, Immettere la parola “Cow” con caratteri spessi e lettere grandi.

5 Fare clic su OK per chiudere l'Editor di testo.

6 Chiudere l'Editor di simboli.

In corrispondenza del Fotogramma 1 appare un'istanza di "Cow", mentre il simbolo viene aggiunto al pannello Libreria.

7 Collocare le istanze di "Cow" sugli altri fotogrammi:

- Scegliere Copia sui fotogrammi dall'elemento a comparsa Opzioni per far apparire la finestra di dialogo Copia sui fotogrammi. Scegliere Tutti i fotogrammi e fare clic su OK.
 - Selezionare i fotogrammi singolarmente sul pannello Fotogrammi e trascinare un'istanza dal pannello Libreria nell'area di lavoro.
- 8 Spostare, trasformare o applicare Effetti dal vivo all'istanza su ciascun fotogramma nel modo in cui si desidera che essa appaia all'interno dell'animazione.

I passaggi che seguono indicano il modo in cui il posizionamento, la trasformazione e le caratteristiche degli effetti delle istanze vengono mantenuti su più fotogrammi quando si modifica il simbolo utilizzato.

Per modificare la parola in "Lama" su tutti i fotogrammi:

1 Selezionare "Cow" per aprire l'Editor di simboli:

- Fare doppio clic su qualsiasi istanza di "Cow" all'interno del documento.
- Fare doppio clic sull'istanza di "Cow" nella libreria dei simboli.

2 Fare doppio clic sul blocco di testo all'interno del simbolo per aprire l'Editor di testo.

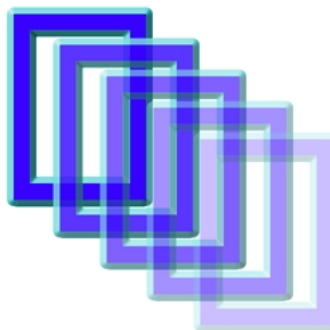
3 Avvalendosi dell'Editor di testo, modificare il testo da "Cow" a "Lama" e fare clic su OK.

Ogni istanza del simbolo verrà aggiornata in "Lama", ma riterrà il proprio posizionamento, le proprie trasformazioni e caratteristiche degli effetti—solo il testo verrà sostituito.

Intercalaggio di istanze

Il nome di questa tecnica deriva da un termine usato nell'animazione tradizionale che descrive il processo in cui l'animatore principale disegna solo i fotogrammi chiave, mentre gli assistenti si occupano di disegnare quelli compresi tra un fotogramma principale e l'altro.

In Fireworks, l'intercalaggio esegue la fusione di una o più delle istanze dello stesso simbolo, creando oggetti istanza temporanei con attributi interpolati. È consentito modificare la posizione, le trasformazioni e gli effetti delle singole istanze.



Intercalato da 100% di opacità a 25%

Ad esempio, intercalando un simbolo verticale con un'istanza orizzontale per produrre oggetti istanza che ruotano progressivamente in modo da formare una fusione dei due.

Per intercalare le istanze:

1 Selezionare due o più istanze dello stesso simbolo.

2 Scegliere **Elabora > Simboli > Intercalaggio istanze**.

3 Immettere il numero di passaggi di intercalaggio nella finestra di dialogo **Intercalaggio istanze**.

4 Per distribuire gli oggetti intercalati su fotogrammi separati, scegliere **Distribuisce sui fotogrammi** e fare clic su OK.

Nota: Se non si distribuiscono gli oggetti su fotogrammi separati, è possibile compiere tale operazione in seguito selezionando tutte le istanze e facendo clic sul pulsante Distribuisce sui fotogrammi del pannello Livelli o Fotogrammi.



Controllo dell'animazione

Utilizzare il pannello Fotogrammi per impostare la modalità di riproduzione dell'animazione.



Impostazione del ritardo dei fotogrammi

Il ritardo dei fotogrammi determina per quanto tempo verrà visualizzato il fotogramma corrente. Specificare il ritardo dei fotogrammi in centesimi di secondo. Ad esempio, un'impostazione pari a 50 visualizza il fotogramma per mezzo secondo, mentre un'impostazione di 300 lo visualizza per 3 secondi.

Per immettere un valore di ritardo fotogrammi per ogni fotogramma:

- 1 Aprire la finestra di dialogo Proprietà fotogramma:
 - Fare doppio clic sul nome di un fotogramma nel pannello Fotogrammi.
 - Evidenziare il nome di un fotogramma e scegliere Proprietà nell'elemento a comparsa Opzioni del pannello Fotogrammi.
- 2 Immettere un numero per l'opzione Ritardo fotogramma.

- 3 Per chiudere la finestra di dialogo, premere Invio o fare clic al di fuori del pannello.

Per impostare valore di ritardo fotogrammi per più di un fotogramma:

- 1 Selezionare i fotogrammi desiderati:
 - Per selezionare un intervallo di fotogrammi contigui, tenere premuto il tasto Maiusc e selezionare il primo e l'ultimo fotogramma.
 - Per selezionare un intervallo di fotogrammi non contigui, tenere premuto il tasto Control (Windows) o Comando (Macintosh) e fare clic su ogni singolo fotogramma.
- 2 Scegliere Proprietà dall'elemento a comparsa Opzioni del pannello Fotogrammi per far apparire la finestra di dialogo Proprietà fotogramma.
- 3 Immettere un numero per l'opzione Ritardo fotogramma.
- 4 Per chiudere la finestra di dialogo, premere Invio o fare clic al di fuori del pannello.

Impostazione delle ripetizioni di riproduzione dell'animazione

Le impostazioni di ripetizione continua determinano il numero di riproduzioni dell'animazione.

Per impostare il GIF animato sulla modalità di ripetizione:

- 1 Fare clic sul pulsante di ripetizione continua.



- 2 Scegliere nell'elemento a comparsa il numero di ripetizioni dell'animazione dopo la prima riproduzione.

Se ad esempio si sceglie 4, l'animazione viene riprodotta la prima volta e quindi viene ripetuta quattro volte.

Per riprodurre l'animazione in modo continuo:

- 1 Fare clic sul pulsante di ripetizione continua.



- 2 Scegliere Sempre dall'elemento a comparsa.

Come mostrare o nascondere fotogrammi per la riproduzione

È possibile mostrare o nascondere i fotogrammi per la riproduzione. Un fotogramma nascosto non viene visualizzato durante la riproduzione e non viene esportato.

Per mostrare o nascondere un fotogramma:

- 1 Fare doppio clic sul fotogramma nel pannello Fotogrammi.
- 2 Deselezionare Includi all'esportazione.
- 3 Per chiuderlo, premere Invio o fare clic al di fuori di esso.

Ottimizzazione di un'animazione

Dopo essere stata creata in Fireworks, l'animazione può essere preparata per l'esportazione tramite l'operazione di ottimizzazione. Per maggiori informazioni sull'ottimizzazione dei grafici, vedere "Scelta delle impostazioni di ottimizzazione per i formati GIF e PNG" a pagina 158.

Per ottimizzare un'animazione:

- 1 Nel pannello Ottimizza, scegliere GIF animato dall'elemento a comparsa Esporta formato file.
- 2 Impostare le opzioni Tavolozza, Dithering o Trasparenza.
- 3 Nel pannello Fotogrammi, impostare il ritardo dei fotogrammi.

Impostazione della trasparenza

Il processo di ottimizzazione consente di impostare uno o più colori di un GIF animato in modo da farli apparire trasparenti all'interno del browser Web. Ciò risulta utile quando si richiede che un colore o un'immagine di sfondo della pagina Web sia visibile nell'animazione.

Nota: È possibile che i browser Web meno recenti non supportino i file GIF animati trasparenti.

Per rendere trasparente il colore dell'area di lavoro:

Nel pannello Ottimizza, scegliere Trasparenza indice dall'elemento a comparsa Trasparenza.

Per visualizzare un colore come trasparente all'interno del browser Web:

- 1 Scegliere Finestra > Ottimizza per aprire il pannello Ottimizza.
- 2 Nell'elemento a comparsa Trasparenza, scegliere Trasparenza indice o Trasparenza alfa.
- 3 Utilizzare gli strumenti di trasparenza del pannello Ottimizza per selezionare i colori di trasparenza.

Anteprima di un'animazione

È possibile visualizzare in anteprima l'animazione su cui si sta lavorando per controllarne la progressione. Inoltre, è possibile visualizzare un'anteprima dell'animazione dopo avere effettuato l'ottimizzazione in modo da poter controllare sul browser Web l'aspetto del GIF animato esportato.

Per visualizzare un'anteprima dell'animazione nello spazio di lavoro:

Utilizzare i comandi dei fotogrammi.

In ambiente Windows, i comandi dei fotogrammi appaiono nella barra di stato. In Macintosh, essi figurano in fondo alla finestra del documento.



Comandi dei fotogrammi

Prendere in considerazione quanto segue quando occorre eseguire l'anteprima di un'animazione:

- Per impostare la durata di comparsa di ogni fotogramma nella finestra del documento, immettere le impostazioni di ritardo fotogrammi nel pannello Fotogrammi.
- I fotogrammi esclusi dall'esportazione non appaiono nell'anteprima dell'animazione.
- L'animazione viene ripetuta fino a quando non la si interrompe, a prescindere dalle impostazioni di ripetizione continua del pannello Fotogrammi.
- L'anteprima dell'animazione eseguita nella finestra del documento originale visualizza i grafici sorgente a risoluzione piena, non l'anteprima ottimizzata a 8 bit utilizzata per il GIF animato esportato.

Per eseguire l'anteprima nella finestra Anteprima:

- 1 Fare clic sulla scheda Anteprima in cima alla finestra del documento.
- 2 Utilizzare i comandi dei fotogrammi.

Nota: Si sconsiglia l'esecuzione di anteprime in visualizzazione 2-alto o 4-alto.

Per eseguire l'animazione di un'animazione all'interno di un browser Web:

Scegliere File > Anteprima nel browser e scegliere un browser nel sottomenu.

Per eseguire l'animazione di un'animazione nella finestra di dialogo Anteprima esportazione:

- 1 Scegliere File > Anteprima esportazione per aprire la finestra di dialogo Anteprima esportazione.
- 2 Utilizzare i comandi dei fotogrammi per visualizzare i file GIF animati nella stessa forma in cui verranno esportati.

Anteprima esportazione mostra infatti ripetizioni continue, ottimizzazione, metodi di eliminazione e ritardo fotogrammi. Per maggiori informazioni sull'uso della finestra di dialogo Anteprima esportazione, vedere "Ottimizzazione e anteprima durante l'esportazione" a pagina 167.

Esportazione di un'animazione

Dopo essere stata creata e ottimizzata, l'animazione è pronta per essere esportata come file GIF animato, su più file o come file Flash SWF.

Se l'esportazione avviene in formato Flash SWF, il file può essere importato in Macromedia Flash per ulteriori modifiche. Per maggiori informazioni, vedere "Esportazione in Macromedia Flash" a pagina 172.

Per l'esportazione in forma di GIF animato:

- 1 Scegliere GIF animato durante il processo di ottimizzazione. Per maggiori informazioni, vedere "Scelta delle impostazioni di ottimizzazione per i formati GIF e PNG" a pagina 158.
- 2 Scegliere File > Esporta.
- 3 Nella finestra di dialogo Esporta, digitare un nome per il file e scegliere la destinazione.

Per l'esportazione sotto forma di più file:

- 1 Scegliere File > Esporta speciale > Livelli/fotogrammi su file.

- 2 Nella finestra di dialogo Esporta, scegliere Fotogrammi dall'elemento a comparsa File da.
- 3 Digitare un nome base per i file da esportare e specificare la destinazione.

Per l'esportazione in forma di file Flash SWF:

- 1 Scegliere File > Esporta speciale > Flash SWF.
- 2 Fare clic su Impostazione per regolare le impostazioni di esportazione, quindi fare clic su OK.
- 3 Nella finestra di dialogo Esporta speciale, digitare un nome per il file e specificare la destinazione.

Apertura di un'animazione preesistente

In Fireworks è possibile aprire GIF animati preesistenti e modificarli. All'apertura di un GIF animato, Fireworks esegue due operazioni:

- Crea un livello condiviso denominato "Sfondo" basato sui pixel comuni reperiti in più della metà dei fotogrammi importati.
- Posiziona su un fotogramma separato i componenti animati provenienti da ogni fotogramma, quindi posiziona tali componenti come oggetti immagine su un livello denominato "GIF".

Per modificare un GIF animato:

- 1 Scegliere File > Apri e aprire un file GIF animato.
- 2 Scegliere un fotogramma nel pannello Fotogrammi.
- 3 Selezionare un oggetto e apportare le modifiche desiderate.

Nota: Le modifiche apportate agli oggetti di un livello condiviso tra più fotogrammi appaiono su tutti i fotogrammi del documento.

Apertura di più file sotto forma di animazione

Fireworks permette di creare un'animazione a partire da un gruppo di file di immagini. Ad esempio, è possibile creare un banner basato su diversi file grafici aprendo ogni file grafico su fotogrammi diversi dello stesso documento.

Procedere come segue per aprire più file come animazione:

- 1 Scegliere File > Apri più file.
Comparirà la finestra di dialogo Apri più file.
- 2 Portarsi sui file e aggiungere i file da aprire come fotogrammi dell'animazione.
 - Fare clic su Aggiungi per aggiungere un file all'elenco.
 - Fare clic su Aggiungi tutti per aggiungere all'elenco tutti i file della cartella corrente.
 - Per eliminare un file dall'elenco dei file aggiunti, scegliere un file da tale elenco e fare clic su Elimina.
- 3 Selezionare Apri come animazione e fare clic su OK.

Fireworks aprirà i file in un unico documento, posizionando ogni file su un fotogramma separato nell'ordine in cui sono stati scelti nella finestra di dialogo Apri più file.

CAPITOLO 18

Automazione delle operazioni ripetitive

I Web designer vengono spesso rallentati da operazioni ripetitive quali l'ottimizzazione delle immagini o la conversione delle immagini per soddisfare determinate restrizioni. Parte della potenza di Fireworks sta proprio nella sua capacità di automatizzare e semplificare molte operazioni ripetitive di disegno, modifica e conversione dei file.

Per velocizzare il processo di modifica, è possibile avvalersi della funzione Trova e sostituisci per individuare e sostituire gli elementi all'interno di file singoli o multipli. Si possono effettuare ricerche e sostituzioni di elementi quali URL, caratteri, colori e testo.

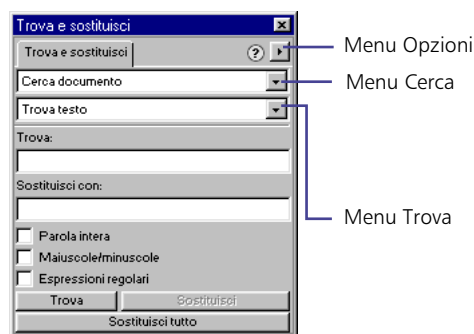
La funzione Elaborazione batch permette di convertire i gruppi di file di immagini in altri formati oppure di modificarne le tavolozze dei colori. L'elaborazione in batch permette di applicare le impostazioni di ottimizzazione personalizzate a gruppi di file. Consente inoltre di ridimensionare un gruppo di file, il che fa della funzione Elaborazione batch lo strumento ideale per la creazione di immagini in miniatura.

Il pannello Cronologia consente di creare comandi che costituiscono scelte rapide per le funzionalità usate più di frequente, oppure di creare uno script che esegua serie complesse di passaggi. Fireworks comprende ed esegue il linguaggio JavaScript, per consentire agli utenti avanzati di automatizzare anche operazioni molto complesse come la scrittura di comandi JavaScript e la loro successiva esecuzione in Fireworks. Tramite JavaScript, è possibile controllare praticamente ogni singolo comando o impostazione di Fireworks, avvalendosi di speciali comandi JavaScript che Fireworks è in grado di interpretare.

Ricerca e sostituzione

La funzione Trova e sostituisci permette di individuare e sostituire diversi elementi del documento, quali testo, URL, caratteri e colori. Si possono eseguire ricerche e sostituzioni nel documento corrente o in più file.

Mentre si utilizza la funzione Trova e sostituisci, Fireworks tiene traccia delle operazioni eseguite e memorizza un file di registro delle modifiche effettuate nel pannello Log progetti. La funzione Trova e sostituisci opera solo sui file PNG di Fireworks, oppure sui file contenenti oggetti vettoriali quali i file di Macromedia FreeHand, i file di CorelDRAW, o il file di Adobe Illustrator.



Pannello Trova e sostituisci

Per trovare e sostituire elementi in un documento:

- 1 Aprire il documento.
- 2 Scegliere Modifica > Trova e sostituisci per aprire il pannello Trova e sostituisci.
- 3 Scegliere una sorgente dall'opzione Cerca.
- 4 Dal menu a comparsa Trova, scegliere l'attributo per il quale effettuare la ricerca.
- 5 Impostare le opzioni per i campi Trova e Sostituisci con.
- 6 Scegliere il tipo di operazione di ricerca e sostituzione da eseguire:

- Trova individua la ricorrenza successiva dell'elemento. Gli elementi reperiti risulteranno selezionati all'interno del documento.
- Sostituisci sostituisce l'elemento reperito con i contenuti dell'opzione Sostituisci con.
- Sostituisci tutto individua e sostituisce ogni ricorrenza dell'elemento individuato in tutto l'intervallo oggetto della ricerca.

Nota: La sostituzione degli oggetti in più file esegue anche il salvataggio di tali file; non è quindi possibile annullare la modifica utilizzando il comando Modifica > Annulla.

Selezione della sorgente per la ricerca

Fireworks è in grado di eseguire operazioni di ricerca e sostituzione in cinque diverse ubicazioni. Scegliere un'opzione dal menu a comparsa Cerca per selezionare l'intervallo dei contenuti da trovare e sostituire:

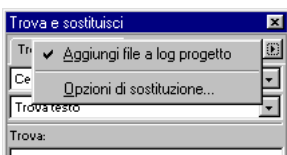
- Cerca selezione trova e sostituisce gli elementi solo tra gli oggetti e il testo attualmente selezionati.
- Cerca fotogramma trova e sostituisce gli elementi solo all'interno del fotogramma corrente.
- Cerca documento trova e sostituisce gli elementi all'interno del documento attivo.
- Cerca log progetti trova e sostituisce gli elementi all'interno dei file elencati nel Log progetti. Per maggiori informazioni sul Log progetti, vedere "Gestione delle ricerche con il Log progetti" a pagina 221.
- Cerca file trova e sostituisce gli elementi in più file. Scegliendo Cerca file, portarsi sul file in cui eseguire la ricerca, quindi fare clic su Aggiungi per aggiungere tale file all'elenco di ricerca e sostituzione; fare clic su Aggiungi tutti per aggiungere tutti i file contenuti nella cartella corrente all'elenco di ricerca e sostituzione.

Operazioni di ricerca e sostituzione in più file

Durante l'esecuzione di ricerche e sostituzioni su più file, selezionare Opzioni di sostituzione dal menu a comparsa Opzioni per impostare come verranno gestiti i file aperti una volta effettuata la ricerca sul file.

Per salvare e chiudere ogni file al termine della ricerca.

- 1 Scegliere Opzioni di sostituzione dal menu a comparsa Opzioni del pannello Trova e sostituisci.



- 2 Selezionare Salva e chiudi file nella finestra di dialogo Opzioni di sostituzione, quindi fare clic su OK.

Ogni file verrà salvato e chiuso una volta completata la ricerca/sostituzione. Solo i documenti attivi originali rimarranno aperti.

Nota: Se la funzione Salva e chiudi file è disabilitata e si effettua l'elaborazione in batch di un numero elevato di file, Fireworks potrebbe esaurire la memoria e interrompere l'elaborazione in batch.

- 3 Scegliere dal menu a comparsa Backup se creare backup dei file modificati da un'operazione di ricerca e sostituzione.
- Scegliere Nessun backup per eseguire l'operazione di ricerca e sostituzione senza un backup dei file originali. I file modificati sostituiranno quelli originali.
 - Per creare e memorizzare solo un backup di ogni file modificato durante un'operazione di ricerca/sostituzione, scegliere Sovrascrivi backup preesistenti.

- Se vengono eseguite ulteriori operazioni di ricerca e sostituzione, il file originale precedente sostituirà sempre la copia di backup. Le copie di backup vengono memorizzate in sottocartelle denominate Original Files (File originali).
- Per salvare tutte le copie di backup dei file modificati durante l'operazione di ricerca/sostituzione, scegliere Backup incrementali dall'elemento a comparsa Backup della finestra di dialogo Opzioni di sostituzione.

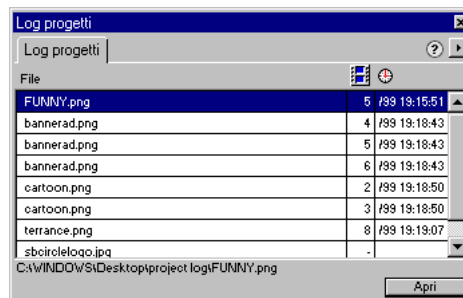
I file originali vengono spostati nella sottocartella Original Files della cartella corrente, mentre in coda ad ogni nome di file viene aggiunto un valore incrementale.

Qualora vengano eseguite ulteriori operazioni di ricerca e sostituzione, il file originale viene copiato nella cartella Original Files, mentre al nome del file viene aggiunto il numero successivo.

Ad esempio, per un file denominato Drawing.png, la prima volta che viene eseguita un'operazione di ricerca e sostituzione il file di backup si chiamerà Drawing-1.png. Alla seconda sessione di ricerca e sostituzione, il nome del file di backup sarà Drawing-2.png e così via.

Gestione delle ricerche con il Log progetti

Il Log progetti permette di tenere traccia e di controllare le modifiche apportate a più file quando si utilizza la funzione Trova e sostituisci o l'elaborazione batch. Tutti i documenti modificati durante una sessione di ricerca e sostituzione sono automaticamente registrati nel Log progetti.



Avvalersi del Log progetti per spostarsi tra i file selezionati, esportare i file selezionati utilizzando le ultime impostazioni di esportazione oppure selezionare i file per l'elaborazione batch.

Il Log progetti registra ogni documento modificato e visualizza quale fotogramma del documento contiene la modifica, nonché la data e l'ora in cui essa è stata apportata.

Aggiungere manualmente i file al Log progetti per conservare i file che si prevede di modificare frequentemente.

Per aggiungere manualmente i file al Log progetti:

- 1 Scegliere Finestra > Log progetti.
- 2 Scegliere Aggiungi file dal menu a comparsa Opzioni del Log progetti e spostarsi sul file da aggiungere.
- 3 Selezionare il file da aggiungere.
- 4 Fare clic su Aggiungi.

Per sprire i file elencati nel Log progetti:

- Selezionare un file elencato nel Log progetti e fare clic su Apri.
- Fare doppio clic su un file elencato nel Log progetti.

Per eliminare una voce dal Log progetti:

Scegliere una o più voci, quindi selezionare Cancella selezione dal menu a comparsa Opzioni del Log progetti.

Per eliminare tutte le voci dal Log progetti:

Scegliere Cancella tutto dal menu a comparsa Opzioni del Log progetti.

Per esportare un file elencato nel Log progetti utilizzando le ultime impostazioni di esportazione:

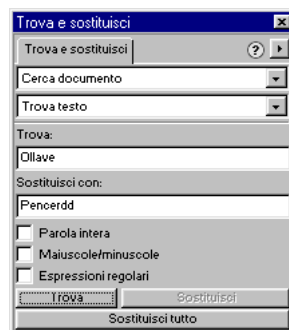
Selezionare uno o più file nel Log progetti e scegliere Esporta di nuovo dal menu a comparsa Opzioni del Log progetti.

Visualizzazione e stampa del Log progetti

La versione più recente del Log progetti è memorizzata come file HTML nella cartella Fireworks 3\Settings. Aprire il file Project_Log.htm in un browser per visualizzare o stampare il Log progetti.

Ricerca e sostituzione del testo

Scegliere Trova testo dal menu a comparsa del pannello Trova e sostituisci per eseguire una ricerca/sostituzione di parole, frasi o stringhe di testo nei documenti di Fireworks. Immettere il testo da cercare nella casella di testo Trova. Immettere invece quello da utilizzare per la sostituzione nella casella di testo Sostituisci con.



È possibile anche scegliere altre opzioni del definire ulteriormente il campo della ricerca:

- Parola intera individua il testo nella stessa forma in cui compare nella casella di testo Trova e non come parte di qualsiasi altra parola.
- Maiuscole/minuscole distingue tra lettere maiuscole e minuscole nella ricerca del testo.

- Espressioni regolari utilizza espressioni regolari durante la ricerca.

Esse consentono di trovare la corrispondenza con parti di parole o numeri in modo condizionale durante una ricerca. Per maggiori informazioni sull'uso delle espressioni regolari, accedere al documento <http://developer.netscape.com/docs/manuals/communicator/jsguide/regexp.htm>.

Ricerca e sostituzione di caratteri

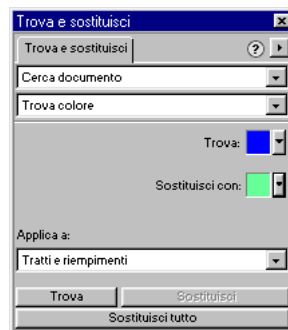
Scegliere Trova carattere dal menu a comparsa Trova del pannello Trova e sostituisci per ricercare e sostituire i caratteri in uno o più documenti di Fireworks. Specificare le caratteristiche del/dei carattere/i da ricercare nell'area Trova e nell'area Sostituisci con. Specificare le caratteristiche del/dei carattere/i da utilizzare per la sostituzione dei caratteri individuati nell'area Sostituisci con.



- Nel campo Min., immettere le dimensioni minime in punti per la ricerca del carattere selezionato.
- Nel campo Max., immettere le dimensioni massime in punti per la ricerca del carattere selezionato.

Ricerca e sostituzione di colori

Scegliere Trova colore dal menu a comparsa Trova del pannello Trova e sostituisci per la ricerca/sostituzione dei colori nei documenti di Fireworks.

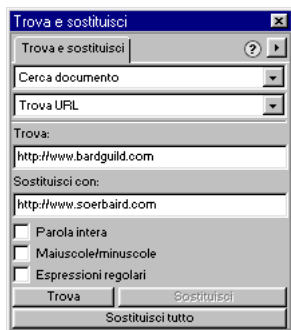


Scegliere un elemento da Applica per determinare come verranno applicati in colori individuati dall'operazione di ricerca e sostituzione:

- Riempimenti trova e sostituisce un colore utilizzato nei riempimenti, ad eccezione per il riempimento Motivo.
- Tratti trova e sostituisce solo i colori dei tratti.
- Tratti e riempimenti trova e sostituisce sia i colori dei riempimenti che quelli dei tratti.
- Effetti trova e sostituisce solo i colori degli effetti.
- Tutte le proprietà trova e sostituisce i colori di tratti, riempimenti ed effetti.

Individuazione e sostituzione di URL

Scegliere Trova URL dal menu a comparsa Trova del pannello Trova e sostituisci per ricercare/sostituire gli URL assegnati agli oggetti Web nei documenti di Fireworks.



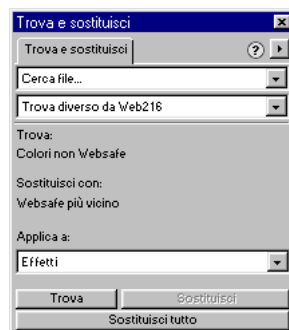
È possibile anche scegliere altre opzioni per definire ulteriormente la ricerca:

- Parola intera individua il testo nella stessa forma in cui compare nella casella di testo Trova e non come parte di qualsiasi altra parola.
- Maiuscole/minuscole distingue tra lettere maiuscole e minuscole nella ricerca del testo.
- Espressioni regolari utilizza espressioni regolari durante la ricerca.

Esse consentono di trovare la corrispondenza con parti di parole o numeri in modo condizionale durante una ricerca. Per maggiori informazioni sull'uso delle espressioni regolari, accedere al documento <http://developer.netscape.com/docs/manuals/communicator/jsguide/regexp.htm>.

Ricerca e sostituzione di colori non web-safe

I colori non web-safe sono quelli non inclusi nella tavolozza di colori Web216. Scegliere Trova diverso da Web216 dal menu a comparsa Trova del pannello Trova e sostituisci per la ricerca di tutti i colori non web-safe nei documenti di Fireworks e la loro sostituzione con colori web-safe.



Nota: Trova diverso da Web216 non individua/sostituisce i pixel all'interno degli oggetti immagine.

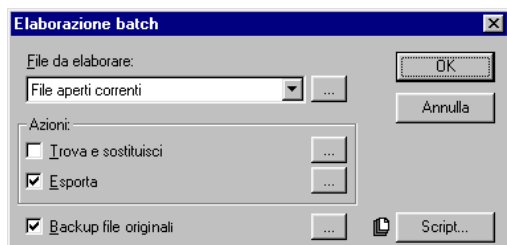
Elaborazione in batch

L'elaborazione in batch costituisce una soluzione di grande comodità per convertire gruppi interi di file grafici. È possibile scegliere tra le opzioni seguenti:

- Convertire una selezione di file in un altro formato.
- Convertire una selezione di file nello stesso formato ma con impostazioni di ottimizzazione diverse.
- Scalare i file esportati.
- Individuare e sostituire testi, colori, URL e caratteri.

Per elaborare i file in batch:

- 1 Scegliere File > Elaborazione batch.



- 2 Scegliere i file da elaborare:

- File aperti correnti elabora tutti i documenti aperti.
- Log progetti (Tutti i file) elabora tutti i file elencati nel pannello Log progetti.
- Log progetti (File selezionati) elabora i file attualmente selezionati nel pannello Log progetti.
- Personalizza visualizza la finestra di dialogo Apri più file e permette di selezionare i file su cui eseguire l'elaborazione in batch.

- 3 Scegliere le azioni da eseguire durante l'elaborazione in batch.

- Trova e sostituisci individua e sostituisce testi, URL, colori e caratteri nei file su cui eseguire l'elaborazione in batch.
- Esporta modifica le impostazioni di esportazione, le convenzioni di attribuzione dei nomi e le opzioni di scalatura applicate ai file.

- 4 Scegliere le opzioni di backup per i file originali.

Selezionare Backup file originali e inserire le impostazioni nella finestra di dialogo Salva backup per creare copie di backup dei file originali.

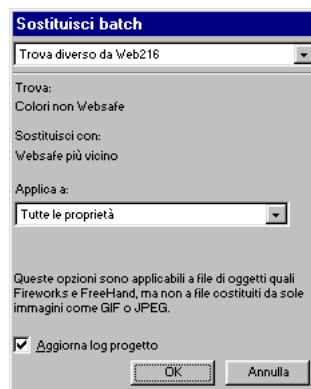
- 5 Fare clic su OK per eseguire l'elaborazione in batch.

Per informazioni su come creare script di elaborazione in batch, vedere "Salvataggio delle elaborazioni batch come scriptlet™" a pagina 228.

Fare clic su Annulla per annullare l'elaborazione del batch.

Ricerca e sostituzione durante l'elaborazione in batch

Selezionare Trova e sostituisci nella finestra di dialogo Elaborazione batch per individuare e sostituire testi, caratteri, colori o URL durante l'elaborazione in batch. Una volta selezionata l'opzione Trova e sostituisci, compare la finestra di dialogo Sostituisci batch, che richiede di immettere gli elementi da trovare e sostituire durante l'elaborazione del batch.



Sostituisci batch incide solo sui seguenti formati di file: Fireworks PNG, Illustrator, FreeHand e CorelDRAW. Non ha alcun effetto invece sui file GIF e JPEG.

Per selezionare gli attributi da trovare e sostituire durante l'elaborazione in batch:

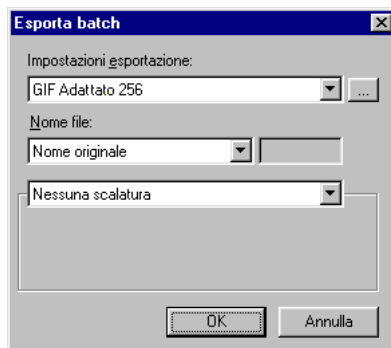
- 1 Selezionare il tipo di elemento da trovare e sostituire nel menu a comparsa Trova e definire le impostazioni.
- 2 Nella casella di testo Trova, immettere o scegliere l'elemento specifico da ricercare.
- 3 Nella casella di testo Sostituisci con, immettere o scegliere l'elemento specifico da utilizzare per la sostituzione.
- 4 Per aggiungere i file modificati al Log progetti in modo da reperirli più facilmente in un secondo momento, selezionare l'opzione Aggiorna log progetto.
- 5 Fare clic su OK per memorizzare le impostazioni di ricerca e sostituzione e tornare alla finestra di dialogo Elaborazione batch.

Per maggiori informazioni sulle opzioni di Trova e sostituisci, vedere “Ricerca e sostituzione” a pagina 220.

Nota: Anche se è possibile individuare e sostituire gli URL durante l'elaborazione in batch, non vengono però generati nuovi file HTML.

Modifica delle impostazioni dei file mediante l'elaborazione in batch

Selezionando Esporta nella finestra di dialogo Elaborazione batch è possibile modificare il tipo di file, l'ottimizzazione dei file o le impostazioni di scalatura durante l'esecuzione dell'elaborazione in batch. Una volta selezionata l'opzione Esporta, comparirà la finestra di dialogo Esporta batch, che richiede di immettere le impostazioni da applicare durante l'elaborazione in batch.



Per definire le impostazioni di esportazione da applicare ai file durante l'elaborazione in batch:

- 1 Nella finestra di dialogo Elaborazione batch, scegliere Esporta o fare clic sul pulsante per sfogliare (...) per aprire la finestra di dialogo Esporta batch.
- 2 Dal menu a comparsa Impostazioni esportazione della finestra di dialogo Esporta batch, scegliere una delle opzioni disponibili:
 - Scegliere Usa impostazioni da ogni file per utilizzare le impostazioni di esportazione precedenti durante l'elaborazione in batch. Ad esempio, durante l'elaborazione in batch di una cartella contenente file GIF e JPEG, i file risultanti saranno ancora GIF e JPEG, mentre per l'esportazione di ogni file verrà utilizzata la tavolozza e le impostazioni di compressione originali.

- Scegliere Personalizza o fare clic sul pulsante di modifica (...) e visualizzare la finestra di dialogo Anteprima esportazione e immettere le impostazioni di esportazione personalizzate per l'elaborazione batch.
 - Scegliere un'impostazione di esportazione preimpostata o un'impostazione di esportazione salvata in precedenza da utilizzare per l'elaborazione in batch. Tutte le impostazioni preimpostate e quelle salvate in precedenza dagli utenti compariranno nel menu a comparsa Impostazioni esportazione.
- 3 Fare clic su OK per tornare alla finestra di dialogo Elaborazione batch e terminare l'operazione di elaborazione.

Per impostare le opzioni di assegnazione dei nomi per i file dell'elaborazione in batch:

- 1 Selezionare Esporta o fare clic sul pulsante (...) nella finestra di dialogo Elaborazione batch.
- 2 Scegliere un'opzione dal menu a comparsa Nome file della finestra di dialogo Esportazione batch:
 - Scegliere Nome originale per non modificare i nomi dei file.
 - Scegliere Aggiungi prefisso e immettere il testo nella casella di testo Nome file per aggiungere il testo specificato all'inizio del nomefile di ogni file da elaborare in batch.
 - Scegliere Aggiungi suffisso e immettere il testo nella casella di testo Nome file per aggiungere il testo specificato alla fine del nomefile, prima dell'estensione. Ad esempio, se si immette "_thumb" nella casella di testo Nome file, il file Soerbaird.gif verrà rinominato in Soerbaird_thumb.gif durante l'elaborazione in batch.
- 3 Fare clic su OK per tornare alla finestra di dialogo Elaborazione batch e terminare l'operazione di elaborazione.

Per impostare le opzioni di scalatura per il file da elaborare in batch.

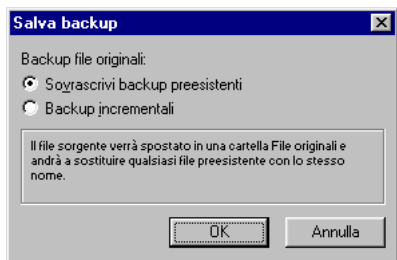
- 1 Selezionare Esporta o fare clic sul pulsante (...) nella finestra di dialogo Elaborazione batch.
- 2 Scegliere un'opzione dal menu a comparsa della scalatura della finestra di dialogo Esporta batch:
 - Scegliere Nessuna scalatura per esportare i file invariati.
 - Scegliere Scala alla dimensioni e immettere il valore di larghezza e altezza per scalare le immagini in base a valori definiti.
 - Scegliere Scala alle dimensioni e quindi immettere o scegliere un valore nella casella di testo di scalatura orizzontale o verticale per scalare le immagini proporzionalmente ma limitare larghezza o altezza. Ad esempio per scalare proporzionalmente le immagini in modo che abbiano una larghezza di 50 pixel, digitare 50 nella casella di testo di scalatura orizzontale e scegliere Variabile nella casella di testo di scalatura verticale.
 - Scegliere Scala per contenere area e immettere Larghezza max.: e Altezza max.: per scalare proporzionalmente i file e scalare le immagini in modo che rientrino ognuna nell'intervallo specificato di larghezza e altezza.

Nota: Scegliere Scala per contenere area per convertire un gruppo di immagini in miniature.

 - Scegliere Scala alla percentuale per scalare le immagini mediante percentuale.
- 3 Fare clic su OK per tornare alla finestra di dialogo Elaborazione batch e terminare l'operazione di elaborazione.

Backup dei file elaborati in batch

È possibile salvare copie di backup dei file originali oggetto dell'operazione di elaborazione in batch. Le copie di backup dei file verranno collocate in una sottocartella Original Files all'interno di ogni cartella dei file originali.



Per effettuare il backup dei file elaborati in batch:

- 1 Selezionare Backup file originali o fare clic sul pulsante ellisse nella finestra di dialogo Elaborazione batch.
Si aprirà la finestra di dialogo Salva backup.
- 2 Nella finestra di dialogo Salva backup, scegliere la modalità di esecuzione del backup:
 - Sovrascrivi backup preesistenti conserva solo una copia del file precedente. Quando viene eseguita una nuova elaborazione in batch, la vecchia copia di backup sarà sostituita da una nuova.

- Scegliere Backup incrementali per conservare copie di tutti i file di backup. All'esecuzione di una nuova elaborazione in batch, in fondo al nome di ogni nuova copia di backup viene aggiunto un numero.

Ad esempio, se è stata effettuata la copia di backup del file Picture.gif utilizzando l'opzione Backup incrementali, alla successiva elaborazione in batch, il file Picture.gif verrà copiato nella sottocartella Original Files. Alla seconda esecuzione dell'elaborazione in batch sul file Picture.gif, un file denominato Picture-1.gif verrà copiato nella sottocartella Original Files. Alla terza esecuzione, il file si chiamerà Picture-2.gif, e così via.

Nota: Se l'opzione Backup file originali non è selezionata, l'elaborazione in batch dello stesso formato file sovrascriverebbe il file originale. Tuttavia, l'elaborazione in batch in un formato file diverso crea un nuovo file in quel formato senza spostare o eliminare il file originale.

- 3 Fare clic su OK per tornare alla finestra di dialogo Elaborazione batch e terminare l'operazione di elaborazione.

Salvataggio delle elaborazioni batch come scriptlet™

È possibile salvare le impostazioni di elaborazione in batch sotto forma di scriptlet™ multiplatforma per ricreare facilmente più volte in futuro l'elaborazione in batch.

Procedere come segue per creare scriptlet di batch:

- 1 Scegliere File > Elaborazione batch.
- 2 Definire le impostazioni nella finestra di dialogo Elaborazione batch.

- 3 Selezionare le azioni da eseguire e scegliere le impostazioni nelle finestre di dialogo Sostituisci batch ed Esporta batch. Ogni volta che verrà eseguito lo scriptlet di batch, Fireworks richiederà quali file devono essere elaborati in batch.
- 4 Fare clic su Script nella finestra di dialogo Elaborazione batch.
- 5 Immettere un nome e la destinazione per lo scriptlet, quindi fare clic su OK.

Nota: Salvando lo scriptlet nella cartella Fireworks 3\Settings\Commands, esso comparirà all'interno del menu Comandi.

Per eseguire uno scriptlet di batch:

- 1 Scegliere File > Esegui script.
- 2 Selezionare uno scriptlet.
- 3 Nella finestra di dialogo File da elaborare, scegliere i file da elaborare con lo scriptlet, quindi fare clic su OK.

Per maggiori informazioni sulla scelta dei file, vedere “Elaborazione in batch” a pagina 224.

Esecuzione degli scriptlet mediante trascina e rilascia

Se si dispone di un'elaborazione batch da ripetere frequentemente, è consigliabile salvarla come scriptlet quindi trascinare lo scriptlet dal disco rigido e rilasciarlo sull'eseguibile di Fireworks per eseguire l'elaborazione in batch.

- Trascinando un file di scriptlet e più file o cartelle leggibili sull'applicazione Fireworks, il programma partirà immediatamente e procederà ad elaborare i file.
- Trascinando più file di scriptlet e più file grafici sull'applicazione Fireworks i file grafici verranno elaborati più volte, una per ogni script.

Script

Per ridurre l'incidenza delle operazioni ripetitive sul lavoro, è possibile creare script di macro in Fireworks. È sufficiente eseguire in Fireworks tutti le procedure che si desidera includere nello script, quindi utilizzare il pannello Cronologia per salvarli come comandi. In alternativa, è possibile scrivere il codice JavaScript necessario in un editor di testo e quindi eseguirlo in Fireworks.

Utilizzare gli script per operazioni quali l'applicazione di modifiche al testo; l'applicazione di colori, tratti e riempimenti; la modifica delle dimensioni e della risoluzione dei documenti; l'impostazione di un colore specifico per l'area di lavoro; oppure l'applicazione di effetti e distorsioni multipli a più oggetti. Tramite JavaScript, è possibile controllare praticamente ogni singolo comando o impostazione di Fireworks, avvalendosi di speciali comandi JavaScript che Fireworks è in grado di interpretare.

Estensione di Fireworks

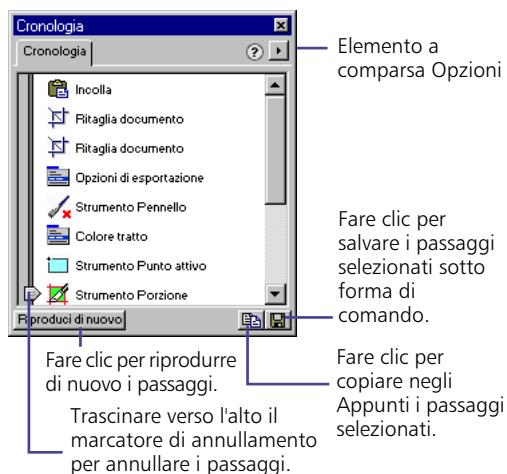
Anche Macromedia Dreamweaver 3 utilizza JavaScript. È quindi possibile scrivere script che controllino Fireworks dall'interno di Dreamweaver 3. Per la documentazione relativa alla API JavaScript, accedere al sito <http://www.macromedia.com/support>.

Creazione di script di comandi usando il pannello Cronologia

Il pannello Cronologia registra un elenco di tutte le operazioni eseguite durante la sessione di lavoro in Fireworks. Ogni passaggio viene memorizzato su una riga separata del pannello, dall'alto verso il basso. Per impostazione predefinita, il pannello memorizza 20 passaggi.

I gruppi di operazioni registrati nel pannello Cronologia possono essere salvati sotto forma di comando riutilizzabile a piacere. I comandi salvati sono memorizzati come file JSF nella cartella Fireworks 3\Settings\Commands.

I comandi salvati con questa procedura possono essere eseguiti in qualsiasi documento di Fireworks; essi infatti non sono specifici del documento in uso.



Per annullare le operazioni usando il pannello Cronologia:

- Trascinare il marcatore di annullamento verso l'alto fino a raggiungere l'ultima operazione da annullare.
- Fare clic lungo la traccia del marcatore di annullamento.

I passaggi annullati rimangono evidenziati in grigio nel pannello Cronologia.

Per ripetere i passaggi annullati:

- Trascinare il marcatore di annullamento verso l'alto fino a raggiungere l'ultima operazione da ripristinare.
- Fare clic lungo la traccia del marcatore di annullamento.

Per modificare il numero di passaggi memorizzati dal pannello Cronologia:

- 1 Scegliere File > Preferenze.

- 2 Modificare il numero di livelli di annullamento portandolo su valore che si desidera utilizzare nel pannello Cronologia.

Nota: L'aggiunta di livelli aggiuntivi richiede una quantità maggiore di RAM.

Per cancellare tutti i passaggi registrati dal pannello Cronologia:

Scegliere Cancella cronologia dal menu a comparsa Opzioni del pannello Cronologia per liberare memoria e spazio su disco.

Cancellando i passaggi dal pannello Cronologia non sarà più possibile annullare le modifiche.

Per salvare come comandi i passaggi registrati:

- 1 Scegliere i passaggi da salvare sotto forma di comando:
 - Fare clic su un passaggio, quindi fare clic su un altro tenendo premuto il tasto Maiusc per selezionare l'intervallo di passaggi da salvare come comando.
 - Fare clic tenendo contemporaneamente premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh) per selezionare passaggi non contigui.
- 2 Salvare il comando:
 - Fare clic sul pulsante Salva posto in fondo al pannello Cronologia.
 - Scegliere Salva come comando dal menu a comparsa Opzioni del pannello Cronologia.
- 3 Immettere un nome per il comando e fare clic su OK.

Il comando comparirà all'interno del menu Comandi.

Riproduzione dei passaggi o comandi

Dal pannello Cronologia è possibile eseguire in qualsiasi momento i comandi registrati o una selezione dei passaggi.

Per riprodurre un comando salvato:

- 1 Se necessario, selezionare un oggetto.
- 2 Scegliere il comando desiderato dal menu Comandi.

Per riprodurre una selezione di passaggi registrati:

- 1 Selezionare uno o più oggetti.
- 2 Scegliere i passaggi sul pannello Cronologia.
- 3 Riprodurre i passaggi:
 - Fare clic sul pulsante Riproduci di nuovo posto in fondo al pannello Cronologia
 - Scegliere Riproduci di nuovo passaggi selezionati dal menu a comparsa Opzioni del pannello Cronologia.

I passaggi contraddistinti dalla presenza di una X non sono ripetibili e non verranno riprodotti di nuovo.

Le linee di separazione indicano che si è verificata una modifica nella selezione. I comandi creati a partire dai passaggi che attraversano la linea di separazione possono produrre risultati non prevedibili.

Per applicare i passaggi selezionati agli oggetti contenuti in molti documenti:

- 1 Selezionare un intervallo di passaggi.
- 2 Copiare i passaggi:
 - Fare clic sul pulsante Copia posto in fondo al pannello Cronologia.
 - Scegliere Copia passaggi dal menu a comparsa Opzioni del pannello Cronologia.
- 3 Selezionare uno o più oggetti in qualsiasi documento di Fireworks.
- 4 Scegliere Modifica > Incolla.

Per ripetere l'ultimo passaggio:

Scegliere Modifica > Ripeti.

Assegnazione di un nuovo nome ed eliminazione dei comandi

I comandi che compaiono nel menu Comandi possono essere anche rinominati o eliminati.

Per rinominare un comando:

- 1 Scegliere Comandi > Modifica elenco comandi.
Si aprirà la finestra di dialogo Modifica elenco comandi.
- 2 Selezionare un comando.
- 3 Fare clic su Rinomina, immettere un nuovo nome e fare clic su OK.

Per eliminare un comando da Fireworks:

- 1 Scegliere Comandi > Modifica elenco comandi.
Si aprirà la finestra di dialogo Modifica elenco comandi.
- 2 Selezionare un comando e fare clic su Elimina.

Per eliminare un comando dall'esterno di Fireworks:

Eliminare il file JSF relativo al comando prescelto dalla cartella Fireworks 3\Settings\Commands.

Modifica o personalizzazione degli script

Gli script di comandi vengono salvati come JavaScript. Possono essere aperti e modificati in qualsiasi editor di testo, come NotePad (Windows) o SimpleText (Macintosh).

È possibile scrivere script in JavaScript e avvalersi dei comandi specifici di Fireworks per controllare i comandi e le impostazioni di Fireworks.

Per modificare in un editor di testo come JavaScript i passaggi selezionati:

- 1 Selezionare un intervallo di passaggi.

2 Copiare i passaggi:

- Fare clic sul pulsante Copia posto in fondo al pannello Cronologia.
- Scegliere Copia passaggi dal menu a comparsa Opzioni del pannello Cronologia.

3 Passare all'editor di testo.

4 Incollare i passaggi.