

macromedia®
FIREWORKS® 3

Guida all'uso di Fireworks



Marchi

Afterburner, AppletAce, Attain, Attain Enterprise Learning System, Attain Essentials, Attain Objects for Dreamweaver, Authorware, Authorware Attain, Authorware Interactive Studio, Authorware Star, Authorware Synergy, Backstage, Backstage Designer, Backstage Desktop Studio, Backstage Enterprise Studio, Backstage Internet Studio, 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, Lingo, Live Effects, Macromedia, Macromedia M Logo & Design, Macromedia Flash, Macromedia Xres, Macromind, Macromind Action, MAGIC, Mediamaker, Object Authoring, Power Applets, Priority Access, Roundtrip HTML, Scriptlets, SoundEdit, ShockRave, Shockmachine, Shockwave, Shockwave Remote, Shockwave Internet Studio, Showcase, Tools to Power Your Ideas, Universal Media, Virtuoso, Web Design 101, Whirlwind ed Xtra sono marchi di Macromedia, Inc. e possono essere registrati negli Stati Uniti o presso altre giurisdizioni, anche a livello internazionale. Altri nomi di prodotti, logo, progetti, titoli, parole o frasi riportati in questa pubblicazione possono essere marchi, nomi di servizi o denominazioni commerciali di Macromedia, Inc. o di altre società registrati presso alcune giurisdizioni, anche a livello internazionale.

Apple, il logo Apple, Macintosh, Power Macintosh, Mac OS, e LaserWriter sono marchi registrati di Apple Computer, Inc. Adobe, Adobe Type Manager, Illustrator e Photoshop sono marchi di Adobe Systems Incorporated. CorelDRAW è un marchio registrato di Corel Corporation o Corel Corporation Limited in Canada, negli Stati Uniti e/o in altri paesi. Java e tutti i marchi e logo basati su Java sono marchi o marchi registrati di Sun Microsystems, Inc. negli Stati Uniti e in altri paesi. GIF-LZW brevetto U.S.A. Brevetto N. 4.558.302 e controparti straniere. Questo prodotto software è parzialmente basato sul lavoro dell'Independent JPEG Group. Il formato Graphics Interchange Format © appartiene alla CompuServe Incorporated, che ne detiene il copyright. GIF (sm) è un marchio di servizio di proprietà della CompuServe Incorporated. Copyright © parziale 1988-1992 Sam Leffler. Copyright © parziale 1991, 1992 Silicon Graphics. Images © 1999 PhotoDisc, Inc.

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

Limitazioni di responsabilità Apple

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

Fireworks è una creazione della Macromedia, Inc. © 1999. Tutti i diritti riservati. Brevetti U.S.A. Brevetti 5.353.396, 5.361.333, 5.434.959, 5.467.443, 5.500.927, 5.594.855 e 5.623.593. Altri brevetti in corso. Nessuna parte del presente manuale, singola o completa, può essere copiata, fotocopiata, riprodotta, tradotta o convertita in forma elettronica o leggibile da apparecchiature apposite senza previa autorizzazione scritta da parte di Macromedia, Inc.

Prima edizione: dicembre 1999

Macromedia, Inc.
600 Townsend St.
San Francisco, CA 94103

Ringraziamenti

Scritto da Randy Varnell, Rocky Angelucci, Stuart Manning, Robin Hunt-Smith, Sherri Harte e Peter Fenczik.

Redatto da Stuart Manning e Monte Williams.

Gestione progetto di Monte Williams.

Produzione di Sherri Harte e Rocky Angelucci.

Un grazie particolare a John Ahlquist, Doug Benson, Dennis Griffin, Mark Haynes, David Morris e Diana Smedley.

Direttore della localizzazione Linda Page

Progetto di localizzazione Sami Kaied

Engineering localizzazione Michael Neal

SOMMARIO

INTRODUZIONE

Requisiti di sistema	12
Installazione e avvio di Fireworks	12
Risorse per imparare a usare Fireworks	12
Nuove funzionalità di Fireworks 3	13

CAPITOLO 1

Esercitazione	17
Strumenti di disegno	18
Pulsanti JavaScript	19
Rollover sofisticati	22
Effetti dal vivo	25
Automazione	26
Maschere	26
Punti attivi	27
Ottimizzazione delle immagini	27
Esportazioni di immagini, HTML e JavaScript	29
Animazione	30

CAPITOLO 2

Informazioni di base su Fireworks	33
Cos'è Fireworks?	33
Ottimizzazione dei siti Web con Fireworks.	34
Introduzione allo spazio di lavoro di Fireworks	36
Uso dei pannelli e delle finestre di ispezione	39
Modifica e ripetizione della cronologia di un documento	41
Creazione di pulsanti rollover JavaScript.	42
Uso dei menu di contesto	42
Impostazione delle preferenze	42

CAPITOLO 3

Creazione e importazione di documenti. 45

Impostazione di un nuovo documento.	46
Spostamento all'interno dei documenti e loro visualizzazione	46
Modifica della risoluzione, del colore e delle dimensioni del documento	48
Rotazione e ritaglio dell'area di lavoro.	50
Creazione di documenti Fireworks mediante importazione	51
Importazione da uno scanner o fotocamera digitale.	53

CAPITOLO 4

Disegno di oggetti. 55

Passaggio alla modalità oggetto	56
Scelta degli strumenti di disegno e modifica.	56
Operazioni di disegno in modalità oggetto.	57
Modifica del tratto degli strumenti di disegno	61
Modifica del riempimento degli strumenti di disegno.	61
Inserimento delle immagini importate nel documento	62

CAPITOLO 5

Modifica degli oggetti 65

Selezione degli oggetti.	66
Rimodellazione dei tracciati mediante la modifica dei punti	68
Rimodellazione diretta dei tracciati.	70
Uso delle operazioni sui tracciati per rimodellare gli oggetti tracciato	72
Modifica dei colori di tratto e riempimento	75
Modifica dei tratti	76
Modifica dei riempimenti	80
Uso degli stili	85
Trasformazione e distorsione degli oggetti	87
Organizzazione degli oggetti	90
Simboli e istanze	94

CAPITOLO 6

Colore e trasparenza 99

Scelta dei colori mentre si disegna	100
Personalizzazione del pannello Campioni colore	101
Modifica dei gruppi di campioni colore	102
Creazione di colori	103
Assegnazione della trasparenza	105
Corrispondenza di colore e sfondo mediante l'anti-aliasing	106
Rimozione di aloni dalla grafica Web	106

CAPITOLO 7

Uso del testo 109

Immissione di testo	110
Modifica di testo	111
Applicazione di tratti, riempimenti, effetti e stili al testo	115
Collegamento di testo ad un tracciato	115
Trasformazione del testo	117
Rimodellazione del testo	117
Importazione del testo	117

CAPITOLO 8

Elaborazione e grafica pittorica sui pixel 119

Modalità di modifica immagine	120
Creazione delle immagini bitmap	120
Passaggio alla modalità di modifica immagine	121
Selezione dei pixel	122
Regolazione di un perimetro di selezione	124
Modifica dei pixel	126
Grafica pittorica sui pixel	129
Modalità fusione in modalità di modifica immagine	129
Uso dei filtri e dei plug-in	129

CAPITOLO 9

Applicazione degli effetti agli oggetti 139

Applicazione di un Effetto dal vivo 140

Modifica degli effetti dal vivo 140

Creazione di effetti personalizzati 141

Gestione del ridisegno degli Effetti dal vivo 142

Applicazione di effetti a oggetti raggruppati 142

Uso di Effetti dal vivo standard 143

Uso dei plug-in di Photoshop come Effetti dal vivo 145

Uso degli Xtra di Fireworks come Effetti dal vivo 145

CAPITOLO 10

Composizioni e applicazione di maschere 147

Composizioni 148

Applicazione di maschere alle immagini 150

CAPITOLO 11

Ottimizzazione dei grafici 153

Ottimizzazione nell'area di lavoro 154

Anteprima delle impostazioni di ottimizzazione e dei comportamenti 156

Selezione del formato di file appropriato 157

Scelta delle impostazioni di ottimizzazione per i formati GIF e PNG 158

Scelta delle impostazioni di ottimizzazione per i file JPEG 160

Ottimizzazione delle tavolozze di colori 160

CAPITOLO 12

Esportazione 165

Esportazione di un'immagine 166

Risultati dell'esportazione 166

Esportazione guidata da Autocomposizione Esporta 167

Ottimizzazione e anteprima durante l'esportazione 167

Esportazione di fotogrammi o livelli su più file 169

Esportazione di un'area 169

Esportazione degli oggetti suddivisi in porzioni 170

Esportazione di tracciati vettoriali 171

CAPITOLO 13

Creazione di punti attivi e mappe immagine 173

Scelta di un grafico sorgente per la mappa immagine 174

Creazione dei punti attivi 174

Assegnazione degli URL ai punti attivi 175

Modifica dei punti attivi 178

Impostazione delle opzioni della mappa immagine 178

Esportazione di mappe immagine. 179

CAPITOLO 14

Suddivisione in porzioni delle immagini 181

Raffronto delle porzioni con i punti attivi 182

Disegno di oggetti porzione 182

Creazione di una semplice immagine suddivisa in porzioni. 186

Aggiunta di funzioni interattive alle porzioni 186

Assegnazione di un nome alle porzioni 187

Mix dei formati file in un'immagine suddivisa il porzioni 189

Creazione di una porzione di testo 189

Creazione di una porzione sostitutiva 190

Creazione di rollover JavaScript con le porzioni 190

CAPITOLO 15

Creazione di pulsanti 191

Cos'è un pulsante? 192

I pulsanti 192

Creazione di pulsanti 193

Creazione di una barra di navigazione usando simboli nidificati. 196

Conversione in pulsanti dei rollover di Fireworks. 197

Inserimento di pulsanti da una fonte esterna 197

CAPITOLO 16

Creazione di rollover avanzati 199

Introduzione ai rollover	200
Corrispondenza degli stati del rollover ai fotogrammi	200
Definizione dell'area di attivazione del rollover	201
Assegnazione dei comportamenti del rollover	201
Assegnazione di collegamenti URL ai rollover	202
Creazione di rollover disgiunti per l'interscambio tra le parti dell'immagine.	202
Uso di file esterni come sorgente per i rollover	204
Uso di rollover di forma irregolare o sovrapposti	204
Esportazione dei rollover	205

CAPITOLO 17

Creazione di animazioni 207

Pianificazione dell'animazione	208
Gestione dei fotogrammi.	209
Creazione o importazione degli elementi per le animazioni.	212
Controllo dell'animazione.	214
Ottimizzazione di un'animazione	215
Anteprima di un'animazione.	215
Esportazione di un'animazione	216
Apertura di un'animazione preesistente	217
Apertura di più file sotto forma di animazione.	217

CAPITOLO 18

Automazione delle operazioni ripetitive 219

Ricerca e sostituzione	220
Elaborazione in batch	224
Script	229

CAPITOLO 19

Uso di Dreamweaver e altri editor HTML 233

Pianificazione del sito Web	234
Panoramica dell'HTML di Fireworks	234
Uso del comando Aggiorna HTML	234
Copia e incolla da un file HTML di Fireworks	234
Esportazione dell'HTML di Fireworks sotto forma di file	235
Collocazione dei file di Fireworks in Dreamweaver	237
Incollaggio di un file HTML di Fireworks in un altro file HTML	238
Modifica delle immagini di Fireworks collocate in Dreamweaver	239
Ottimizzazione dei grafici di Fireworks in Dreamweaver	240
Alcune informazioni base sui file HTML	240
Tag HTML comuni	241

APPENDICE A

Scelte rapide da tastiera 243

Menu File	243
Menu Modifica	244
Menu Visualizza	244
Menu Inserisci	246
Menu Elabora	246
Menu Testo	248
.	248
.	248
Menu Finestra	249
Menu Xtra	249
Menu Guida	249
Editor di testo	250
Strumenti	250
Varie	251

INDICE ANALITICO 253