

mit ebenen arbeiten

macromedia
FIREWORKS™ MX®

LEKTION 3

Ebenen sind ein leistungsstarkes Werkzeug, um Objekte auf einer Seite zu verwalten und zu organisieren. Ebenen sind transparente Folien, auf denen Sie Objekte erzeugen und lagern können. Mit Ebenen steuern Sie die Reihenfolge von Objekten in einem Stapel. So können Sie Objekte schnell im Stapel nach oben oder unten verschieben. Außerdem haben Sie die Möglichkeit, Ebenen zu sperren oder auszublenden, was eine einfache Verwaltung auch komplexer Objekte erlaubt.

In dieser Lektion entwerfen Sie eine Homepage und steuern mit Ebenen die Platzierung der Objekte auf der Seite.



Abbildung 3.1 In dieser Lektion basteln Sie eine Homepage für die Website und verwenden dabei Ebenen, um die Produktion zu vereinfachen.

WAS WERDEN SIE LERNEN?

In dieser Lektion:

- erkunden Sie das Ebenen-Bedienfeld
- fügen Sie Ebenen hinzu und benennen diese
- verwenden Sie den Eigenschafteninspektor, um für Objekte die exakte Position und Größe anzugeben
- benennen Sie Ebenen um und sperren sie
- verwenden Sie das Werkzeug für abgerundetes Rechteck
- fügen Sie eine Textur und einen Schlagschatten hinzu
- ändern Sie die Reihenfolge einer Ebene im Ebenenstapel
- verwenden Sie EINZELEBENE BEARBEITEN
- setzen Sie die Standardfarben für Füllung und Pinselstrich ein
- richten Sie Objekte aus

ZEITAUFWAND

Für diese Lektion benötigen Sie etwa 1 Stunde.

DATEIEN FÜR DIE LEKTION

Medien:

Lektion03/Medien/basic_colors.png

Start:

Lektion03/Start/start.png

Projektende:

Lektion03/Projektende/home_page.png

DAS EBENEN-BEDIENFELD

Stellen Sie sich eine Ebene als transparente Folie vor, auf der Sie nach Belieben Objekte erstellen und platzieren können. Mit Ebenen können Sie Ihr Bildmaterial aufteilen, wenn Sie beispielsweise Bildmontagen zusammensetzen. Verschiedene Teile des Bilds lassen sich auf verschiedenen Ebenen ablegen und einzeln ein- und ausblenden. Damit haben Sie die Möglichkeit, den Bereich, an dem Sie arbeiten, komplett von den übrigen abzutrennen. In Fireworks enthalten Ebenen Vektor- und Bitmapobjekte oder eine Kombination aus beiden.

Das Ebenen-Bedienfeld von Fireworks ähnelt den Ebenenpaletten in anderen Grafikprogrammen wie Macromedia FreeHand und Adobe Photoshop, enthält allerdings noch ein paar zusätzliche Informationen.

Auf jeder Ebene können Sie ein oder mehrere Objekte platzieren. Befinden sich mehrere Objekte auf derselben Ebene, stellt jedes Objekt einzeln ein Element eines Stapels auf der Ebene dar. Neue Objekte werden zuerst oben auf dem Stapel platziert. Eine Miniatur des Objekts wird links vom Objektamen angezeigt. Mit den Befehlen MODIFIZIEREN/ANORDNEN/IN DEN VORDERGRUND, MODIFIZIEREN/ANORDNEN/NACH VORNE BRINGEN, MODIFIZIEREN/ANORDNEN/NACH HINTEN BRINGEN und MODIFIZIEREN/ANORDNEN/IN DEN HINTERGRUND ändern Sie die Reihenfolge der Objekte im Stapel. Alternativ ziehen Sie Objekte im Bedienfeld an eine neue Position im Stapel oder bewegen sie auf eine andere Ebene.

Ebenen erlauben Ihnen, Ihre Zeichnungen in einzelne Bereiche und Schichten zu unterteilen, die dann je nach Anforderung als einzelne Objekte bearbeitet oder ausgeblendet werden können. In der folgenden Übung lernen Sie, wie Sie das Bedienfeld EBENEN einsetzen, um neue Ebenen hinzuzufügen, Objekte zwischen Ebenen zu bewegen sowie Ebenen auszublenden und zu sperren.

1. Erstellen Sie ein neues Dokument mit einer Größe von 800 x 600 Pixeln und weißer Leinwandfarbe.

Dieses Dokument wird die Homepage für die Website, die Sie in diesen Lektionen erstellen.

In den Anfängen des Webs hatten die meisten Nutzer nur 13-Zoll-Monitore. Seitdem sind die Preise von Monitoren drastisch gesunken und immer mehr Nutzer haben zumindest 17-Zoll-Bildschirme. Deswegen optimieren die meisten Webdesigner ihre Seiten auf solche Monitorgrößen und verwenden als Größe 800 x 600 Pixel. Wenn Sie eine Website entwickeln, sollten Sie die kleinsten Bildschirmgrößen Ihrer Besucher herausfinden und die Seiten entsprechend optimieren.

2. Speichern Sie das Dokument als *home_page.png* im Ordner *Lektion03*.

Der Name, den Sie dem Fireworks-Dokument geben, wird auch für die daraus exportierte HTML-Seite verwendet. Deswegen sollten Sie bei der Namensgebung folgende grundlegenden Regeln im Hinterkopf behalten:

- Verwenden Sie Kleinbuchstaben für die Dateinamen. Manche Webserver unterscheiden zwischen Groß- und Kleinschreibung; manche verlangen sogar, dass nur Kleinschreibung verwendet wird.
- Verwenden Sie keine Leerzeichen in den Dateinamen. Setzen Sie stattdessen lieber Unterstriche ein, um Abstände zwischen Worten anzudeuten. *home_page.htm* ist also besser als *home page.htm*.
- Verwenden Sie Buchstaben und Ziffern, aber keine Sonderzeichen wie %, *, oder /.

3. Wählen Sie FENSTER/EBENEN.

Sollte das Ebenen-Bedienfeld gerade minimiert oder ausgeblendet gewesen sein, wird es geöffnet. Ein Haken im Menü FENSTER neben dem Namen des Bedienfelds zeigt an, dass das Bedienfeld maximiert ist. Wenn Sie das Bedienfeld auf der rechten Seite des Bildschirms sehen, können Sie auch auf den kleinen Pfeil in der Titelleiste des Bedienfelds klicken, um es zu minimieren oder zu maximieren. Für diese Übung können Sie alle anderen Bedienfelder schließen, so dass nur noch das Ebenen-Bedienfeld zu sehen ist.



Abbildung 3.2 Das Ebenen-Bedienfeld

4. Bewegen Sie den Mauszeiger auf die Titelleiste des Bedienfelds direkt unter dem Ebenen-Bedienfeld.

Sobald Sie über der Titelleiste eines Bedienfelds sind, das sich unter einem offenen Bedienfeld befindet, wechselt der Mauszeiger zu einem zweiseitigen (Windows) oder nach unten zeigenden (Macintosh) Pfeil. Sobald dies geschieht, ziehen Sie nach unten oder oben, um die Höhe des unteren Bedienfelds zu verringern oder zu erhöhen. Sobald Sie Ebenen hinzufügen, sollten Sie die Größe des Ebenen-Bedienfelds erhöhen.



Abbildung 3.3 Der Mauszeiger ändert sich. Jetzt können Sie die Bedienfeldhöhe ändern.

»!< Sie können ein Bedienfeld nur dann vergrößern oder verkleinern, wenn mindestens zwei Bedienfelder geöffnet sind.

EBENEN HINZUFÜGEN UND BENENNEN

In einem neuen Dokument stehen standardmäßig zwei Ebenen zur Verfügung: Ebene1 und die Web-Ebene. Auf der Web-Ebene werden Segmente und Hotspots aufbewahrt. Diese werden in einer späteren Lektion erläutert.

Auf Ebene1 werden anfangs alle Objekte und Bilder platziert. Wenn Sie keine andere Ebene erstellen, werden alle Objekte im Dokument auf dieser Ebene gestapelt. Für einzelne Zeichnungen – beispielsweise das Logo aus Lektion 1 – funktioniert dies auch sehr gut.

Bei komplexeren Seiten ist die Verwendung von Ebenen zum Organisieren und Verwalten verschiedenster Elemente meist sehr zu empfehlen. Sie können jede Ebene sperren, so dass Sie an einem Teil einer Seite arbeiten können, ohne aus Versehen andere Objekte zu bewegen oder zu löschen. Außerdem haben Sie die Möglichkeit, eine Ebene auszublenden, so dass Elemente darauf nicht stören, während Sie an anderen Teilen der Seite werkeln.

1. Klicken Sie auf das Optionenmenü des Ebenen-Bedienfelds rechts oben an der Palette und wählen Sie aus der Liste den Befehl NEUE EBENE.

Das Optionenmenü des Ebenen-Bedienfelds enthält einige Befehle, um Ebenen zu verändern und zu steuern. Alle Bedienfelder zeigen das Symbol für das Optionenmenü, wenn das jeweilige Bedienfeld geöffnet ist.

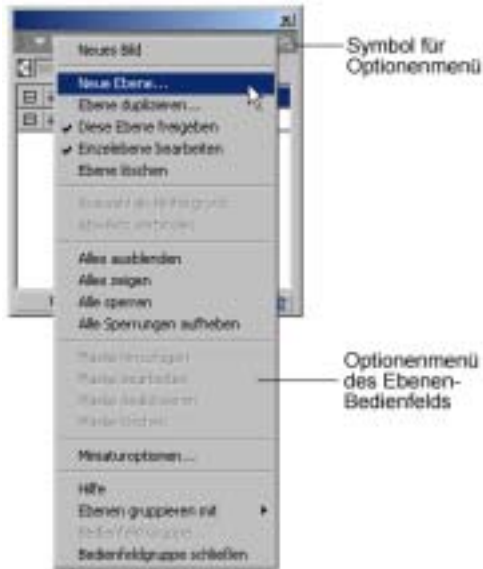


Abbildung 3.4 Im Optionenmenü fügen Sie eine neue Ebene hinzu.

2. Geben Sie im Dialogfeld **NEUE EBENE Logo** ein und klicken Sie auf **OK**.

Über der Ebene1 wird eine neue Ebene mit dem Namen *Logo* eingefügt.

Die neue Ebene ist sofort aktiv. Im Ebenen-Bedienfeld sehen Sie ein Stiftsymbol, das anzeigt, dass die Ebene aktiv ist. Alles, was Sie zu einem Dokument hinzufügen, wird auf der aktiven Ebene eingefügt.

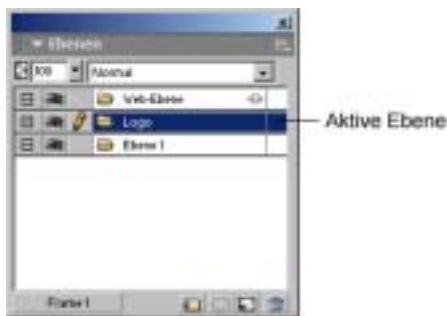


Abbildung 3.5 Die Ebene Logo ist aktiv.

Tipp Als Alternative klicken Sie auf das Symbol **NEUE EBENE** unten im Ebenen-Bedienfeld. Damit wird eine neue Ebene mit den Standardnamen *Ebene1*, *Ebene2* usw. erstellt. Wenn Sie auf diese Weise eine Ebene hinzufügen, erhalten Sie kein Dialogfeld, um die Ebene zu benennen. Im Abschnitt „Ebenen umbenennen“ erfahren Sie, wie Sie nachträglich den Ebenennamen ändern.



Abbildung 3.6 Das Symbol NEUE EBENE im Ebenen-Bedienfeld

3. Importieren Sie mit DATEI/IMPORTIEREN die Datei *sweet_creations_logo.png*, die Sie in Lektion 2 erstellt haben.

Sollten Sie die Datei nicht finden, verwenden Sie die fertige Datei aus dem Ordner *Lektion02/Projektende*.

4. Klicken Sie, wenn Sie den rechtwinkligen Mauszeiger sehen.

An der Position, auf die Sie klicken, wird das Logo auf die Leinwand platziert. Das Logo soll in der oberen linken Ecke der Arbeitsfläche landen.

Das Logo wird auf der Ebene *Logo* eingefügt.

5. Klicken Sie auf Ebene1 im Ebenen-Bedienfeld, um sie zu aktivieren.

Dies ist die Standardebene. Da sie unter der Ebene *Logo* liegt, ist alles, was Sie darauf legen, auch auf der Leinwand unter dem Logo.

6. Aktivieren Sie in der Werkzeugleiste das Rechteckwerkzeug und ziehen Sie am oberen Rand der Seite ein Rechteck über die gesamte Breite auf.

Beachten Sie, dass das Rechteck unter dem Logo liegt. Achten Sie im Moment noch nicht auf die Farbe des Rechtecks; Sie ändern sie später.



Abbildung 3.7 Das Rechteck-Objekt befindet sich auf der Ebene.

GRÖÖE UND PLATZIERUNG EINES OBJEKTS ÄNDERN

Oftmals ist es notwendig, dass Sie die Größe eines gezeichneten Objekts überprüfen. In dieser Übung liegt bereits ein Rechteck auf der Seite. Vielleicht haben Sie es auch genau oben in die Seite eingepasst, aber überprüfen sollten Sie es trotzdem. Außerdem sollte das Rechteck genau dieselbe Größe haben wie die Leinwand – in diesem Beispiel also 800 Pixel.

Werfen Sie einen Blick in den Eigenschafteninspektor, während das Rechteck noch aktiv ist. Der linke Teil des Inspektors enthält Informationen über das Rechteck, darunter Größe und Position auf der Leinwand.

1. **Geben Sie im Eigenschafteninspektor 800 Pixel für die Breite und 118 Pixel für die Höhe des Rechtecks ein.**

> ! < *Das Rechteck sollte höher als das Logo sein. Ist das nicht der Fall, müssen Sie das Rechteck vergrößern.*



Abbildung 3.8 Die Ausmaße des Rechtecks im Eigenschafteninspektor

2. **Geben Sie 0 für die X- und Y-Koordinaten des Rechtecks ein.**

Mit diesen Werten wird das Rechteck in der linken oberen Ecke der Leinwand platziert.

Tipp Mit der **↵**-Taste wechseln Sie im Eigenschafteninspektor zum nächsten Textfeld. Um die Werte anzuwenden, drücken Sie **↵** (Windows) oder **Return** (Macintosh) oder klicken außerhalb des Inspektors.

EBENEN UMBENENNEN

Der standardmäßige Ebenenname für das Rechteck ist Ebene1. Wenn Sie mehr Ebenen zum Dokument hinzufügen, ist es allerdings besser, jeder Ebene einen aussagekräftigen Namen zu geben.

3. **Klicken Sie doppelt auf den Ebenennamen im Bedienfeld.**
4. **Geben Sie im erscheinenden Feld als Ebenennamen *Header* ein und drücken Sie **↵** (Windows) oder **Return** (Macintosh).**



Abbildung 3.9 Eine Ebene umbenennen

EINE EBENE SPERREN


Sie sollten eine Ebene sperren, wenn Sie zwar alle Objekte darauf sehen möchten, aber nicht versehentlich Elemente bewegen oder löschen wollen. Auf eine gesperrte Ebene können außerdem keine neuen Objekte hinzugefügt werden.

1. Wählen Sie das Logo aus.

Wenn Sie das Logo auswählen, wird im Ebenen-Bedienfeld auch die Ebene *Logo* aktiviert!

2. Ändern Sie die Größe des Logos und platzieren Sie es so, dass es in das Rechteck hineinpasst.

Dazu verwenden Sie entweder das Skalierungswerkzeug wie in Lektion 2 oder Sie ziehen mit dem Zeigerwerkzeug einen der Eckanfasser, um die Größe zu ändern. Da alle Elemente im Logo gruppiert sind, werden sie zusammen skaliert.

Tipp Wenn Sie das Skalierungswerkzeug verwenden, müssen Sie nur einen der Eckanfasser ziehen, um die Größe des Logos zu ändern. Mit dem Zeigerwerkzeug müssen Sie zusätzlich die -Taste gedrückt halten, um das Logo proportional zu skalieren.

3. Klicken Sie in die Spalte zum Sperren (die Spalte, die auch den Stift zeigt) links neben der Ebene *Logo*, um die Ebene zu sperren. So können ihre Objekte nicht mehr bewegt oder gelöscht werden.

Ein Schlosssymbol erscheint in der Spalte.

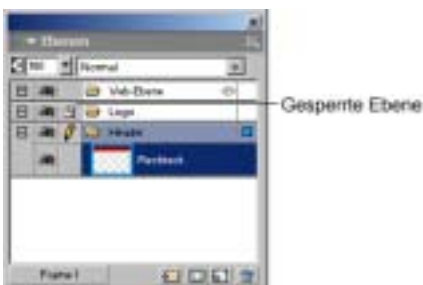


Abbildung 3.10 Das Schlosssymbol zeigt an, dass die Ebene gesperrt ist.

Wenn eine Ebene ausgewählt ist, zeigt die Spalte zum Sperren den Stift. Sobald Sie auf den Stift klicken, wird stattdessen ein Schloss angezeigt. Ist das Quadrat in der Spalte leer, dann ist die Ebene nicht aktiv.

Wenn eine Ebene gesperrt ist, können Sie weder die Ebene noch Objekte darauf aktivieren. Um die Sperre wieder aufzuheben, klicken Sie auf das Schlosssymbol im Ebenen-Bedienfeld.

Tipp Halten Sie die **Alt** - (Windows) oder **⌘** -Taste (Macintosh) gedrückt, während Sie auf das Schlosssymbol klicken, so werden alle Ebenen ge- bzw. entsperrt.

EINE EBENE EIN- UND AUSBLENDEN

Bei einer komplexen Grafik ist es oft hilfreich, nur die Teile einzublenden, an denen Sie gerade arbeiten. So löschen oder bewegen Sie nicht versehentlich ein anderes Objekt, das mit einem Element überlappt, an dem Sie Änderungen vornehmen.

1. **Aktivieren Sie die Ebene *Header* und klicken Sie auf die Spalte zum Ein- und Ausblenden (Spalte mit dem Augensymbol).**

Das Rechteck ist verschwunden.



Ebene ein/ausblenden

Abbildung 3.11 Ein Klick auf das Augensymbol blendet die Ebene aus.

2. **Klicken Sie erneut in die Spalte zum Ein- und Ausblenden, um die Objekte auf der Ebene wieder sichtbar zu machen.**

Tipp Wenn Sie die **Alt** - (Windows) oder **⌘** -Taste (Macintosh) gedrückt halten, während Sie auf das Augensymbol klicken, werden alle Ebenen ein- bzw. ausgeblendet.

FARBEN AUFNEHMEN

Die Farben für Ihre Webseiten können aus einem Farbset oder einer Farbpalette stammen, oder Sie wählen aus unbegrenzt vielen Farben. Ein Grund für die Begrenzung der Anzahl der Farben ist, wenn Sie sich an den Farben der Produktlinie oder der Firma orientieren müssen. Um solche Farben einfacher auszuwählen zu können, sollten Sie ein Dokument mit diesen Farben anlegen.

1. Öffnen Sie die Datei *basic_colors.png* aus dem Ordner *Lektion03*.

Das Dokument erscheint über dem bestehenden Dokument. Es enthält einige Felder, jedes mit einer anderen Farbe.



Abbildung 3.12 Ein Set mit 10 Farben

2. Wählen Sie FENSTER/NEBENEINANDER.

Die beiden Fenster werden basierend auf der Monitorgröße Seite an Seite angeordnet. Natürlich geht das auch manuell, aber der Befehl ist wesentlich schneller.

Mit dem Befehl FENSTER/UNTEREINANDER können Sie die Fenster untereinander anordnen. Wollen Sie zur Ausgangsgröße und -position zurückkehren, wählen Sie FENSTER/ÜBERLAPPEND.

>!< *Für Macintosh-Nutzer stehen diese drei Befehle zum Anordnen der Fenster nicht zur Verfügung. Passen Sie Größe und Position der Fenster von Hand an.*

3. Aktivieren Sie das Rechteck auf Ihrer Homepage.

Die Füllfarbe für das Rechteck soll in Rot geändert werden (Farbe 1 in der Datei *basic_colors.png*).

4. Klicken Sie auf das Farbfeld für die Füllfarbe im Eigenschafteninspektor und bewegen Sie die Pipette über die rote Farbe in der Datei *basic_colors.png*. Klicken Sie, um die Farbe auszuwählen.

Das Rechteck erhält eine rote Füllung.

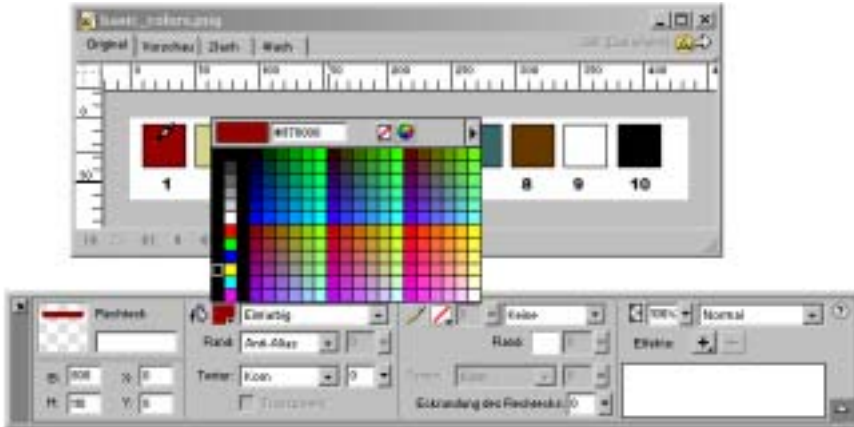


Abbildung 3.13 Eine Farbe mit der Pipette aus einer Datei auswählen

! < Alternativ können Sie das Feld für die Füllfarbe in der Werkzeugleiste verwenden, um die Farbe zu ändern. Farbfelder finden Sie also an verschiedenen Stellen: im Eigenschafteninspektor, in der Werkzeugleiste und im Bedienfeld FARBEN.

5. Heben Sie die Sperre der Ebene *Logo* wieder auf.

Klicken Sie dazu auf das Schlosssymbol links neben dem Ebenennamen.

6. Aktivieren Sie das Logo und betätigen Sie den Menübefehl MODIFIZIEREN/GRUPPIERUNG AUFHEBEN. Klicken Sie außerhalb des Logos, um es zu deaktivieren, und aktivieren Sie den Text „Sweet Creations“. Ändern Sie dann die Füllfarbe des Textes in Weiß.

Die Ebene *Logo* darf entsperrt bleiben.

DAS WERKZEUG FÜR ABGERUNDETES RECHTECK

Das Werkzeug für abgerundetes Rechteck zeichnet Rechtecke mit runden Ecken. Die Stärke der ECKRUNDUNG ändern Sie im Eigenschafteninspektor. Dieselbe Wirkung erzielen Sie mit dem Rechteckwerkzeug, wenn Sie eine Eckrundung nachträglich angeben. In diesem Abschnitt erhält der Lutscher als weiteres Element einen Stiel.

1. Aktivieren Sie das Werkzeug für abgerundetes Rechteck und zeichnen Sie ein vertikales Rechteck links auf der Seite.

Das Rechteck ist noch weiß gefüllt. Fireworks merkt sich immer die zuletzt angewendete Farbe, und im letzten Abschnitt haben Sie die Textfarbe in Weiß geändert.

Tipp Nachdem Sie das Rechteck gezeichnet haben, können Sie es immer noch an eine neue Position verschieben. Sie haben sogar die Möglichkeit, ein Objekt während des Zeichnens zu bewegen. Halten Sie dazu beim Ziehen die -Taste

gedrückt, damit Sie das Rechteck an eine neue Position schieben können, bevor Sie die Maustaste loslassen. Sobald Sie die -Taste loslassen, bleibt das Rechteck an der aktuellen Position und Sie können weiterhin die Größe verändern. Die beschriebenen Schritte können Sie nicht nur mit dem Rechteck, sondern auch mit Ellipsen oder Bitmapauswahlen vornehmen.

2. **Ändern Sie die Farbe des Rechtecks in Farbe Nummer 2 (ein Braunton) der Datei *basic_colors.png*.**

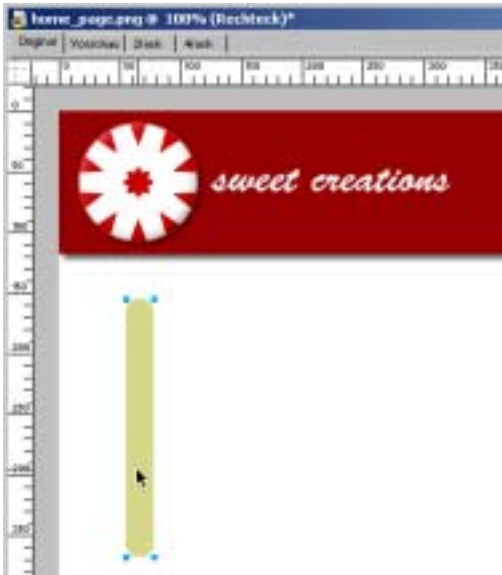


Abbildung 3.14 Der eingefärbte Stiel auf der Seite

3. **Sollte die Datei *basic_colors.png* noch neben der Homepage-Datei liegen, wählen Sie FENSTER/ÜBERLAPPEND, um die Fenster in der ursprünglichen Position und Größe anzuzeigen.**

Auf einem großen Monitor können Sie die zwei Fenster auch nebeneinander stehen lassen.

4. **Ziehen Sie den Schieberegler für die ECKRUNDUNG des Rechtecks auf 90.**



Abbildung 3.15 Mit dem Schieberegler ECKRUNDUNG ändern Sie die Stärke der runden Ecken.

Alternativ können Sie auch den Wert in das Textfeld eingeben. Drücken Sie (Windows) oder (Macintosh), um die Eingabe zu bestätigen.

2. Verschieben Sie den Schieberegler für die TEXTURMENGE.

Nehmen Sie für dieses Beispiel eine Texturmenge von 50 %.

Tip *Jede Füllung hat eine Textur. Wenn die TEXTURMENGE 0 beträgt, ist die Textur nicht zu sehen.*

3. Versehen Sie den Stiel mit einem Schlagschatten.

In Lektion 2 haben Sie einen Schliff-Effekt auf den Lutscher angewendet. Auf die gleiche Art und Weise fügen Sie jetzt dem Stiel einen Schlagschatten hinzu. Klicken Sie auf die Schaltfläche EFFEKTE HINZUFÜGEN im Eigenschafteninspektor und wählen Sie unter SCHATTEN UND GLÜHEN den SCHLAGSCHATTEN. Die Einstellungen können Sie nach Belieben ändern.

DIE REIHENFOLGE IM STAPEL ÄNDERN

Wie Objekte im Stapel angeordnet werden, wird dadurch bestimmt, in welcher Reihenfolge sie erstellt wurden. Genau wie bei anderen Grafikprogrammen ist immer das letzte Objekt zuoberst. Um die Reihenfolge einzelner Objekte im Ebenenstapel zu ändern, können Sie die Befehle aus dem Untermenü MODIFIZIEREN/ANORDNEN verwenden. Die Stapelreihenfolge auf einer Ebene unterscheidet sich von der Reihenfolge der Ebenen. Ein Objekt kann an oberster Stelle eines Stapels liegen, aber sich immer noch unter Objekten auf einer höheren Ebene befinden. Verwenden Sie den Befehl MODIFIZIEREN/ANORDNEN/IN DEN VORDERGRUND, um ein Objekt ganz nach vorn zu bringen, und MODIFIZIEREN/ANORDNEN/IN DEN HINTERGRUND, um ein Objekt ganz nach hinten zu stellen. MODIFIZIEREN/ANORDNEN/NACH VORNE BRINGEN bewegt das Objekt vor ein anderes Objekt auf der gleichen Ebene, MODIFIZIEREN/ANORDNEN/NACH HINTEN BRINGEN hinter ein anderes Objekt. Unter Windows finden Sie diese Befehle auch in der Werkzeugleiste MODIFIZIEREN.

Im Ebenen-Bedienfeld befinden sich aktuell drei Objekte auf der Ebene *Logo*: der Lutscher, der Text „Sweet Creation“ und der Stiel. Jedes Objekt erscheint an einer eigenen Position des Stapels der Ebene. Da der Stiel das zuletzt erstellte Objekt war, liegt er oben. Er soll aber unter dem Lutscher landen.

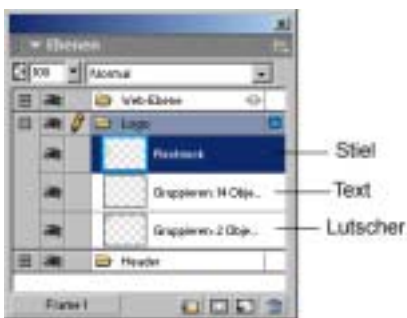


Abbildung 3.17 Die verschiedenen Objekte auf der Ebene Logo

1. Aktivieren Sie den Stiel.

Dieses Objekt soll bewegt werden.

2. Verwenden Sie eine der folgenden Methoden:

- MODIFIZIEREN/ANORDNEN/IN DEN HINTERGRUND

Der Stiel wird hinter den Lutscher, aber noch vor das rote Rechteck gelegt, da das Rechteck auf einer Ebene (*Header*) unter der Ebene *Logo* liegt.

oder

- Ziehen Sie das Objekt (mit Namen *Rechteck* auf der Ebene *Logo*) mit der Maus unter den Lutscher im Ebenen-Bedienfeld.

Wenn Sie das Objekt auf der Ebene verschieben, erscheint eine schwarze Linie oberhalb oder unterhalb der anderen Objekte. Das gerade gezogene Objekt bewegt sich an die Position der schwarzen Linie, wenn Sie die Maustaste loslassen.

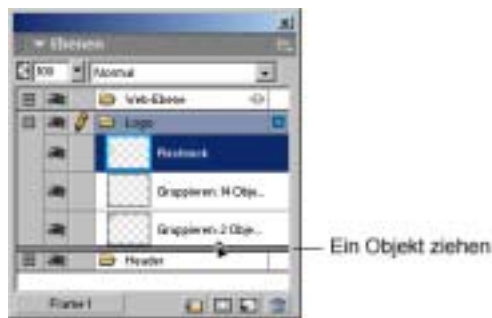


Abbildung 3.18 Ein Objekt aus dem Stapel per Drag&Drop verschieben

Seien Sie beim Ziehen vorsichtig, damit das Objekt nicht aus Versehen auf der Ebene *Header* darunter landet. Sollte es doch passieren, ziehen Sie es auf die Ebene *Logo* zurück.

Tip Wenn Sie die anderen Ebenen (hier die Ebene *Header*) sperren, können Sie nicht mehr unabsichtlich ein Objekt auf diese Ebene ziehen.

EINZELEBENE BEARBEITEN

Die Option EINZELEBENE BEARBEITEN aus dem Optionenmenü des Ebenen-Bedienfelds erlaubt Ihnen nur, die gerade aktive Ebene zu verändern. Objekte auf anderen Ebenen können nicht aktiviert werden. Diese Methode unterscheidet sich leicht vom Sperren der Ebenen und kann sehr praktisch sein, wenn Sie an einem komplexen Bild mit sehr vielen Ebenen arbeiten. Sobald Sie eine Ebene sperren, können Sie Objekte auf der Ebene nicht aktivieren, bearbeiten oder ändern, bis Sie die Sperrung aufheben. Mit EINZELEBENE BEARBEITEN dürfen Sie dagegen nur Objekte auf der aktiven Ebene ändern; andere Ebenen verhalten sich, als wären sie gesperrt. Um Objekte auf anderen Ebenen zu aktivieren, müssen Sie vorher die Ebene im Ebenen-Bedienfeld auswählen.

1. Wählen Sie im Optionenmenü des Ebenen-Bedienfelds den Befehl EINZELEBENE BEARBEITEN.

Ein Haken (Windows) oder Punkt (Macintosh) erscheint neben dem Befehl, um anzuzeigen, dass er aktiv ist. Die Option ist also ein Schalter. Um sie wieder zu deaktivieren, wählen Sie erneut den Befehl aus dem Optionenmenü des Ebenen-Bedienfelds.



Abbildung 3.19 Der Befehl EINZELEBENE BEARBEITEN im Optionenmenü

2. Achten Sie darauf, dass kein Objekt ausgewählt ist, und aktivieren Sie dann die Ebene *Header* im Ebenen-Bedienfeld.

Um alle Objekte einer Seite abzuwählen, verwenden Sie entweder den Menübefehl AUSWÄHLEN/AUSWAHL AUFHEBEN oder Sie klicken außerhalb der Leinwand (aber immer noch im Dokumentfenster). Versuchen Sie nun, den Lutscher oder den Text „Sweet Creations“ zu aktivieren. Da die Ebene *Header* aktiv ist, können Sie keines der Objekte auf anderen Ebenen auswählen.

3. Aktivieren Sie die Ebene *Logo* im Ebenen-Bedienfeld.

Sollten Sie jetzt versuchen, das Rechteck auf der Ebene *Header* zu aktivieren, lässt es sich auch nicht auswählen, da die Ebene gerade nicht aktiv ist.

4. Schalten Sie EINZELEBENE BEARBEITEN wieder aus.

Tip EINZELEBENE BEARBEITEN *kann sehr hilfreich sein, wenn Sie allerdings nicht merken, dass die Option eingeschaltet ist, wirkt es frustrierend. Wenn Sie Schwierigkeiten haben, Elemente auf der Arbeitsfläche auszuwählen, prüfen Sie zuerst, ob die Ebene gesperrt ist, und dann, ob EINZELEBENE BEARBEITEN eingeschaltet ist.*

5. Speichern Sie die Datei.

WERDEN SIE AKTIV!

Erstellen Sie eine neue Ebene und nennen Sie sie *Specials*. Zeichnen Sie ein vertikales Rechteck mit abgerundeten Ecken auf diese Ebene. Das Rechteck sollte eine Breite von 199 Pixeln, eine Höhe von 305 Pixeln und eine Eckenrundung von 16 haben. Bewegen Sie dann das Rechteck nach rechts. Nehmen Sie als Farbe ein helles Grau. Alternativ wählen Sie Farbe 3 aus der Datei *basic_colors.png*. Verwenden Sie als Textur KLAVIERTASTEN und setzen Sie die TEXTURMENGE auf 50%.

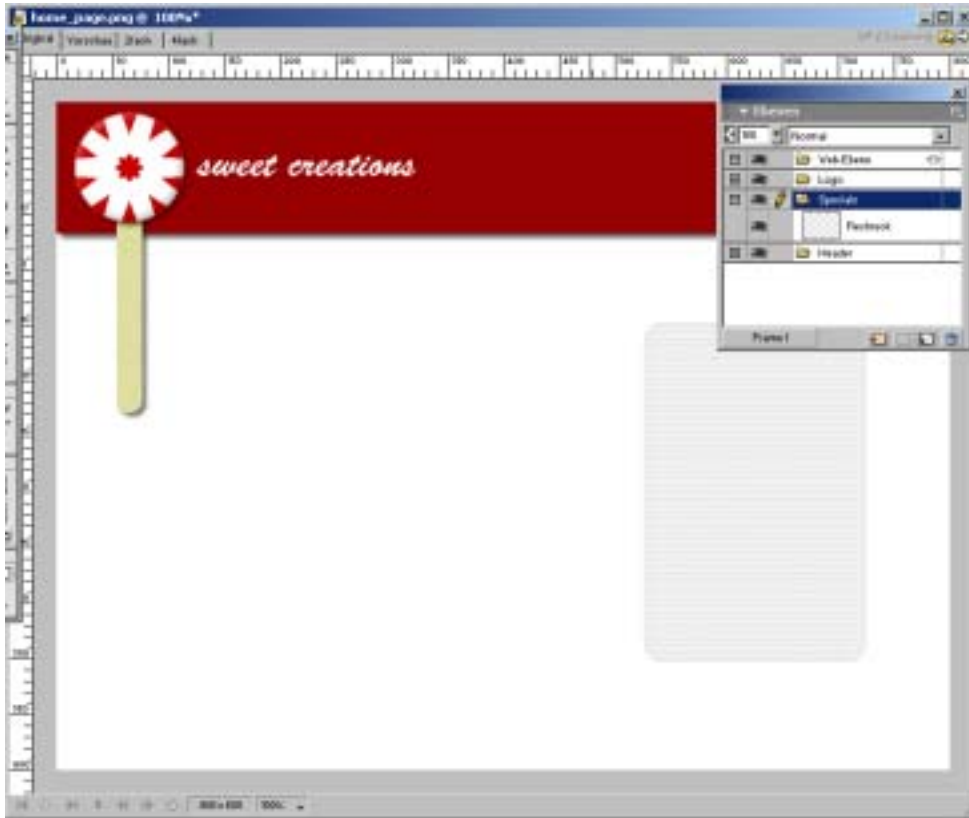


Abbildung 3.20 So soll das Rechteck aussehen.

DIE STANDARDFARBEN

Vielleicht haben Sie schon bemerkt, dass Fireworks den Pinselstrich und die Füllung des zuletzt erstellten Objekts beibehält und so lange verwendet, bis Sie sie ändern. Gerade wenn Sie mehrere Objekte hinzufügen, ist das sehr praktisch. Fireworks hat außerdem Standardfarben für Pinselstrich und Füllung festgelegt. Die Standardfarbe für Füllungen ist Weiß und die für Pinselstriche Schwarz. Um diese Farben zu ändern und Ihren Bedürfnissen anzupassen, wählen Sie **BEARBEITEN/EINSTELLUNGEN**. Im Register **ALLGEMEIN** klicken Sie dazu auf die Farbfelder für **PINSELSTRICH** und **FÜLLUNG** und suchen neue Standardfarben aus.

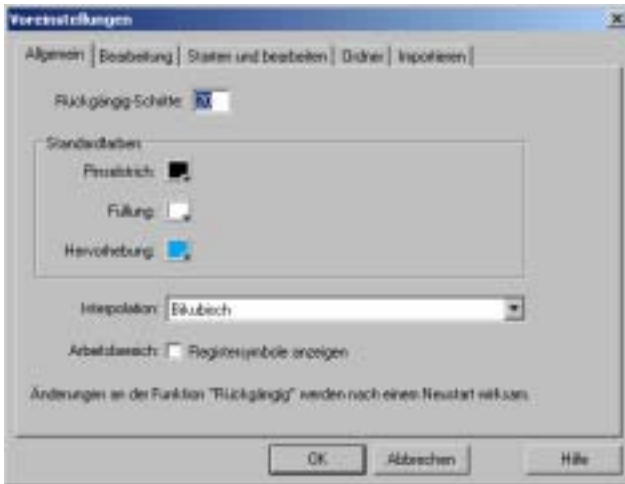


Abbildung 3.21 In den Voreinstellungen wählen Sie die Standardfarben.

Das zuletzt erstellte Objekt war ein Rechteck mit grauer Füllung und der Klaviertasten-Textur. Wenn Sie ein neues Rechteck zeichnen, wird es mit der gleichen Strich- und Füllfarbe versehen. In der nächsten Übung werden Sie ein Quadrat zeichnen, das aber mit Weiß gefüllt werden muss. Sie könnten also das Quadrat zeichnen und dann die Füllfarbe ändern. Um aber einen Schritt zu sparen, wechseln Sie vor dem Zeichnen auf die Standardfarben.

1. Klicken Sie auf das Symbol STANDARDFARBEN in der Werkzeugleiste.

Die Füllung ändert sich in Weiß (oder in die Standardfüllfarbe, die Sie in den Voreinstellungen definiert haben), die Strichfarbe ändert sich in Schwarz (oder in die Standardstrichfarbe aus den Voreinstellungen).



Abbildung 3.22 Das Symbol STANDARDFARBEN

2. Klicken Sie auf das Symbol PINSELSTRICH-/FÜLLFARBEN AUSTAUSCHEN in der Werkzeugleiste.

Die Strich- und die Füllfarbe werden getauscht. Für die nächste Übung soll die Füllfarbe weiß und die Strichfarbe schwarz sein. Deswegen klicken Sie noch einmal auf das Symbol.



Abbildung 3.23 Das Symbol PINSELSTRICH-/FÜLLFARBEN AUSTAUSCHEN

Tipp Drücken Sie die Taste **[D]**, um die Standardfarben anzuwenden, und **[X]**, um Strich- und Füllfarbe zu tauschen.

OBJEKTE AUSRICHTEN

Sobald Sie mehrere Objekte auf einer Seite erstellt haben, kommt es häufiger vor, dass Sie die Objekte zueinander oder auf der Leinwand ausrichten müssen. Außerdem haben Sie die Möglichkeit, Objekte gleichmäßig über die Seite zu verteilen.


1. Ziehen Sie auf der Ebene *Specials* ein Quadrat auf. Verwenden Sie dazu das Rechteckwerkzeug und halten Sie beim Ziehen die **[⇧]**-Taste gedrückt, um statt eines Rechtecks ein Quadrat zu erhalten.

Das Quadrat soll weiß (ohne Textur) mit schwarzem Rand sein. Wenn die Farben noch nicht auf die Standardfarben zurückgestellt wurden, wie in der letzten Übung gezeigt, verwenden Sie den letzten Tipp und drücken Sie **[D]**.

2. Verwenden Sie den Eigenschafteninspektor, um die Größe des Quadrats auf 165 Pixel einzustellen.

Ändern Sie sowohl Breite als auch Höhe des Rechtecks auf 165 Pixel, so dass es ein Quadrat bleibt.


3. Bewegen Sie das Quadrat über das Rechteck, das Sie im Abschnitt „Auf eigenen Wegen“ erstellt haben. Platzieren Sie es an der unteren Seite des anderen Rechtecks. Aktivieren Sie dann beide Objekte.

Entweder klicken Sie mit gedrückter -Taste auf jedes Rechteck oder verwenden den Auswahlrahmen, um sie zu aktivieren. Wenn Sie auf die Arbeitsfläche klicken, erscheint ein Auswahlrahmen. Alle Objekte, die sich innerhalb des Auswahlrahmens befinden, werden aktiviert, sobald Sie die Maustaste loslassen.

4. Betätigen Sie MODIFIZIEREN/AUSRICHTEN/VERTIKAL ZENTRIEREN.

Quadrat und Rechteck werden entlang der vertikalen Achse zentriert.

Fireworks richtet mehrere ausgewählte Objekte linksbündig aus, indem es das Objekt am weitesten links zur Orientierung verwendet. Bei der rechtsbündigen Ausrichtung entscheidet das am weitesten rechts liegende Objekt. Das oberste Objekt ist die Basis beim OBEN-Ausrichten, das unterste beim UNTEN-Ausrichten. Beim Befehl BREITEN VERTEILEN erzeugt Fireworks zwischen allen Objekten den gleichen Abstand, indem es die Objekte zwischen dem am weitesten links und dem am weitesten rechts liegenden Objekt verteilt. HÖHEN VERTEILEN verteilt die Objekte mit gleichmäßigem Abstand zwischen dem obersten und dem untersten Objekt.

 *Unter Windows können Sie zum Ausrichten auch die Schaltflächen in der Werkzeugleiste MODIFIZIEREN verwenden. Sie blenden die Leiste mit FENSTER/WERKZEUGLEISTEN/MODIFIZIEREN ein. Die Leiste kann als eigenständiges Fenster frei über den Bildschirm verschoben oder am oberen oder unteren Rand des Fireworks-Fensters fixiert werden.*

Eine weitere Alternative, Objekte auszurichten, ist das Bedienfeld AUSRICHTUNG. Sie öffnen es mit dem Menübefehl FENSTER/AUSRICHTUNG. Es enthält alle Ausrichtungsoptionen aus dem Menü MODIFIZIEREN und zusätzlich die Option, Objekte an der Leinwand auszurichten, eine Möglichkeit, gleiche Abstände zwischen Objekten zu schaffen, und Symbole, um Höhe und/oder Breite von Objekten aneinander anzupassen.



Abbildung 3.24 Das Bedienfeld AUSRICHTUNG

›!< *Das Bedienfeld AUSRICHTUNG ist eine Erweiterung zu Fireworks, die von einem anderen Anbieter zur Verfügung gestellt wurde. Um Zugriff auf weitere Erweiterungen zu haben, wählen Sie BEFEHLE/ERWEITERUNGEN VERWALTEN. Daraufhin öffnet sich das Dialogfeld MACROMEDIA EXTENSION MANAGER. Mit dem Befehl DATEI/ZU MACROMEDIA EXCHANGE WECHSELN öffnen Sie die Macromedia-Website im Webbrowser. Dort können Sie nach neuen Erweiterungen für Macromedia Flash, Fireworks und Dreamweaver suchen.*

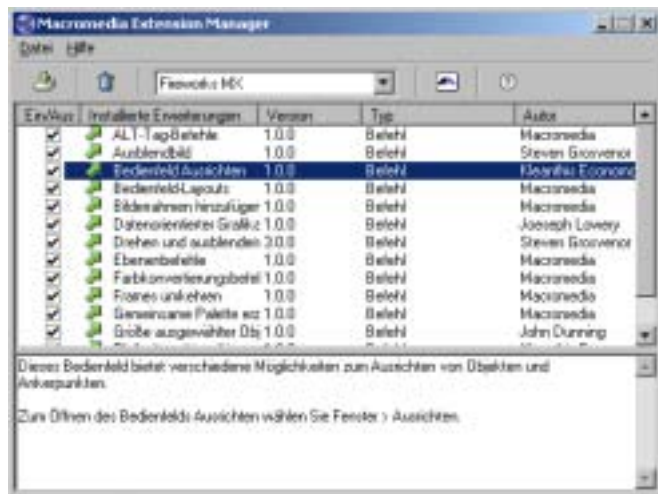


Abbildung 3.25 Der Extension Manager zur Verwaltung von Erweiterungen

5. Wählen Sie DATEI/IMPORTIEREN und suchen Sie dort die Datei *start.png* aus Lektion 1.

Es handelt sich dabei um das Bild des Mädchens mit der Pralinenschachtel, das Sie mit einem ovalen weichgezeichneten Rand versehen haben. Sollten Sie das Bild nicht finden, verwenden Sie die gleichnamige Datei im Ordner *Lektion03/Start*.

6. Achten Sie darauf, dass die Ebene *Specials* aktiv ist, bevor Sie das Bild einfügen; platzieren Sie dann das Bild in dem weißen Quadrat.



Falls nötig, verkleinern Sie das Bild mit dem Skalierungswerkzeug oder mit gedrückter -Taste, damit es in das Quadrat hineinpasst.



Abbildung 3.26 Das Bild wurde in das weiße Quadrat eingefügt.

 *Sie können zwar ein Bitmapbild vergrößern, aber Sie sollten es nicht tun. Die Auflösung des Bilds beträgt 72 dpi – der Standard für Webbilder. Diese niedrige Auflösung enthält nicht genug Pixelinformationen, um das Bild noch zu vergrößern, denn dies würde die Bildqualität mindern.*

7. Speichern Sie die Datei.

Lassen Sie die Datei für die nächste Lektion gleich geöffnet.

DAS HABEN SIE GELERNT

In dieser Lektion haben Sie:

- neue Ebenen erstellt und Objekte auf den Ebenen platziert
- den Eigenschafteninspektor verwendet, um Objekte auf der Leinwand zu bewegen und deren Größe zu ändern
- Ebenen umbenannt
- eine Ebene gesperrt, um ihre Inhalte zu schützen
- das Werkzeug für abgerundetes Rechteck eingesetzt
- ein Objekt mit einer Textur und einem Schlagschatten versehen
- Objekte innerhalb einer Ebene bewegt, um deren Reihenfolge im Stapel zu ändern
- die Option EINZELEBENE BEARBEITEN verwendet
- die Standardfarben festgelegt
- Objekte auf der Leinwand ausgerichtet