



Fireworks permette di esportare sia semplici immagini, sia animazioni, sia "oggetti" per il web (ad esempio, bottoni, barre di navigazione, etc.). Fireworks considera **oggetti particolari** i cosiddetti **simboli** (animazioni e bottoni ricadono in questa categoria); se l'immagine su cui si lavora non contiene alcun simbolo essa può essere esportata come **immagine semplice**. Per ora ci concentriamo su questo caso.

È possibile impostare le opzioni di esportazione nella scheda **Optimize**; se tuttavia si vuole avere una anteprima dell'immagine risultante converrà utilizzare la finestra di **Anteprima Esportazione**, che è possibile aprire dal menu **File>Export Preview...**

Esercizio 8: Esportare un'Immagine

Passo 1: aprire l'immagine **GifExport.png** e aprire l'**Anteprima Esportazione** tramite il menu **File>Export Preview...** (Fig. 2)

Esaminiamo la finestra. Possiamo suddividerla in 6 aree (si veda la figura).

- l'area **1** permette di selezionare il formato di esportazione;
- l'area **2** permette di impostare le opzioni relative al formato selezionato, e dunque cambia a seconda della scelta effettuata nell'area **1**;
- l'area **3** contiene due pulsanti che richiamano altre finestre relative all'esportazione, in particolare la **Autocomposizione** e la **Compressione**;
- l'area **4** è l'anteprima vera e propria: si vede l'immagine che verrà esportata; inoltre vengono visualizzate le dimensioni dell'immagine finale (nell'esempio 12.61K) e una stima del tempo che si impiegherebbe a scaricarla dal web (nell'esempio 3 secondi a 28.8 kbps);
- l'area **5** presenta le opzioni di visualizzazione dell'anteprima: è possibile visualizzare solo una parte dell'immagine, scegliere lo zoom e dividere la finestra di anteprima in più aree.
- l'area **6** serve per concludere l'anteprima. Il pulsante **Export** apre la finestra di esportazione vera e propria, in cui viene richiesto il nome dell'immagine e il file viene salvato. Il pulsante **Ok** non esporta l'immagine ma chiude l'anteprima e salva le impostazioni di esportazione. Il pulsante **Cancel** chiude l'anteprima senza salvare le opzioni.

Esercizio 15:

Esportare un'Immagine

A. Formato GIF



Fig. 1a:
Scelta della palette



Fig. 1b:
Il numero di colori

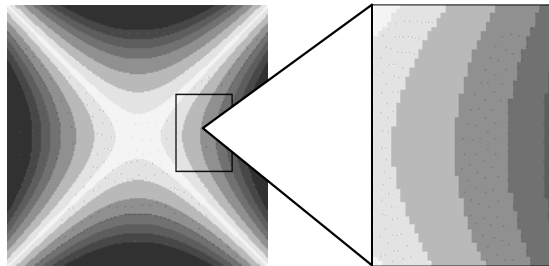


Fig. 2: Limitazione ad 8 colori



Fig. 3: L'opzione Dither

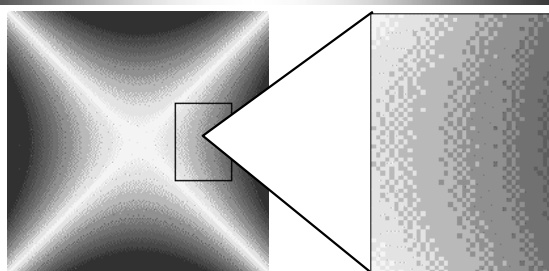


Fig. 4: 8 colori con retinatura

Il formato GIF riduce l'occupazione su disco di un'immagine limitando il numero di colori che compaiono in essa. Naturalmente più si limita il numero di colori più l'immagine sarà piccola; tale numero può andare da un minimo di 2 ad un massimo di 256. L'insieme dei colori utilizzati viene salvato nell'immagine come **palette di colori**.

Naturalmente l'aspetto finale dell'immagine dipenderà da quanti e quali colori si è scelto di utilizzare.

Proseguiamo con l'esercizio...

Passo 2: si apra il menu **Palette** (Fig. 1a): esso serve a scegliere da **quali colori** deve essere composta la palette. Le opzioni **Adaptive** e **WebSnap Adaptive** costruiscono sulla base dei colori presenti nell'immagine; la seconda sceglie solo tra i colori "web-safe" mentre la prima sceglie nell'intera gamma di colori disponibile. L'opzione **Exact** è utilizzabile solo qualora l'immagine abbia 256 colori o meno, e sceglie esattamente i colori presenti nell'immagine. Tutte le altre sono palette predefinite con colori fissi, che quindi hanno una resa piuttosto povera. La palette scelta viene visualizzata nell'area sottostante. Per il momento si scelga l'opzione **Adaptive**.

Passo 3: è possibile anche scegliere il numero di colori da inserire nella palette, nell'apposito campo (Fig. 1b). Tale scelta è in realtà soltanto un'indicazione sul **massimo** numero di colori da usare; sotto infatti compare il numero di colori **effettivamente usati**. Nel nostro caso il massimo numero di colori è 128, ma ne vengono effettivamente scelti solo 48. Nell'anteprima si può notare che la limitazione a 48 colori non produce alcun effetto visibile. Si scelga ora di limitare il numero di colori a **8**. L'anteprima dovrebbe risultare come in Fig. 2.

Passo 4: nell'ingrandimento in Fig. 2 si può vedere quello che succede quando si limita il numero di colori: i colori dell'immagine **non presenti** nella palette vengono sostituiti con il colore più simile tra quelli nella palette. Questo comportamento può essere modificato scegliendo l'opzione **dither** (Fig. 3): in questo caso Fireworks cercherà di rendere i colori mancanti con "puntini" dei colori nella palette, come se si usassero dei retini. Il risultato si vede in Fig. 4. Si può anche scegliere il **grado** di retinatura.

Esercizio 15:

Esportare un'Immagine

A. Formato GIF

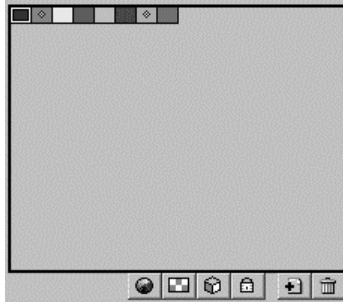


Fig. 1a: La palette.



Fig. 1b:
I contagocce.

Fig. 1c:
Impostazioni di
trasparenza.

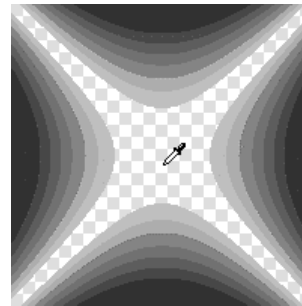
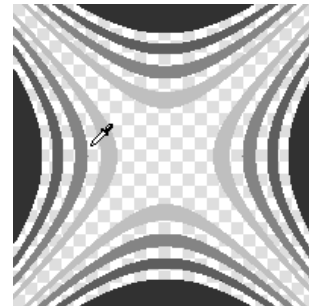


Fig. 2:
Un colore
trasparente.

Fig. 3:
Più colori
trasparente.



Una volta impostata la palette di colori, è possibile modificarla dall'apposita area nella finestra di anteprima (Fig. 1a). La modifica probabilmente più interessante è quella che permette di impostare un colore come **trasparente**. È possibile scegliere uno o più colori perché diventino trasparenti utilizzando gli appositi **contagocce** (Fig. 1b).

Le impostazioni di trasparenza sono visualizzate nell'apposito menu (Fig. 1c): inizialmente è selezionata la voce **No Transparency** (nessuna trasparenza).

Proseguiamo con l'esercizio...

Passo 5: cliccando nel centro dell'immagine in anteprima con il contagocce, si sceglia il colore centrale come colore trasparente (Fig. 2). Automaticamente l'impostazione di trasparenza cambia e diventa **Index Transparency** (ossia la trasparenza è associata ad uno dei colori della palette).

Passo 6: usando il contagocce additivo, si selezionino ulteriori colori di trasparenza per ottenere l'immagine in Fig. 3.

Passo 7: resterebbe da vedere come funziona l'impostazione **Alpha Transparency**. A questo scopo si chiuda l'anteprima, si chiuda l'immagine e si carichi il file **Cuore.png**. Quindi si riapra la finestra di anteprima.

Esercizio 15:

Esportare un'Immagine

A. Formato GIF

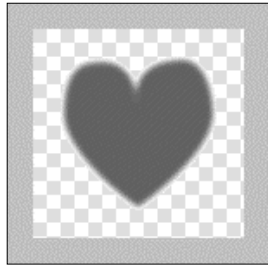


Fig. 1a: L'anteprima del cuore su sfondo bianco.



Fig. 1b: Come dovrebbe essere e com'è!



Fig. 2a: L'opzione Matte



Fig. 2b: L'anteprima del cuore su sfondo nero.

Proseguiamo con l'esercizio...

Passo 8: l'immagine caricata ha uno sfondo trasparente. Si selezioni l'impostazione **Alpha Transparency**: l'immagine GIF risulta trasparente laddove lo sfondo è trasparente. C'è però un problema: mentre nell'immagine originale sono possibili diversi livelli di trasparenza (che rendono possibile la sfumatura ai margini del cuore), in una GIF un colore può essere solo o completamente opaco o completamente trasparente. Quindi nell'esportazione i colori parzialmente trasparenti vengono resi come sfumature su uno sfondo bianco (Fig. 1a). Questo si nota particolarmente se si posiziona l'immagine esportata su uno sfondo nero (Fig. 1b).

Passo 9: se si conosce già il colore dello sfondo su cui la GIF andrà posizionata in seguito, è possibile fare sì che Fireworks realizzi le sfumature intermedie su uno sfondo diverso dal bianco: è sufficiente scegliere un colore diverso nell'opzione **Matte** (Fig. 2a). Si scelga quindi il colore **nero** nell'opzione Matte e si osservi la differenza nell'anteprima (Fig. 2b).

Esercizio 15:

Esportare un'Immagine

B. Formato JPEG

Quality: 80

Fig. 1:
JPEG di alta
qualità



Quality: 20

Fig. 2:
JPEG di bassa
qualità



Il formato JPEG riduce l'occupazione su disco di un'immagine diminuendo la qualità di visualizzazione. Mentre il formato GIF è adatto ad immagini geometriche, possibilmente con un numero di colori non elevato, il formato JPEG è adatto ad immagini di tipo fotografico, dove la perdita di qualità si nota di meno, o in generale ad immagini dove un limite sul numero di colori produrrebbe differenze troppo significative.

Proseguiamo con l'esercizio...

Passo 10: si carichi l'immagine **Fotografia.png** e si apra l'Anteprima Esportazione.

Passo 11: si scelga come formato di esportazione JPEG. L'impostazione essenziale per una immagine JPEG è la **qualità dell'immagine**. Si può osservare nel menu **Quality** che l'impostazione predefinita è **80**. La perdita di qualità è praticamente invisibile (Fig. 1).

Passo 12: si abbassi la qualità dell'immagine fino a **20**. Ora la perdita di qualità è nettamente visibile (Fig. 2).

Osservazione: le impostazioni **Smoothing**, **Progressive** e **Sharpen Color Edges** servono leggermente a dare un'aspetto leggermente migliore ad un'immagine di qualità non elevata (ma non riescono a migliorare un'immagine di qualità troppo bassa!). In particolare **Sharpen Color Edges** migliora l'aspetto dell'immagine, ma ne aumenta leggermente le dimensioni su disco. Infatti cerca di abbassare la qualità senza però produrre sbalzi di colore eccessivi, e questo limita le capacità di compressione del formato. **Smoothing** invece cerca di nascondere gli sbalzi di colore con un effetto di tipo sfocatura. Funziona meno bene di **Sharpen**, ma non aumenta le dimensioni dell'immagine su disco.

Esercizio 15: Esportare un'Immagine

C. Altri formati (PNG, BMP, TIFF)

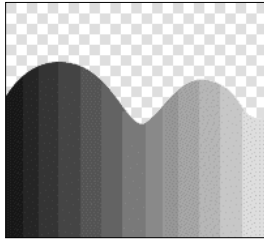


Fig. 1:
8 bit, numero di colori limitato.

Fig. 2:
24 bit, tutti i colori, nessuna trasparenza

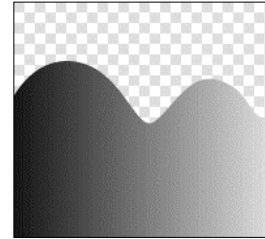
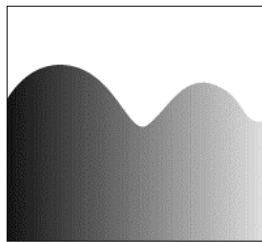


Fig. 3:
32 bit, tutti i colori, tutti i gradi di trasparenza.

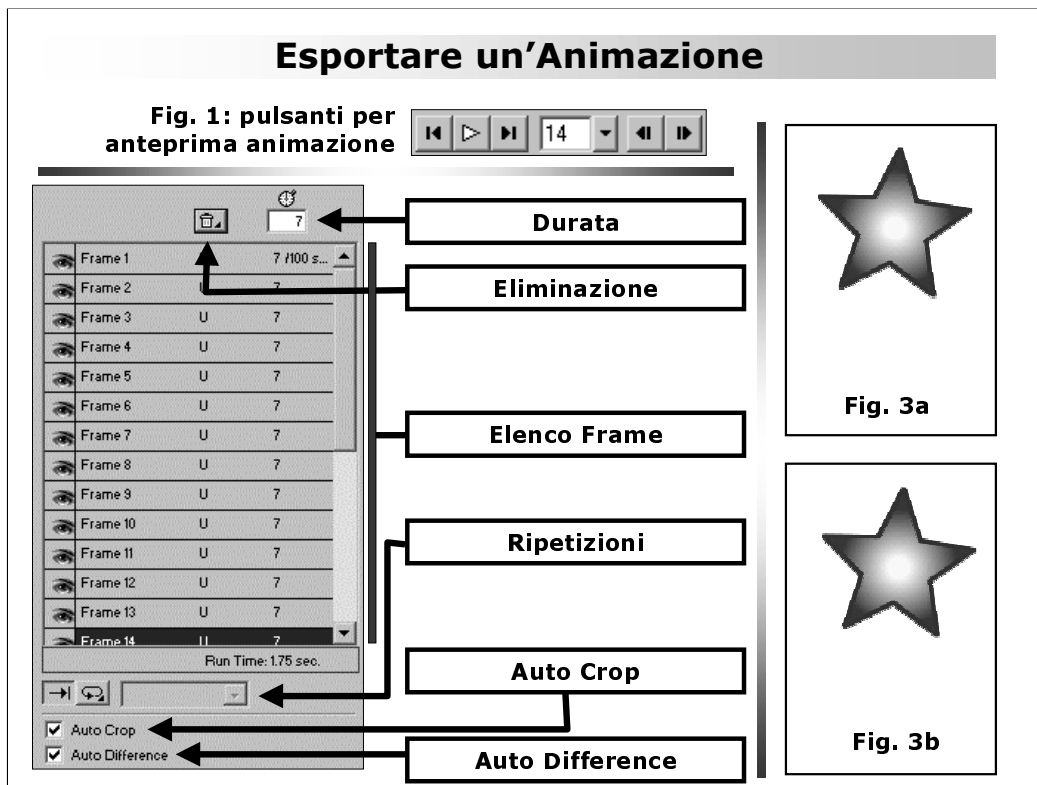
Diamo solo alcune brevi informazioni sui formati **PNG**, **TIFF** e **BMP**, che danno risultati molto simili.

Questi formati in generale non comprimono l'immagine e non ne abbassano la qualità.

Per tutti e tre è disponibile la versione ad **8 bit (PNG 8, TIFF 8 e BMP 8)** che limita i colori a 256, in modo simile ad una GIF (Fig. 1). Infatti scegliendo una di queste tre opzioni viene proposta la finestra per la configurazione della palette, esattamente come accade per una GIF. Per quanto riguarda la trasparenza, solo il **PNG 8** supporta diversi gradi di trasparenza, e ciascuno conta come un colore diverso nella palette. **TIFF 8** e **BMP 8** supportano invece solo trasparenza totale e opacità totale.

Le versioni a **24 bit (PNG 24, TIFF 24 e BMP 24)** salvano l'immagine così com'è, mantenendo inalterati i colori, ma non permettono di salvare **le impostazioni di trasparenza** (Fig. 2).

Le versioni a **32 bit**, disponibili solo per **PNG** e **TIFF**, permettono di salvare anche le informazioni sulla trasparenza. A differenza delle GIF permettono di salvare anche livelli diversi di trasparenza, e quindi di conservare le sfumature di un'immagine indipendentemente dallo sfondo sottostante (Fig. 3). Perché questa informazione possa essere utilizzata è tuttavia necessario leggere l'immagine con un programma che sia in grado di sfruttarla: un esempio è Director (solo dalla versione 7 in poi).



L'unico formato possibile di esportazione per una animazione è il formato **Animated GIF** (GIF animata). In tale formato l'animazione è costituita da una sequenza di GIF, pertanto l'Anteprima Esportazione per quanto riguarda la qualità dell'immagine, avrà gli stessi identici parametri (palette, numero di colori, etc) che si hanno per una GIF semplice. È importante ricordare in questo caso che la palette è la stessa per tutti i frame che compongono l'animazione.

Si osservi che nella parte destra della finestra di Anteprima sono ora attivi i pulsanti per l'anteprima dell'animazione (Fig. 1).

Nel caso di una animazione è possibile, sempre nella finestra di Anteprima Esportazione, cliccare sulla scheda **Animation** per impostare i parametri dell'animazione (Fig. 2). Tali parametri sono:

- la **durata dei frame** (casella sotto l'icona dell'orologio);
- il **sistema di cancellazione dei frame** (icona del cestino) che, per ciascun frame, specifica cosa fare di un frame dopo che è stato visualizzato. In particolare scegliendo l'opzione **None** (nessuna eliminazione) i frame verranno lasciati sullo schermo creando un effetto scia. La Fig. 3a è stata realizzata con questo sistema, mentre la Fig. 3b è stata realizzata scegliendo **Restore to Background** (reimposta allo sfondo);
- il numero di **cicli** di ripetizione dell'immagine;
- l'opzione **Auto Crop** che riduce leggermente la dimensione del file evitando di memorizzare in ogni frame le aree che restano sempre identiche;
- l'opzione **Auto Difference** che riduce leggermente la dimensione del file memorizzando in ciascun frame solo i pixel che cambiano.

Esercizio 16: Esportare in formato HTML

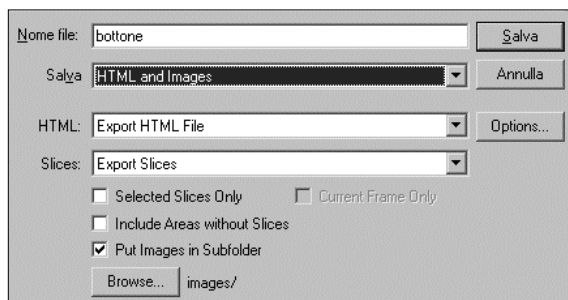


Fig. 2: opzioni per il salvataggio in HTML

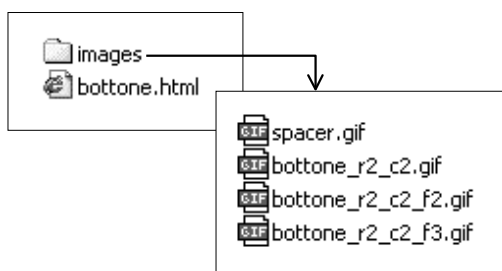


Fig. 3:
i tre file con i diversi
stati del bottone

Da Fireworks è possibile esportare ciò che si è creato in formato **HTML + Immagini**. Fireworks salverà innanzitutto l'immagine nel formato scelto per l'esportazione (GIF, JPG, GIF animata...); quindi creerà una pagina HTML in cui inserirà l'immagine.

Esercizio 9: Esportare in formato HTML

Passo 1: si apra il file **Bottone.png**. Si tratta di un bottone con tre stati: normale, over e down.

Passo 2: si apra l'Anteprima Esportazione e si scelga di esportare l'immagine come GIF con 256 colori.

Passo 3: si scelga **Export...** e nella casella **Salva** si scelga **HTML and Images** (se non è già selezionato). Si osservi (Fig. 1) che nella finestra di salvataggio del file si possono configurare altre opzioni:

- il menu **Slices** permette di scegliere se esportare le singole slice come immagini separate o meno. Se le slice vengono esportate come immagini separate il file HTML conterrà una tabella in cui saranno disposte le varie slice. Per gli effetti di rollover e simili è necessario esportare le immagini come slice separate. Si scelga **Export Slices**.
- l'opzione **Selected Slices Only** permette di scegliere se esportare tutte le slice o solo quelle selezionate. **Non** si contrassegni questa casella.
- l'opzione **Include Areas without Slices** stabilisce se esportare anche le porzioni di immagine dove non c'è alcuna slice. Poiché nel nostro caso al di fuori della slice del bottone non c'è nulla, possiamo **non** contrassegnare questa opzione.
- l'opzione **Put Images in Subfolder** permette di decidere se le immagini devono essere in una sottocartella rispetto al file HTML; è anche possibile specificare il nome della sottocartella. Si contrassegni anche questa opzione, e si lasci come nome per la sottocartella quello proposto (**images**).

Passo 4: si inserisca un nome per il file HTML (nell'esempio abbiamo scelto "bottone") e si salvi. Si verifichi poi che i file salvati sono come in Fig. 2.